

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan dari teknologi manusia dini mulanya dimulai dengan pergantian sumber energi alam yang jadi alat-alat simpel, pertumbuhan teknologi terkini yang terus menjadi maju serta berkembangnya *game* ini terus menjadi maju serta banyak sekali orang-orang pintar pula turut menjajaki menghasilkan sebagian *game* yang terdiri dari sebagian tipe permainannya. Teknologi yang dibesarkan bukan cuma dari *game* melainkan dengan begitu banyak teknologi yang diciptakan, sebagian teknologi yang diciptakan diawali dari mesin ketik buat menulis hingga dengan majunya era terciptanya suatu personal *computer* dengan sebagian perlengkapan bantu yang komplit di dalamnya, bersamaan bergantinya jaman dari tahun ketahun pertumbuhan teknologi terus menjadi mutahir dari awal mulanya perlengkapan telepon universal ialah perlengkapan yang dapat berbicara dengan orang jauh yang pada awal mulanya cuma sebagian, buat saat ini terus menjadi banyaknya perlengkapan bantu yang lebih instan buat dapat dibawa kemana- mana ialah hp, perlengkapan ini ialah perlengkapan yang mutahir dengan terus menjadi majunya masing- masing jaman hingga *handphone* ini terus di kembangkan dengan berbaga wujud serta isinya, sampe saat ini dapat digunakan dalam perihal apa saja. Teknologi sudah banyak memengaruhi warga serta sekelilingnya dengan banyak metode, *game* bukan cuma dimainkan dengan tujuan buat mengisi waktu luang, hendak namun buat jaman saat ini *game* ini dimainkan nyaris tiap waktu. terus menjadi banyaknya *game* yang diciptakan terus menjadi banyak pula *game* yang menarik buat dimainkan.

Muslimin M (2011, hlm. 57) menjelaskan mengenai perkembangan teknologi yang semakin maju antara lain sebagai berikut:

“Pertumbuhan teknologi buat era ini sangat pengaruhi ke dalam seluruh aspek kehidupan manusia tercantum kedalam gimana metode seorang buat mengantarkan seluruh suatu data. Salah satu tuntutan globalisasi merupakan data bisa diakses oleh segala warga yang terdapat. dengan demikian, industri data yang terdapat wajib dapat buat penuhi permintaan tersebut. salah satu upaya yang dicoba oleh industri media merupakan buat membuat penyesuaian buat menjajaki pertumbuhan teknologi yang terdapat. data yang dimainkan oleh industri media sudah menempatkan negara- negara tumbuh bagaikan bagian dari warga data dunia yang mewajibkan dibentuknya peraturan serta pemakaian data di tiap negeri dalam menjawab baik dalam tingkatan regional serta internasional”.

Bersamaan berkembangnya teknologi menghasilkan sebagian produk yang dihasilkan dari teknologi tersebut semacam permainan yang diciptakan oleh sebagian orang. Permainan ini disesuaikan dengan tujuan ialah buat mengisi waktu disaat senggang. Saat ini banyak *game* yang tersebar banyak macamnya. Mulai dari permainan *online* hingga permainan offline. Isi *game* itu antara lain berisi hitungan, menggambar, tembak menembak serta yang yang lain. Permainan *online* terus berevolusi, dulu dimainkan lewat Komputer (personal computer) hingga buat saat ini para provider *game* mulai alihkan *game* yang bisa diakses lewat smartphone. Salah satu permainan yang lagi terkenal merupakan *MOBILE LEGEND: Bang-bang* (MLBB). MLBB merupakan produk *mobile* permainan yang mereka gemari dimana saja serta kapan saja.

Menurut Chen dan Chang (2008, hlm 45) menjelaskan mengenai kecanduan *Game Online* diantaranya,

“Dengan memainkan yang terus menerus sehingga seorang yang telah bermain permainan hendak kurang ingat hendak waktu yang dipakai itu kurang cocok dengan yang diharapkan. Dengan senangnya memainkan permainan seorang yang memainkan hendak fokus pada permainan tersebut sehingga seorang itu hendak kurang ingat hendak keadaan yang terdapat disekitarnya, perihal ini bisa menimbulkan minimnya interaksi dengan warga ataupun sahabat di sekitarnya. Perihal ini yang jadi aspek yang menimbulkan terdapatnya pengaruh terhadap interaksi sosial yang seharusnya”.

Di era globalisasi ini pertumbuhan dalam bidang teknologi semakin berkembang, contohnya metode belanja yang dicoba lewat internet yang di pesan lewat *online* lewat aplikasi dalam smartpone, majunya di bidang teknologi konsumsi pemakaian internet terus menjadi banyak dicoba buat berbelanja maupun menjual beberapa barang lewat bisnis *online*. Masih banyak lagi kejadian- kejadian yang dini mulanya dari media sosial mayoritas peristiwa ini lebih terencana kepada membuli, menghujat antara satu sama yang lain yang berujungnya kekerasan.

“Pertumbuhan teknologi internet sudah melahirkan suatu warga yang diucap bagaikan warga berjejaring yang melaksanakan interaksi sosial secara maya. Semacam pula dalam interaksi sosial tanpa media, dalam interaksi dalam sosial maya ada sikap menyimpang partisipan interaksi” (Utami dan Triyono, 2012).

Pertumbuhan hidup manusia tidak terbatas begitu pula dengan kebutuhan yang tiap harinya senantiasa berubah-ubah, Hendak namun pula tercantum pada serangkaian pergantian yang berlangsung secara selalu serta bertabiat namun dari fungsi-fungsi jasmaniah serta rohaniah, yang dipunyai orang mengarah sesi kematangan lewat perkembangan, kematangan serta belajar hal-hal baru. Pertumbuhan hidup manusia menciptakan wujud serta karakteristik keahlian baru yang berlangsung dari sesi kegiatan yang simpel mengarah sesi yang lebih besar. Pertumbuhan itu bergerak secara berangsur- angsur. Dari segala fase yang terjalin sepanjang rentang kehidupan, salah satu fase yang berfungsi berarti dalam pertumbuhan orang merupakan masa balita. Diucap terutama sebab sepanjang masa ini orang mulai belajar serta menguasai perihal serta pengalaman baru tentang dirinya. Banyak berbagai tugas pertumbuhan yang wajib dituntaskan seseorang orang pada masa ini. Masa anak- anak ialah masa pertumbuhan serta perkembangan raga serta mental anak. Masa ini ialah masa pengenalan tentang dunia kepada kanak- kanak, anak hendak menekuni apa yang dicoba oleh orang tuanya. Pertumbuhan teknologi serta data yang setelah itu mengundang terdapatnya pertumbuhan anak pada sisi negatif terus menjadi berakibat pada`kehidupan tiap hari anak tersebut, pengaruh teknologi serta data sangat mempengaruhi dalam pertumbuhan anak semenjak dia masih kecil, Teknologi data ialah salah satu perihal yang tidak hendak lepas dalam kehidupan manusia. Permainan *online* mempunyai

pengaruh yang lumayan besar untuk orang yang memainkan permainan tersebut, salah satunya merupakan kanak-kanak sebab mereka telah mempunyai serta memainkan permainan *online*. Kanak-kanak jaman saat ini telah dibiasakan dengan gadget buat bermain permainan *online*, ini kesalahan dari orang tua. Orang tua bisa jadi cuma mau menampilkan kasih sayang kepada anak dengan membagikan bermacam sarana misalnya gadget mutahir, namun secara tidak langsung orang tua sudah mengarahkan perihal negatif kepada anak yang bisa mengusik pertumbuhan anak di setelah itu hari. Permainan *online* bisa membagikan pengaruh negatif pada pertumbuhan anak, pengaruh yang sangat nampak merupakan anak hendak kurang ingat waktu serta menghabiskan waktu berjam- jam buat bermain permainan *online*, anak hendak ketagihan memainkan permainan *online* sehingga anak hendak mempunyai rasa kemauan bermain selalu, dampaknya anak hendak hadapi kendala penyakit semacam mata minus sebab senantiasa memandang ke layar pc serta gadget yang lain.

Feldman dan Elliot (dalam Papalia : 2009) menyebutkan bahwa :

“Pada dikala anak muda berhubungan dengan lingkungannya, anak muda banyak dihadapkan pada hal- hal yang penuh efek serta godaan. Perihal tersebut lebih banyak terjalin serta lebih komplek pada anak muda berusia ini daripada tadinya. Ada sebagian anak muda yang bisa bertahan dengan area yang penuh bahaya serta godaan. Masa anak muda ialah sesuatu periode yang unik serta senantiasa menarik buat dikaji, sebab anak muda ialah masa transisi dari anak- anak ke berusia. Pada masa inilah mencuat bermacam mungkin untuk seorang hadapi perubahan- perubahan, baik pergantian raga, perilaku, sikap ataupun emosinya. Semacam yang dikenal dalam masa anak muda, anak muda mempunyai kecenderungan buat menjajaki *style* yang baru serta gampang terbawa- bawa oleh area. Terus menjadi menjamurnya warung- warung internet dengan sarana permainan *online* serta pengaruh dari sahabat mereka yang sempat berupaya bermain permainan *online*, hendak membuat mereka terus menjadi tertarik buat bermain permainan *online*”.

Dalam penelitian Yee Ariadne (2001) disebutkan bahwa:

“Sebanyak 64, 45% anak muda pria serta 47, 85% anak muda wanita umur 12- 22 tahun yang bermain permainan *online* melaporkan kalau mereka

menganggap dirinya kecanduan terhadap permainan *online*; sebanyak 25, 3% anak muda pria serta 19, 25% anak muda wanita umur 12- 22 tahun yang bermain permainan *online* berupaya buat menyudahi bermain tetapi tidak sukses. Ketergantungan permainan *online* yang dirasakan pada masa anak muda, bisa pengaruhi aspek sosial anak muda dalam menempuh kehidupan tiap hari, sebab banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya menyebabkan anak muda kurang berhubungan dengan orang lain dalam dunia nyata”.

Perihal ini tertentu pengaruhi aktivitas sosial yang biasa dicoba oleh mayoritas orang lain. Pertumbuhan teknologi pula membuat sebagian anak muda kehabisan atensi dalam belajar serta tidak hirau dengan sahabat di sekitarnya, apabila anak muda telah bermain permainan *online* hingga anak muda yang pada awal mulanya aktif belajar, tidak tidak sering jadi anak muda yang pemalas, kasar serta kerutinan berdialog tanpa kendali, apalagi mencaci, pasti saja berakibat negatif untuk pertumbuhan mental anak muda. Anak muda yang bermain permainan, pokus mereka hendak teralihkan walupun dengan orang dekat, tidak cuma dengan perkataan hendak namun dengan tingkah lakupun dapat saja berubah sebab tidak terdapatnya interkasi langsung dengan sahabat dekat ataupun warga dekat. “Anak muda jadi kehabisan kepedulian terhadap sahabatnya serta area sekitarnya, apalagi jadi lebih gampang menyakiti sahabat seusia maupun adik yang lebih kecil” (Musbikin, 2009).

Interaksi sosial ialah ketentuan utama buat bisa menjalankan sesuatu ikatan dengan sesama manusia supaya bisa terbentuknya kegiatan serta integrasi sosial, ikatan antara orang dengan kelompok maupun ikatan antara kelompok dengan kelompok. Dalam berhubungan seorang orang ataupun kelompok sosial lagi berupaya ataupun belajar buat menguasai aksi sosial, ikatan yang baik hendak berjalan apabila terdapatnya jalan yang cocok dengan konteks sosialnya, ialah aksi yang disesuaikan dengan suasana sosial dikala itu, tidak berlawanan dengan ketentuan ataupun norma- norma yang lagi berlaku. Sesuatu interaksi sosial bisa berjalan dengan baik apabilaenuhi 2 ketentuan ialah terdapatnya kontak sosial serta komunikasi untuk terwujudnya interaksi sosial, dalam kehidupan bermasyarakat ikatan interaksi sosial ialah pokok berarti dalam hidup, terdapatnya interaksi ini jadi ciri bahwasannya kita menghargai orang lain yang terdapat disekitar kita.

Asrul Muslim (2013, hlm. 485) menjelaskan mengenai pentingnya interaksi sosial antara lain:

“Tanpa terdapatnya sesuatu interaksi yang berjalan hingga itu yang jadi pemicu yang bisa memunculkan sesuatu perpecahan dalam hidup. Manusia terlahir bagaikan makhluk sosial, realitas tersebut menimbulkan manusia hendak bisa hidup secara damai dengan menjajaki ketentuan hidup yang cocok dengan ketentuan serta norma yang berlaku, interaksi terjalin dengan terdapatnya ikatan timbal balik dari sesama makhluk sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan- hubungan sosial yang dinamis yang berkaitan dengan orang perorang, kelompok dengan kelompok ataupun orang dengan kelompok ataupun kebalikannya”.

untuk dapat mengetahui bagaimana pengaruhnya bermain *game* dalam kehidupan sehari-harinya remaja sekarang, saya menjalankan penelitian ini dengan maksud untuk mencari tahu informasi detail secara langsung mengenai remaja yang pengguna *game mobile legend* dengan yang tidak menggunakan *game mobile legend*. Berdasarkan latar belakang di atas penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul **“PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI RUKUN WARGA 13 KELURAHAN TAMANSARI BANDUNG”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah pokok dalam penelitian ini yaitu,

1. Adanya pengguna *game online mobile legend* yang berlebihan sehingga mengakibatkan kurangnya interaksi sosial dikalangan remaja. berdasarkan data dan fakta penelitian Maulida Annisa tahun 2019, dengan judul penelitian Pengaruh Intensitas bermain *game online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja. Dengan hasil analisis regresi linear sederhana yang dilakukan sebelumnya diketahui bahwa  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ). Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial, Hal ini ditunjukkan dengan jumlah pengaruh yang diberikan antara intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial adalah sebesar 6,6 %. Sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak masuk dalam penelitian ini.

2. *Game online mobile legend* yang tinggi peminatnya di kalangan remaja. berdasarkan data dan fakta penelitian Maulida Annisa tahun 2019, dengan judul penelitian Pengaruh Intensitas Bermain *game online* terhadap Interaksi Sosial Remaja. Dengan hasil analisis regresi linear sederhana yang dilakukan sebelumnya diketahui bahwa  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ). Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial, Hal ini ditunjukkan dengan jumlah pengaruh yang diberikan antara intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial adalah sebesar 6,6 %. Sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak masuk dalam penelitian ini.
  
3. Seringnya bermain *game* mengakibatkan remaja lupa akan waktu yang terpakai, sehingga kurang terjalannya interaksi sosial langsung dengan masyarakat sekitar. berdasarkan data dan fakta penelitian Efendi Agus tahun 2017 dengan judul penelitiannya Analisis Pengaruh Pengguna Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak di Kabupaten Sukoharjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media baru di kalangan anak usia 8–12 tahun di Kabupaten Sukoharjo dalam kategori sedang (1,89) dan interaksi sosialnya dalam kategori tinggi (2,45). Asumsi yang menyatakan bahwa semakin tinggi penggunaan Analisis Pengaruh Penggunaan media baru maka interaksi sosial anak akan cenderung semakin rendah dapat diterima kebenarannya dengan koefisien korelasi sebesar 0,54 pada derajat kebebasan 0,05 atau tingkat kepercayaan 95%.
  
4. *Game online* mengakibatkan anak remaja kecanduan akibatnya setiap ada amanat yang diberikan dari orang tua selalu terabaikan. Demikian berdasarkan data dan fakta penelitian Efendi Agus tahun 2017 dengan judul penelitiannya Analisis Pengaruh Pengguna Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak di Kabupaten Sukoharjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media baru di kalangan anak usia 8–12 tahun di Kabupaten Sukoharjo dalam kategori sedang (1,89) dan interaksi sosialnya dalam kategori tinggi (2,45). Asumsi yang menyatakan bahwa semakin tinggi penggunaan Analisis Pengaruh Penggunaan media baru maka interaksi sosial anak akan

cenderung semakin rendah dapat diterima kebenarannya dengan koefisien korelasi sebesar 0,54 pada derajat kebebasan 0,05 atau tingkat kepercayaan 95%.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah pokok tersebut, rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan media *game online mobile legend* pada remaja di Rukun Warga 13 Kelurahan Tamansari?
2. Bagaimana pengaruh media *game online mobile legend* terhadap interaksi sosial pada remaja di lingkungan Rukun warga 13 kelurahan Tamansari?
3. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk menanggulangi permasalahan interaksi sosial pada remaja-remaja yang *game online mobile legend* yang berpengaruh kepada berada di lingkungan Rukun Warga 13 Kelurahan Tamansari?
4. Bagaimana hambatan-hambatan yang dihadapi orang tua dalam upaya untuk anak-anaknya yang sudah terpengaruh lebih dulu kepada *game online mobile legend* khususnya bagi yang sudah berpengaruh kepada interaksi sosial?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sudah diuraikan diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan tujuan umum dan khusus sebagai berikut:

#### **1. Tujuan Umum**

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh *game online mobile legend* terhadap interaksi sosial antar remaja di lingkungan Rukun Warga 13 kelurahan Tamansari

#### **2. Tujuan Khusus**

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- a. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *game online mobile legend* pada remaja di Rukun Warga 13 Kelurahan Tamansari.
- b. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja di lingkungan Rukun Warga 13 Kelurahan Tamansari.



- c. Untuk mengetahui bagaimana upaya yang dilakukan untuk menanggulangi permasalahan *game online* yang berpengaruh kepada interaksi sosial pada remaja-remaja yang berada di lingkungan Rukun Warga 13 Kelurahan Tamansari.
- d. Untuk mengetahui bagaimana hambatan-hambatan yang dihadapi orang tua dalam mengurangi dampak negatif dari *game online*.

## **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah bersifat teoritis dan praktis. Adapun manfaat-manfaat tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

### **1. Teoretis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pengetahuan dan sumbangan pemikiran bagi pemegang kebijakan khususnya agar dapat membatasi penggunaan *game online* dan memberikan solusi dampak negatif dari *game online* ini.

### **2. Praktis**

- a. Untuk peneliti, penelitian ini berguna memberikan wawasan dan pengetahuan tentang dampak negatif *game online*
- b. Untuk remaja, penelitian ini diharapkan dapat membantu menemukan solusi untuk menanggulangi pengaruh media *game online*.
- c. Untuk masyarakat, penelitian bisa membantu agar masyarakat bisa ikut memberikan arahan kepada remaja-remaja agar tidak berlebihan dalam memainkan *game online*.
- d. Untuk orang tua, penelitian ini dapat membantu untuk mencegah agar remaja tidak berlebihan terhadap *game online*
- e. Untuk mahasiswa program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, hasil penelitian ini bisa menjadi sumber informasi untuk mahasiswa kalau ada yang melakukan penelitian mengenai dampak dari *game online*.
- f. Untuk peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi dan bahan untuk mengadakan penelitian dalam penelitian selanjutnya.

## **F. Definisi Operasional**

Karena keterbatasan peneliti, maka masalah yang akan diteliti dan dibahas, sesuai dengan definisi dibawah ini :

### **1. Pengaruh**

Istilah pengaruh dalam “ kamus besar bahasa Indonesia” mempunyai arti “daya yang ada atau timbul dari suatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan dan pembuatan seseorang”.

### **2. Game Online**

Permainan *online* dimaksud bagaikan program *game* yang terhubung lewat jaringan yang bisa dimainkan kapan saja, dimana saja serta bisa dimainkan bertepatan secara kelompok di segala dunia serta *game* itu sendiri menunjukkan gambar-gambar menarik semacam yang di idamkan, yang didukung oleh komputer (Bobby bodenheimer, 1999, hlm 129).

### **3. Mobile Legend**

*Mobile Legend bang-bang* ialah suatu *game* aplikasi piranti bergerak berjenis MOBA yang dibesarkan serta diterbitkan oleh Moonton. *Mobile legends Bang Bang* merupakan suatu *game* MOBA yang dirancang buat ponsel. Kedua regu lawan berjuang buat menggapai serta menghancurkan base musuh sembari mempertahankan basis mereka sendiri buat mengatur jalur setapak, 3" jalan" yang diketahui bagaikan " *top*", " *middle*" serta " *bottom*", yang menghubungkan basis-basis di tiap- tiap regu, terdapat 5 pemain yang tiap- tiap mengatur avatar, yang diketahui bagaikan " *hero*", dari fitur mereka sendiri. Kepribadian terkendali pc yang lebih lemah, yang diucap " *minions*", bertelur di basis regu serta menjajaki 3 jalan ke basis regu lawan, melawan musuh serta tower.

### **4. Interaksi Sosial**

Interaksi sosial ialah sesuatu proses dimana terdapatnya reaksi dari orang terhadap orang yang lain, terdapatnya orang yang mempengaruhi ataupun malah kebalikannya, jadi ada terdapatnya ikatan timbal- balik, interaksi ini terjalin apabila

terdapatnya ikatan orang dengan orang, orang dengan kelompok, kelompok dengan kelompok (Indra Endang Mulyani, 2014, hlm 444).

## **5. Remaja**

Remaja adalah anak muda yang hadapi masa transisi (peralihan) dari masa anak- anak mengarah masa berusia dewasa, ialah antara umur 12-13 tahun hingga umur 20- an, pergantian yang terjalin tercantum ekstrem pada seluruh aspek perkembangannya ialah meliputi pertumbuhan raga, kognitif, karakter, serta sosial (Gunarsa, 2006 : 196).

## **G. Sistematika Skripsi**

Sistematika penulisan skripsi ini berisi rincian tentang urutan penelitian dari setiap bab dan bagian dalam skripsi. Skripsi ini terdiri dari lima bab, antara lain :

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan merupakan bagian awal dari skripsi yang berisi empat bagian yaitu latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika skripsi.

### **2. BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Berisikan kajian pustaka yang berkaitan dengan masalah penelitian. Kajian pustaka ini berisi pengertian dari variable-variabel yang akan diteliti agar terlihat adanya keterkaitan serta didukung dari pengertian para ahli, serta adanya data yang relevan dari penelitian sebelumnya, yang didukung dengan kerangka pemikiran agar terarah kemana penelitian ini dilakukan.

### **3. BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini membahas mengenai metode yang digunakan oleh peneliti, adanya populasi dan sampel yang akan diambil, adanya tehnik pengumpulan data dan instrument apa saja yang digunakan dalam penelitian setelah itu dijabarkan kembali dengan tehnik analisis data yang sesuai dengan rumusan masalah yang diambil dan dijawab dengan tehnik analisis data.

#### 4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan dilapangan sesuai dengan masalah yang ada.

#### 5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab bagian paling akhir dari skripsi yang memaparkan secara rinci mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang ditunjukan kepada pihak-pihak yang terkait bagi penelitian selanjutnya