

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pondasi yang penting di dalam kehidupan individu. Dunia pendidikan merupakan salah satu wadah pembelajaran mengenai interaksi individu dalam menjalin dan mempertahankan hubungan yang baik dengan orang lain. Pendidikan harus mulai diberikan pada anak di usia sedini mungkin sehingga penyerapan nilai-nilai yang diajarkan mampu diterima dan diterapkan dengan lebih baik di masa dewasa. Ki Hadjar Dewantara melihat pendidikan sebagai upaya orang tua terhadap anak dalam mewujudkan taraf hidup menurut (Marwah 2018). Sesuai dengan peraturan mengenai sistem pendidikan terdapat pada UUD No. 20 Tahun 2003 pasal 1 yang berbunyi “Pendidikan merupakan kemampuan peserta didik untuk memperoleh kekuatan keagamaan dan spiritual, disiplin diri, individualitas, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan di harapkan dari dirinya, masyarakat, bangsa serta negara. Ini merupakan upaya sadar yang direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar proses belajar yang memungkinkan.” Tujuan suatu pendidikan tidak lain dan tidak bukan ialah agar manusia memiliki keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sebagaimana wujud dari akhlak yang mulia, kesehatan, kasih sayang, pengetahuan, dan kemampuan untuk mengontrol keinginan mereka berdasarkan kepribadiannya, masyarakat, dan budaya.

Kegiatan belajar dan mengajar merupakan bagian dari suatu proses pendidikan yang memiliki peran penting dalam menentukan pencapaian dan keberhasilan siswa. Belajar juga merupakan upaya yang dilakukan setiap orang untuk mengubah keterampilan, kreatifitas, sikap, pengetahuan, dan nilai positif dari berbagai materi maupun pengalaman yang telah meraka pelajari. Hal ini sesuai dengan Kompri (2016 hlm 219) yang menyebutkan bahwa salah satu unsur dari pendidikan yang membahas mengenai tujuan dan interaksi adalah proses pembelajaran, baik dilakukan dengan implisit maupun eksplisit. Belajar merupakan hasil dari hubungan seseorang berkaitan dengan lingkungannya.

Dengan demikian suatu pembelajaran dapat terjadi kapan pun serta di mana pun. Beberapa faktor proses belajar mengajar memerlukan proses belajar yang efisien dan efektif sangat menyenangkan, salah satunya ialah guru memiliki pemahaman yang jelas tentang hakikat, sifat dan karakteristik pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. pendekatan pembelajaran terpusat, faktor pendukung pembelajaran yang sangat baik, ketersediaan bermacam sumber belajar dan media menarik untuk memotivasi siswa dalam belajar.

Salah satunya sumber belajar tersebut adalah media pembelajaran. Menurut Gagne and Briggs (1974 dalam mustofa abi, 2020, hlm. 4), Media didefinisikan sebagai alat yang dimanfaatkan untuk membantu penyampaian materi dan memotivasi siswa dalam menyimak proses belajar mengajar. Sementara menurut Daryanto (2010 dalam mustofa abi, 2020, hlm. 4), Media merupakan sesuatu hal (termasuk orang, benda atau lingkungan) yang bisa dimanfaatkan untuk belajar berkomunikasi maupun menyampaikan informasi dengan cara yang melibatkan perhatian, keinginan, pikiran serta perasaan siswa untuk mencapai tujuan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan poin-poin di atas, media pembelajaran merupakan seluruh informasi yang disampaikan atau disalurkan melalui berbagai bentuk saluran yang membangkitkan kognitif, perasaan dan keingintahuan siswa. Hal ini mampu memunculkan proses pembelajaran yang inovatif atau terbaru, termasuk informasi tentang proses pembelajaran dari hal-hal yang terkandung di dalamnya, sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi dengan maksimal.

Media pembelajaran penting dalam menunjang keberhasilan dan motivasi belajar siswa. Mengingat kemajuan yang ada, banyak solusi untuk menciptakan suasana belajar berkelanjutan yaitu efektif dan efisien. Dalam pendidikan banyak digunakan trobosan baru dalam pembelajaran, prosesnya merupakan cara belajar yang terbaik, yang disebut sebagai “generasi Melanian”. Generasi Melania merupakan generasi yang memiliki kemampuan unik untuk melakukan banyak hal dengan menggunakan alat teknologi. generasi dengan banyak anak yang tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan perangkat digital yang menarik seperti Media *PowerPoint*.

Penggunaan media PowerPoint selama kegiatan pembelajaran tentu saja memiliki peran penting bagi siswa. Hal ini dikarenakan mereka harus dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Penelitian ini membahas mengenai media yang digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru selama kegiatan belajar mengajar, khususnya PowerPoint. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran, jika dirancang dengan baik akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, membuat pelajaran menarik, dan memungkinkan siswa berkomunikasi menjalin komunikasi melalui media atau dengan guru secara implisit, maupun dengan sumber informasi pembelajaran.

Pada penerapan media pembelajaran *PowerPoint* dalam proses pembelajaran tentu saja guru dituntut untuk memiliki sebuah kreativitas untuk membuat media pembelajaran *PowerPoint* itu menjadi menarik, sehingga dapat merangsang proses kegiatan pembelajaran siswa di kelas supaya siswa cenderung tidak bosan, aktif, dan mengakibatkan hasil belajar yang maksimal. Akan tetapi apabila guru tidak memiliki sebuah kreativitas untuk merencanakan media pembelajaran dan hanya menggunakan media pembelajaran sederhana serta menggunakan metode ceramah, maka aktivitas belajar siswa pun cenderung bosan, tidak aktif dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa yang rendah. Terdapat beberapa aspek yang memiliki pengaruh terhadap rendahnya kualitas kegiatan pembelajaran siswa, yaitu meliputi aspek internal maupun eksternal. Faktor yang berasal dari luar atau eksternal peserta didik, berkaitan dengan guru pada proses penyampaian materi pembelajaran, fasilitas pembelajaran, serta lingkungan yang berada di sekeliling peserta didik baik dari segi lingkungan alam dan hasil interaksinya di lingkungan sosial. Sedangkan aspek yang berasal dari dalam diri peserta didik atau internal, meliputi kemampuan kognitif dan intelektual, kepercayaan diri, kebiasaan belajar, kemampuan mengingat, serta motivasi belajar dalam diri peserta didik (Sugihartono, dkk, 2007, dalam Heronimus 2016, hlm. 150).

Keseluruhan dorongan dalam diri seseorang yang membangkitkan aktivitas maupun proses pembelajaran dikenal sebagai motivasi belajar, bertujuan untuk menjamin kelangsungan proses pembelajaran dan arahan yang jelas agar tercapainya tujuan dari kegiatan belajar yang dilakukan (Masni, 2015,

hlm. 39). Menurut Novianti, dkk (2020, hlm. 59), motivasi yang dimiliki individu untuk mengikuti proses pembelajaran merupakan semua kekuatan penggerak yang berasal dari psikis dari dalam diri individu yang dapat mendorong tercapainya tujuan dari pembelajaran yang dilakukan. Selain itu motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar dan melakukan seluruh kegiatan yang dirancang demi tercapainya tujuan dan hasil dari pembelajaran yang optimal (Mayasari, 2021, hlm. 176). Berdasarkan pendapat yang dijelaskan maka kesimpulannya yaitu motivasi belajar merupakan keadaan yang ada pada diri individu untuk memberikan dorongan atau arahan dalam kegiatan belajar dalam mencapai keberhasilan sebuah proses belajar yang diinginkan.

Motivasi belajar pada setiap kegiatan dan proses pembelajaran mempunyai peran penting dalam meningkatnya prestasi belajar yang didapatkan siswa pada mata pelajaran tertentu (Nashar, 2004 dalam Ghullam, 2011, hlm. 82). Ketika siswa sangat termotivasi untuk belajar, siswa akan cenderung mendapatkan sebuah hasil belajar yang memuaskan. Yang di mana artinya semakin besar motivasi yang dimiliki siswa, maka semakin besar semangat dan upaya yang dilakukan, akan berdampak pada semakin tingginya prestasi belajar yang diperoleh.

Terdapat cara dapat dilakukan agar memotivasi siswa belajar yaitu dengan mempergunakan sebuah media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran sangat berperan penting dalam masalah ini. Salah satu alasan siswa perlu memiliki motivasi dalam belajar, karena motivasi memiliki erat kaitannya dalam meningkatkan semangat belajar, karenanya motivasi menentukan semangat dalam keinginan belajar yang dilakukan siswa. Selain itu, motivasi memiliki peranan dalam proses belajar. Terdapat dua perspektif mengenai motivasi belajar, yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri, sedangkan motivasi yang berasal dari lingkungan yang berada di luar diri individu itu sendiri dikenal dengan motivasi ekstrinsik.

Motivasi intrinsik ialah keinginan menjadi aktif yang ada pada diri setiap individu, sehingga keinginan ini tidak memerlukan dorongan dari luar karena

pada dasarnya, peserta didik telah memiliki keinginan dan dorongan dari dalam dirinya sendiri untuk melakukan sesuatu. Sedangkan dorongan dan keinginan yang membutuhkan rangsangan dari luar diri individu merupakan motivasi ekstrinsik. Maka dari itu, sebagai upaya menciptakan sesuatu dalam mencapai tujuan dan hasil yang diinginkan, maka siswa harus termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Usaha dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa di kelas membutuhkan perantara atau media untuk menyampaikan materi yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran di dalam kelas. Media yang digunakan merupakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga menarik minat peserta didik, contohnya yaitu media *PowerPoint*. Media *PowerPoint* dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka (luring) ataupun diterapkan dalam pembelajaran *Online* atau dalam jaringan (daring).

Berdasarkan wawancara yang pernah *dilakukan* di SDN 149 Cigadung Bandung, ditemukan beberapa permasalahan di kelas V yaitu siswa kurangnya motivasi dalam kegiatan belajar mengajar. Motivasi merupakan dorongan pada diri individu yang secara tidak sadar menumbuhkan, menggerakkan, serta menyalurkan sikap seseorang untuk mengikutui pembelajaran, Koeswara (dalam Frandy, dkk, 2019, hlm. 282). Motivasi belajar siswa di ukur berdasarkan kebutuhan, perilaku atau dorongan, dan tujuan. Siswa yang menumbuhkan motivasi belajar, memiliki kebutuhan terkait dengan kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu siswa menunjukkan keinginan untuk belajar atau melakukan usaha-usaha untuk memahami pelajaran yang disampaikan.

Indikator mengenai perilaku atau dorongan dapat dilihat dari dalam diri siswa seperti menunjukkan perilaku belajar yang aktif dikelas, berusaha menjadi peserta didik yang berprestasi di kelasnya, serta memiliki minat dan menumbuhkan perasaan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, tujuan belajar dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu siswa lebih memiliki pengetahuan agar bisa berkarya di bidang ilmunya, seperti mendapatkan rangking dikelas dipacu oleh keinginan untuk memperoleh *reward* atau hadiah yang disiapkan oleh guru kelas maupun orang

tua dan mendapatkan rangking dikelas agar menjadi salah satu siswa yang berprestasi.

Permasalahan yang di sampaikan oleh guru SDN 149 Cigadung Bandung yang terdapat pada siswa kelas V ini kebanyakan siswa tidak fokus belajar di kelas, seperti bermain dengan teman sebangku, mengantuk, serta kebosanan yang di rasakan oleh siswa di kelas sehingga dapat berdampak pada masalah kedisiplinan di kelas. Hal ini dikarenakan pembelajaran hanya menggunakan media buku teks guru dan siswa serta media sederhana berupa papan tulis. Permasalahan yang lainnya adalah terdapat siswa dalam artian kurang aktif untuk mengikuti kegiatan belajar sehingga tidak adanya partisipasi dalam sebuah kegiatan yang berlangsung di dalam kelas. Hal ini menyebabkan siswa menjadi tidak bersemangat untuk melakukan pembelajaran yang berkelanjutan.

Adapun faktor penyebab siswa kurang aktif ketika belajar yaitu 1) Dalam diri siswa sendiri, seperti contoh kurangnya sebuah kecakapan atau kemampuan yang dimiliki siswa dalam belajar. Pada kegiatan pembelajaran, siswa yang kurang berminat dan kurang termotivasi untuk mempelajari materi pembelajaran, tidak memiliki motivasi untuk melakukan tugasnya dalam belajar atau menghadapi kesulitan saat menerima materi yang diberikan oleh guru. Kedua, faktor eksternal, seperti masalah dalam keluarga atau lingkungan sekitar pertemanan, serta masalah di media pembelajaran.

Kurangnya media pembelajaran juga merupakan komponen luar yang memengaruhi keinginan siswa untuk belajar. Hal ini menyebabkan menurunnya atensi siswa sehingga merasa bosan dan kehilangan ketertarikan dengan pelajaran. karena media yang digunakan guru merupakan media yang sederhana, misalnya buku teks dan papan tulis. Problem tersebut berkaitan dengan hasil belajar dan motivasi belajar. Guru menetapkan desain pembelajaran berdasarkan tahapan belajar yang paling awal. Media pembelajaran yang tepat dan menarik adalah kunci keberhasilan siswa karena setiap siswa memiliki kapasitas dan cara berpikir yang berbeda.

Beberapa permasalahan di atas menunjukkan adanya fenomena mengenai kurangnya motivasi belajar siswa diakibatkan oleh penyampaian materi yang kurang berhasil dalam membangkitkan motivasi belajar siswa yang

menyebabkan tujuan pembelajaran belum maksimal. Kurangnya suatu media pembelajaran yang inovatif dan menarik seperti media *PowerPoint* pada saat pembelajaran di kelas juga menjadi penyebab siswa kurang motivasi dalam belajar dan akhir-akhir ini berdampak pada hasil belajar. Siswa tidak hanya menguasai bahan pelajaran, melainkan juga teknologi. Sehingga sebuah media berperan penting untuk mencapai tujuan belajar. Ini harus membuat siswa lebih kreatif, aktif, dan efektif dengan menggunakan *PowerPoint* sebagai alat untuk meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran inovatif *PowerPoint* mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar SD.

Sesuai dengan permasalahan yang ada, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN 149 CIGADUNG”. Dengan harapan untuk mengetahui apakah media pembelajaran inovatif itu berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas..

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya media dalam penyampaian materi pelajaran yang dilakukan di kelas pada proses pembelajaran, sehingga pada pembelajaran berlangsung siswa tidak aktif dan cenderung merasa bosan pada saat guru menyampaikan materi.
2. Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa rendah, sehingga mengakibatkan proses belajarnya yang lambat untuk memahami materi yang di ajarkan oleh guru maka dari itu siswa memerlukan media pembelajaran yang inovatif dan bisa di mengerti oleh siswa sebagai alat perangsang motivasi belajar siswa.
3. Masih banyak guru yang belum memahami fungsi sebuah media pembelajaran dan hanya terpaku pada buku ajar guru dan media papan tulis yang menjadi alat perantara untuk penyampaian materi pembelajaran di dalam kelas serta metode yang digunakan yaitu metode ceramah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan Media *PowerPoint* dalam pembelajaran di kelas V SDN 149 Cigadung ?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint* terhadap Motivasi belajar siswa kelas V di SDN 149 Cigadung ?
3. Bagaimana Peningkatan Motivasi Belajar siswa di SDN 149 Cigadung setelah menggunakan Media Pembelajaran *PowerPoint*?

D. Tujuan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* dalam pembelajaran kelas V di SDN 149 Cigadung Kota Bandung
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN 149 Cigadung Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas V di SDN 149 Cigadung Kota Bandung Setelah menggunakan Media Pembelajaran *PowerPoint*.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang akan *dilakukan* maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
Hasil dari pembahasan dalam skripsi ini diharapkan dapat dijadikan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan khususnya dan juga dapat memberikan acuan, referensi, wacana, serta pendukung untuk mengembangkan ilmu pengetahuan terutama berhubungan dengan media pembelajaran inovatif sesuai dengan materi pembelajaran yang akan di ajarkan di kelas.
2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peserta didik, guru, serta pembaca yang akan diuraikan sebagai berikut :

a. Bagi peneliti

Untuk menambahkan pengetahuan peneliti sebagai calon guru mengenai Media Pembelajaran *PowerPoint* dan media pembelajaran lainnya, sehingga dapat menambahkan pengalaman dalam penerapan media pembelajaran inovatif pada saat akan mengajar di Sekolah dasar nantinya.

b. Bagi Guru

Untuk Sebagai sebuah referensi dalam mengatasi masalah terutama bagi pengetahuan tentang manfaat dan penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* pada pembelajaran di kelas untuk meningkatkan motivasi serta kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Pembaca

Untuk memberikan pengetahuan terhadap penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* terhadap Motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran di kelas.

F. Definisi Operasional

1. Media *PowerPoint*

Media *PowerPoint* adalah sebuah alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat dinikmati oleh Panca Indera siswa, Media *PowerPoint* memegang peranan yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Hujair (dalam Astuti 2020, hlm. 83) media *PowerPoint* adalah aplikasi yang merupakan bagian dari rangkaian Microsoft Office, sebuah aplikasi presentasi dengan bantuan proyektor LCD yang dapat dilihat oleh peserta didik. Sedangkan Jelita (2010 dalam Astuti 2020, hlm 83) berpendapat bahwa Microsoft *PowerPoint* adalah program yang dapat membuat presentasi menjadi profesional, efisien, dan mudah. Media *PowerPoint* adalah suatu bentuk perangkat lunak yang dibuat dan dirancang dengan tujuan untuk dapat digunakan dan menampilkan konten multimedia yang menarik dan mudah dijalankan dan digunakan Siagian (dalam Herlina, 2022, hlm. 1802). Dari beberapa pengertian diatas maka dapat di simpulkan bahwa Media *PowerPoint* merupakan program aplikasi yang termasuk dalam

kategori multimedia yang menarik dan dalam aplikasi program Microsoft *PowerPoint* ini menampilkan teks, video, gambar yang menarik dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dan memperkuat memori berpikir siswa.

2. Motivasi Belajar siswa

Motivasi adalah perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai dengan adanya dorongan dan tanggapan pencapaian tujuan dalam pemenuhan kebutuhan (Muhammad, 2016, hlm.91). Belajar menurut Masni (2015) menyatakan bahwa belajar juga merupakan suatu bentuk perbaikan perilaku individu yang melakukan tindakan berdasarkan pengalaman dan latihan yang didapatkan dari proses yang didelegasikan atau dicapai. Motivasi belajar adalah dorongan intrinsik dan ekstrinsik siswa untuk mengubah perilaku belajarnya, dengan berbagai indikator dan bukti pendukung (Hamzah B Uno, 2021, hlm. 23). Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Indikator belajar dapat di klasifikasikan berdasarkan (Hamza B Uno, 2021, hlm. 23) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya sebuah harapan dan cita-cita masa depan, adanya suatu penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Siswa yang memiliki motivasi belajar akan lebih tekun dalam menghadapi tugas, dapat mempertahankan pendapatnya ketika berdiskusi dengan teman maupun guru ketika proses pembelajaran di dilaksanakan, senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal yang di berikan (Sadirman dalam Nasrah & Muafiah, 2020, hlm. 209).

Motivasi belajar siswa untuk memaksimalkan proses pembelajaran harus memaksimalkan durasi belajar dan kegiatan belajar baik di sekolah maupun di rumah, serta kegigihan yang dimiliki siswa dalam kegiatan belajar (Makmum dalam Ricardo, 2019, hlm. 83)

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa indikator motivasi yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu memiliki keinginan berhasil dan sifat ambis, tekun dalam mengerjakan tugas, memiliki dorongan dan keinginan untuk mencapai tujuan belajar, memiliki cita – cita di masa depan, memiliki minat dalam belajar, mendapatkan penghargaan ketika belajar, lebih senang bekerja sendiri, adanya suatu kegiatan yang menarik serta memiliki lingkungan belajar yang kondusif yang memungkinkan siswa belajar dengan baik.

G. Sistematika Skripsi

Dalam uraian bagian sistem pembahasan , penelitian mendeskripsikan isi setiap bab, urutan penulisan dan hubungan antara satu bab lainnya dalam membuat sebuah kerangka . pemaparan sistematika skripsi ini disusun sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab I ini berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab II ini berisikan mengenai ulasan kajian teori berkaitan dengan variabel-variabel apa saja yang digunakan dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III ini membahas mengenai jenis penelitian yang digunakan, subjek penelitian, instrumen penelitian yang digunakan dalam memperoleh data, sumber data, teknik pengumpulan data, serta metode analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV membahas mengenai hasil penelitian dari analisis data yang selanjutnya di jelaskan pada pembahasan yang lebih mendetail.

BAB V PENUTUP

Pada Bab V yaitu bab terakhir ini berisikan kesimpulan dan hasil penelitian yang telah di laksanakan serta pemberian saran untuk mengoreksi kekurangan – kekurangan dari penelitian yang telah dilakukan sebagai pemahaman terhadap hasil analisis penelitian.