

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan sebuah sarana untuk berkomunikasi. Maka dari itu bahasa mempunyai fungsi penting dalam berkomunikasi dengan masyarakat luas. Noermanzah (2017, hlm.2) menjelaskan bahwa bahasa adalah suatu pesan yang biasanya disampaikan dalam bentuk ekspresi dan sebagai alat komunikasi dalam berbagai kegiatan tertentu. Pendapat lain mengenai bahasa menurut Pateda (2011, hlm.7) merupakan deretan bunyi yang bersistem sebagai alat (instrumentalis) yang menggantikan individual dalam menyatakan sesuatu kepada lawan tutur dan akhirnya melahirkan kooperatif di antara penutut dan lawan tutur. Menurut Tarigan (2008, hlm. 1) mengatakan bahwa berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu 1) keterampilan menyimak (*listening skills*), 2) keterampilan membaca (*reading skills*), 3) keterampilan menulis (*writing skills*), 4) keterampilan berbicara (*speaking skills*).

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang sangat penting dikuasai oleh anak. Menurut Tarigan (2008, hlm. 3-4) menyatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan kepandaian dalam berbahasa yang tumbuh dalam kehidupan anak. Selanjutnya menurut Tarigan (2008, hlm. 16) berbicara merupakan pengucapan suara artikulasi dalam mengekspresikan, menyampaikan dan menyatakan gagasan, ide, perasaan, dan pikiran. Galda (dalam Supriyadi, 2005, hlm. 178) berpendapat bahwa keterampilan berbicara menjadi inti dalam proses pembelajaran bahasa di tempat pendidikan, karena dengan pembelajaran berbicara siswa dapat berkomunikasi sesuai dengan perkembangan. Hal tersebut sejalan dengan satuan pendidikan melalui kurikulum merdeka terhadap keterampilan berbicara di sekolah dasar. Menurut Mustadi dkk (2023, hlm 4) mengatakan bahwa capaian pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar terdapat tiga fase, yaitu fase A, fase B dan fase C. Fase A yang dikhususkan pada kelas 1 dan 2, fase B pada kelas 3 dan 4, dan fase C pada kelas 5 dan 6. Pada penelitian ini difokuskan pada keterampilan berbicara pada fase A.

Capaian pembelajaran pada Fase A di sekolah dasar terhadap keterampilan berbicara yang mana peserta didik harus mampu berbicara dengan santun tentang beragam topik yang dikenali menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks serta peserta didik mampu merespons dengan bertanya tentang sesuatu, menjawab dan menanggapi komentar orang lain (teman, pendidik dan orang dewasa) (Kemendikbud 2024). Sejalan dengan pernyataan kemendikbud, menurut Strickland (2007, hlm 164) berpendapat jika tujuan sekolah adalah untuk mendidik, maka sekolah harus menjadi tempat dimana peserta didik dapat berbicara untuk mengeksplor dan belajar, bukan sekedar mereproduksinya, oleh sebab itu pendidik harus mampu menyediakan kesempatan bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berbicara mereka. Agar pembelajaran berbicara di sekolah dasar berlangsung dengan baik, maka pembelajaran berbicara harus dilakukan dengan baik.

Pembelajaran berbicara bertujuan supaya peserta didik bisa mengungkapkan pikirannya melalui lisan. Tujuan pembelajaran berbicara yang harus dicapai yaitu siswa-siswi dapat berbicara dan berbahasa dengan baik untuk menggungkapkan pendapat serta berinteraksi sosial dengan masyarakat lainnya. Selanjutnya Tambunan (2020,hlm. 6) mengatakan pembelajaran berbicara di sekolah dasar sering dianggap sepele bagi banyak orang hal tersebut disebabkan ada yang menganggap bahwa murid-murid Indonesia sudah lancar berbicara. Fakta sebenarnya peserta didik masih banyak yang belum memiliki keterampilan berbicara. St. Y Slamet (2007, hlm. 29) mengemukakan bahwa tujuan pelajaran komunikasi ialah agar para murid belajar memahami pikiran sendiri dengan bahasa yang sebenarnya dan melatih peserta didik menghasilkan pikiran dan perasaan dengan komunikasi yang benar serta dapat mengasah keterampilan berbicara. Maka dari itu, supaya kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik terdapat aspek-aspek keterampilan berbicara yang harus diperhatikan seorang pendidik.

Aspek dalam keterampilan berbicara sangat penting dan harus dikembangkan, Yulyanti (2021, hlm.3) menyatakan aspek-aspek yang digunakan dalam penilaian keterampilan berbicara yaitu yang pertama lafal, merupakan cara melambangkan bunyi tuturan dan hubungan lambang satu

dengan yang lainnya baik berupa kata maupun kalimat. Indikator dalam lafal yaitu: (1) kejelasan vokal atau konsonan, (2) ketepatan pengucapan, (3) tidak ada kerancuan dengan pengucapan daerah. Aspek kedua intonasi, merupakan daya tarik utama dari bercerita bahkan salah satu faktor yang menentukan keefektifan bercerita. indikator dalam intonasi yaitu: (1) tinggi rendahnya nada suara, (2) tekanan suku kata, (3) panjang pendeknya tempo. Aspek ketiga kosakata, merupakan kumpulan kata-kata yang merupakan bagian dari bahasa tertentu dan digunakan untuk membentuk kalimat. Indikator kosakata yaitu: (1) jumlah kosakata yang digunakan dalam kalimat pembuka, (2) isi, (3) kesimpulan dan penutup, (4) konsisten dan timbal balik. Dengan menguasai keterampilan berbicara, peserta didik mampu mengekspresikan keterampilan berdasarkan kondisi yang terjadi ketika mereka tengah berkomunikasi. Namun terlepas dari hal tersebut, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran berbicara yang dihadapi para siswa.

Problematika yang dihadapi para siswa ialah kesulitan dalam berkomunikasi dengan baik dan benar. Menurut Adini, Setyawan dan Citrawati (2020, hlm. 619) menyatakan bahwa aspek keterampilan berbicara salah satunya adalah bercerita atau menceritakan kembali cerita yang sebelumnya pernah diketahui. Namun pada kenyataannya, peserta didik kesulitan dalam menceritakan kembali secara lisan mengenai cerita yang mereka ketahui sebelumnya. Pendapat Indratayana, Wayan dan Nyoman (2016, hlm. 185) menjelaskan bahwa peserta didik masih menemukan banyak kesulitan seperti kurang aktifnya ketika belajar yang membuat kepandaian mereka tidak terasah dengan benar. Para siswa umumnya mengalami kesulitan untuk tampil didepan umum dan kurang percaya diri membuat mereka enggan untuk berbicara. Permasalahan lain yaitu peserta didik merasa kesulitan menyusun kata yang ingin mereka sampaikan dalam bentuk kalimat untuk diceritakan kembali, kurangnya percaya diri juga merupakan faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara peserta didik serta penyampaian materi oleh pendidik yang masih menggunakan metode ceramah juga berpengaruh. Permasalahan yang ada pada keterampilan berbicara juga terjadi dalam pengaplikasian pembelajaran di SDN 161 Sukapura Bandung.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dengan pendidik kelas II SDN 161 Sukapura, Kecamatan Kiaracandong, Kota Bandung. Diketahui bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide, gagasan dan pikirannya melalui berbicara. Peserta didik masih menggunakan bahasa daerah sehingga membuat mereka kesulitan dalam mengaplikasi bahasa Indonesia dengan benar. Pelajaran yang dirangkul pendidik masih bersifat konvensional yaitu ceramah serta pendidik belum sepenuhnya memanfaatkan model dan metode pembelajaran sehingga pembelajaran monoton dan membuat peserta didik merasa bosan. Berkaitan dengan hal tersebut, berikut data yang diperoleh peneliti terkait rendahnya keterampilan berbicara yang diambil dari nilai harian di kelas II SDN 161 Sukapura Bandung. Adapun data tersebut dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 1.1
Frekuensi dan Presentase Nilai Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas II SDN 161 Sukapura Bandung

No	Rentang Nilai	Frekuensi	KKTP
1	0-50	14	70
2	51-70	4	
3	71-80	8	
4	81-90	2	
5	91-100	0	
Jumlah Peserta Didik		28 Peserta didik	
Keterangan Nilai Rata-rata		48,79	
Ketuntasan Belajar		Tuntas	35,74%
		Tidak tuntas	64,29%

(Sumber : Guru kelas II SDN 161 Sukapura)

Berdasarkan tabel tersebut, disimpulkan bahwa keterampilan berbicara subjek penelitian masih tergolong rendah. Adapun peserta didik yang memiliki keterampilan berbicara yang baik berjumlah 10 orang, sementara itu yang termasuk ke dalam kategori keterampilan rendah berjumlah 18 orang. Untuk total keseluruhan peserta didik berjumlah 28 orang dan 60% yang memiliki keterampilan berbicara rendah. Merujuk pada masalah di atas, maka

hendaknya perlu diadakan bentuk pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik agar dapat membuat suasana yang menyenangkan dan atraktif serta mampu menumbuhkan keterampilan mereka berbicara. Tarigan (dalam Kumaradewi, 2009, hlm. 243) menyatakan pentingnya keterampilan berbicara mendasari keaktifan siswa dalam mengikuti semua kegiatan belajar mengajar dikelas. Bentuk pembelajaran *team games tournament* (TGT) dapat mengaktifkan peserta didik dikarenakan memberikan kesempatan untuk peserta didik dalam berbicara.

Bentuk pembelajaran kooperatif *team games tournament* (TGT) ialah metode pelajaran dengan menerapkan strategi kelompok. Model ini merupakan kegiatan pembelajaran yang berisikan turnamen akademik. Slavin (2015, hlm. 163) berpendapat bahwa model pembelajaran tersebut merupakan turnamen akademik yang memanfaatkan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu. Para peserta didik berkompetisi sebagai perwakilan tim mereka, dengan anggota tim lain yang memiliki kinerja akademik setara sebelumnya. Rusman (2014, hlm. 224) menjelaskan bahwa TGT merupakan bentuk pembelajaran kerjasama yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar dengan kisaran anggota 5 hingga 6 orang yang memiliki kepandaian, gender, dan ras atau suku yang beragam. Sedangkan menurut Shoimin (2014, hlm. 203) menyebutkan bahwa model pembelajaran TGT ialah proses pembelajaran yang sederhana ketika diaplikasikan dengan melibatkan aktivitas seluruh pemain tanpa adanya pembagian dan perbedaan status, melainkan dengan mengaitkan fungsi siswa menjadi tutor sebaya dan di dalamnya terkandung unsur *games* serta *reinforcement*. Dalam Laeka, Nasruddin dan Nurdin (2024, hlm. 171) mengemukakan bahwa hambatan-hambatan yang terjadi ketika belajar bisa diatasi dengan pemanfaatan media pendidikan salah satunya media *flashcard*.

Media *FlashCard* ialah salah satu instrumen yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Susilana dan Riyana (2009, hlm. 94) media *Flash Card* berupa kartu bergambar dengan berukuran 25x30 cm. Bentuk tersebut dibuat memakai tangan, foto atau membubuhkan gambar yang telah ada yang dipasangkan terhadap lembar-lembar *Flash Card*. Pendapat lain dari Echols dan Hassan dalam Akbar (2022, hlm. 14) mengemukakan bahwa *Flash Card* adalah kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas. Jika diartikan perkata,

maka istilah *Flash Card* dapat dibagi dalam dua kata, yaitu kata *Flash* dan *Card*. Kata *Flash* dalam bahasa Indonesia berarti cahaya dan kilasan sedangkan kata *Card* dapat diartikan sebagai kartu. Riyana dan Susilana (2008, hlm. 95) mengemukakan kelebihan dari *Flashcard* yaitu mudah dibawa kemanapun, praktis gampang diingat dan menyenangkan. Keunggulan tersebut memudahkan para pendidik untuk menggunakan media *Flashcard* sebagai bantuan dalam penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Sehubungan dengan yang sudah dijelaskan diatas, terdapat penelitian yang relevan yaitu sebagai berikut. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Purnamasari (2014, hlm. 4) yang menyatakan bahwa penelitian menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini dapat meningkatkan kemampuan penalaran dan koneksi matematik peserta didik dibanding dengan yang mengikuti pembelajaran langsung. Penelitian ini menggunakan “Pre-test Post-Test Control Group Design” Pengambilan sampel dilakukan secara random sampling. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2021, hlm 3) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *Flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan pada peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai rata-rata pretest yaitu 65,5 sedangkan nilai rata-rata posttest yaitu 80,5. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Khotimah (2020, hlm. 1) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Flashcard* terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris peserta didik hal itu dilihat dari pada hasil belajar peserta didik. Hal ini dilihat dari kemampuan berbicara siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 11%, dari siklus II ke siklus III sebesar 21% dengan media pembelajaran *Flashcard*.

Berdasarkan fakta yang dijelaskan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flash card* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik di Sekolah Dasar”** penelitian ini dilakukan di kelas II SD Negeri 161 Sukapura Kota Bandung yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Seperti yang dijelaskan pada latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian adalah seperti berikut:

1. Kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran sehingga mereka tidak aktif ketika menyampaikan ide-ide nya dalam berbicara.
2. Pendidik masih memakai metode konvensional yang belum bervariasi yaitu ceramah ketika pembelajaran sehingga para murid cepat bosan.
3. Peserta didik masih menggunakan bahasa daerah sehingga membuat peserta didik kesulitan berbahasa Indonesia dengan baik dan benar.
4. Kurangnya rasa percaya diri yang mengakibatkan peserta didik masih takut berbicara di depan kelas.
5. Peserta didik kurang memperhatikan tanda baca, intonasi yang tepat dan kalimat yang benar dalam berbicara.
6. Rendahnya pemahaman peserta didik terhadap pentingnya keterampilan berbicara, mengakibatkan rendahnya nilai keterampilan berbicara yang diperoleh peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas , di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flashcard* pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar ?
2. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berbicara antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flashcard* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional ?
3. Apakah terdapat peningkatan keterampilan berbicara pada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flashcard* dengan dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional ?

4. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flashcard* terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas II Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flashcard* terhadap peserta didik kelas II Sekolah Dasar
2. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan berbicara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flashcard* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flashcard* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.
4. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flashcard* terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas II Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flashcard* diharapkan dapat dijadikan sebagai pengalaman dan pengetahuan untuk seorang pendidik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flashcard* merupakan bentuk inovasi terhadap pembelajaran yang dapat berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa serta menjadikan pembelajaran lebih berkesan dan menarik bagi peserta didik di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, memberikan panduan terkait model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flashcard* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar.
- b. Bagi pendidik, menambah pengetahuan terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flashcard* terhadap keterampilan berbicara peserta didik di Sekolah Dasar.
- c. Bagi peserta didik, sebagai upaya meningkatkan keterampilan berbicara dan dapat memperoleh pengalaman pembelajaran menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flashcard*
- d. Bagi peneliti, dapat menambah pengalaman langsung terkait penelitian tentang kegiatan pembelajaran terhadap keterampilan berbicara peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flashcard*.
- e. Bagi peneliti lain, sebagai informasi dan sebagai rujukan teori terkait pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flashcard*.

F. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini agar tidak terjadinya kesalahpahaman maka diberikan pengertian istilah-istilah terkait variabel yang dipakai terhadap penelitian ini sebagai berikut:

1. Model *Cooperative* Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif dengan menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 hingga 6 orang peserta didik yang mempunyai kepandaian, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Model pembelajaran TGT merupakan turnamen permainan tim dalam sebuah model pembelajaran. TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat menambah motivasi peserta didik dalam belajar dan menjadikan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.

2. Media pembelajaran *Flashcard*

Flashcard merupakan salah satu media pembelajaran berbasis visual yang berbentuk gambar. Sebagai media pembelajaran *Flashcard* dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan berbahasa, termasuk keterampilan berbicara. *Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi, apabila jumlah siswa banyak maka *Flashcard* dibuat dengan ukuran yang lebih besar dan jika jumlah siswa sedikit maka *Flashcard* dibuat dengan ukuran kecil. kartu-kartu tersebut berisi gambar-gambar (binatang, benda, buah-buahan dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata.

3. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan gagasan dan pikiran. Indikator keterampilan berbicara adalah ketepatan vokal yang meliputi pengucapan konsonan dan vokal secara benar, tidak terlihat pengaruh adanya bahasa asing, dan ucapan dalam berbicara. Intonasi suara, meliputi pemenggalan kata/jeda yang jelas, nada dalam berbicara, dan kecepatan dalam berbicara. Ketepatan ucapan, meliputi pemilihan kata/diksi dan penggunaan kalimat. Urutan kata yang tepat, meliputi pengucapan kata dengan tepat serta kata tidak diulang-ulang. Kelancaran, meliputi pembicaraan tidak tersendat atau berdiam diri terlalu lama dan pembicaraan lancar.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi ini terdiri dari lima bab sebagai berikut:

Bab I pendahuluan. Pendahuluan merupakan bagian pertama yang mengantarkan pembaca kepada pembahasan masalah. Pendahuluan berisi sebuah pernyataan terkait masalah penelitian. Penelitian dilakukan karena munculnya permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam, masalah tersebut muncul disebabkan oleh beberapa faktor. Bagian dari pendahuluan berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.

Bab II kajian teori dan kerangka pemikiran. Kajian teori berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan dan peraturan yang didukung oleh para peneliti terdahulu yang hasilnya memiliki relevansi dengan masalah dalam penelitian. Kajian teori yang dimuat pada bab II skripsi digunakan peneliti sebagai teori yang dipakai untuk membahas hasil penelitian yang didasarkan pada permasalahan dalam penelitian. Setelah kajian teori dilanjutkan dengan kerangka pemikiran yang berisi variabel yang berkaitan dalam penelitian.

Bab III metode penelitian. Di dalam bab ini membahas menjelaskan secara sistematis langkah-langkah serta cara yang dipakai untuk dapat menjawab permasalahan atau rumusan masalah yang diteliti didalamnya membahas mengenai metode penelitian, desain penelitian, pengumpulan data, fokus penelitian, teknik pengumpulan data dan prosedur penelitian dan menghasilkan kesimpulan.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Dalam bab ini terdapat dua hal yang sangat penting, yaitu terkait temuan berdasar hasil dan pengolahan data yang telah di analisis secara sistematis yang mana sesuai dengan urutan pada rumusan masalah penelitian. Dan selanjutnya yaitu penjelasan mengenai hasil temuan berupa jawaban yang logis dan detail terhadap rumusan masalah dan juga hipotesis yang sudah dirumuskan.

Bab V simpulan dan saran. Di dalam bab V ini terdapat dua hal, yaitu kesimpulan dan saran. Simpulan adalah penjelasan yang berupa pemaparan deskripsi dan pemaknaan peneliti terkait temuan hasil penelitian. Dalam menuliskan kesimpulan dapat diuraikan dengan jelas dan padat. Saran berisi tentang rekomendasi yang ditunjuk untuk penelitian selanjutnya yang berminat melakukan penelitian yang serupa, kepada yang menggunakan skripsi sebagai acuan dan kepada pembuat kebijakan dilapangan ataupun tindak lanjut dari hasil penelitian.