

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah dasar utama dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pendidikan ini dapat menumbuhkan dan membentuk potensi bahkan mencerdaskan kehidupan bangsa dalam upaya kemajuan suatu bangsa. Pendidikan menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas peserta didik melalui proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan memiliki tujuan untuk membentuk peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif, terampil, dan berpotensi sehingga diharapkan kelak peserta didik dapat dengan mudah memecahkan semua permasalahan yang ada serta bisa bermanfaat dalam kehidupan bangsa (Yulianti, dkk., 2023, hlm. 105).

Pendidikan di Indonesia memiliki beberapa kesenjangan, hal ini ditunjukkan pada kualitas pendidikan yang rendah. Kesenjangan ini terjadi karena pemerintah kurang serius memperhatikan hal-hal yang terdapat dalam bidang pendidikan. Kesenjangan dalam bidang pendidikan di Indonesia masih terjadi di berbagai hal seperti: sarana prasarana dan sumber daya tenaga pendidik. Sementara itu, pendidikan merupakan salah satu bentuk upaya dalam mewujudkan kemajuan bangsa (Nasution, 2018, hlm. 6).

Di era globalisasi seperti saat ini, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang begitu pesat dan sangatlah mendukung terciptanya teknologi-teknologi baru. Perkembangan IPTEK dapat mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan bangsa. Hal ini dikarenakan IPTEK dapat memudahkan berbagai aktivitas dan pekerjaan manusia. Perkembangan IPTEK pun tentu sangat erat kaitannya dengan perkembangan pendidikan karena dapat memudahkan proses pembelajaran (Lestari, 2018, hlm. 95).

Pada proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain

itu, pemanfaatan teknologi digital dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, kualitas proses belajar, dan hasil belajar. Namun hal tersebut perlu diperhatikan oleh beberapa aspek kemampuan sumber daya manusia maupun keamanan dan kesehatan guru maupun peserta didik. Terdapat sejumlah teknologi digital yang dapat dimanfaatkan guru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran baik di dalam kelas secara fisik maupun di luar jangkauan yaitu *interactive whiteboards*, aplikasi perangkat lunak, *web 2.0* dan media sosial (Hidayat dan Khotimah, 2019, hlm. 11).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada peserta didik SDN Cikuya 03, ditemukan fakta bahwa kurang optimalnya penggunaan model, media dan teknologi pada saat pembelajaran. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa di SDN Cikuya 03 masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran serta belum sepenuhnya guru dapat menguasai teknologi yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan masih monoton. Hal ini memberikan dampak kepada peserta didik menjadi kurang motivasi dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, dikarenakan kurang adanya model/media pembelajaran yang inovatif yang dapat diterapkan. Dengan demikian, permasalahan ini akan berdampak terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh banyak faktor, terutama faktor yang berasal dari guru dan peserta didik. Hal ini perlu segera ditindaklanjuti oleh guru sebagai tenaga pendidik yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Guru sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar. Guru mempunyai peran yang sangat strategis dalam usaha pembentukan sumber daya manusia (SDM) berkualitas, melaksanakan tugasnya dengan baik sebagai perencana pengajaran, sebagai pelaksana, maupun sebagai evaluator pengajaran. Bahkan, guru diharapkan memodifikasi rancangan dan pelaksanaan pengajaran, berperan aktif serta menempatkan kedudukannya sebagai guru profesional, sesuai dengan tuntutan masyarakat yang semakin berkembang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan harapan (Zulifiati, 2018, hlm. 2).

Canva merupakan salah satu aplikasi perangkat lunak yang banyak digunakan oleh guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik. Canva merupakan aplikasi yang menyediakan berbagai macam alat desain grafis untuk mendukung dalam pembuatan media pembelajaran, seperti lembar kerja peserta didik, poster, poparewerpoint, pembuatan video dan masih banyak yang lainnya .(Nikmah dan Andriani, 2023, hlm. 20114).

Media pembelajaran berbasis Canva memiliki beberapa keunggulan, seperti dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga proses pembelajaran tidak akan membosankan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Canva ini dapat mengajarkan peserta didik mengenai ilmu pengetahuan dan teknologi, kreativitas, serta keterampilan. Dengan demikian, Canva ditawarkan menjadi salah satu media pembelajaran yang inovatif di tengah terbatasnya media pembelajaran saat ini. Selain itu, pemanfaatan Canva dalam pembuatan media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta dapat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar peserta didik (Yulianti, dkk., 2023, hlm. 107).

Dengan menggunakan media pembelajaran, hal ini dapat menunjang proses belajar mengajar sehingga makna dan pesan yang disampaikan oleh guru dapat lebih jelas dan dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan media pembelajaran, guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata secara ceramah tetapi dapat memudahkan peserta didik untuk memahami secara nyata atas materi yang telah disampaikan tersebut (Nurrita, 2018, hlm. 174).

Pemakaian media pembelajaran dapat mendorong peserta didik agar dapat tertarik untuk mempelajari hal-hal baru dalam bahan ajar yang akan disampaikan oleh guru sehingga mudah untuk dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat menjadi stimulus bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat peraga dapat sangat membantu dalam dunia pendidikan, media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu tugas guru adalah dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai guna untuk mencapai

tujuan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Terutama pada mata pelajaran IPA, diharapkan peserta didik bisa lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan mata pelajaran IPA mencakup muatan materi pelajaran yang membosankan serta salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami karena materi yang kompleks (Nurrita, 2018, hlm. 177).

Hal ini sejalan dengan beberapa peneliti terdahulu yang menjelaskan bahwa mereka telah berhasil melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran berbasis Canva. Berdasarkan hasil penelitian yang ditulis oleh Yulianti, dkk. (2023, hlm. 111) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang ditulis oleh Annissa dan Wikarya (2022, hlm. 89) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik VIII.6 SMPN 13 Padang. Berdasarkan hasil penelitian yang ditulis oleh Purnamawanti, dkk. (2023, hlm. 93) menyatakan bahwa berdasarkan hasil nilai N-Gain penggunaan media pembelajaran berbasis Canva efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas 5 I Al-Khoeriyah.

IPA merupakan cabang ilmu pengetahuan yang membahas mengenai fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan mengenai objek dan fenomena alam yang didapatkan dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan ilmiah. Dalam pembelajaran IPA, ditemukan di lapangan bahwa banyak peserta didik yang sering mengeluh dalam mempelajari materi IPA karena materi yang kompleks sehingga dianggap susah untuk dipahami. Hal ini dapat disebabkan oleh cara guru dalam menyampaikan materi IPA yang cenderung membuat peserta didik menjadi bosan dan sulit mengerti akan materi IPA yang dipelajarinya. Sehingga mengakibatkan peserta didik kurang memiliki minat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran IPA. Hal inipun akan berpengaruh terhadap hasil

beajar peserta didik yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. (Purnamawanti, dkk., 2023, hlm. 74).

Dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya di kelas V terdapat salah satu materi yang membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran, yaitu materi daur hidup hewan. Hal ini dikarenakan materi daur hidup hewan membahas mengenai tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang dialami hewan. Dalam daur hidupnya, ada hewan yang mengalami perubahan bentuk pada tubuhnya dan ada juga hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk pada tahap tumbuh kembangnya (Karitas, 2017, hlm 38). Dengan demikian, peserta didik membutuhkan suatu media yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Pada Materi Daur Hidup Hewan di SDN Cikuya 03 Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka terdapat beberapa masalah dalam penelitian ini. Masalah-masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sarana dan prasarana yang kurang memadai dalam proses pembelajaran.
2. Kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran.
3. Kurangnya motivasi belajar peserta didik dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif.
4. Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam belajar dikarenakan kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
5. Mata pelajaran IPA yang kompleks sehingga sulit dipahami oleh peserta didik dan membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjangnya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji di dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V SDN Cikuya 03 Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung?.
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva di kelas V SDN Cikuya 03 Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung?.
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar peserta didik di kelas V SDN Cikuya 03 Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung?.

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V SDN Cikuya 03 Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva di kelas V SDN Cikuya 03 Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar peserta didik di kelas V SDN Cikuya 03 Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis bagi berbagai pihak yang berkepentingan. Adapun manfaat penelitian ini yang diuraikan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi bagi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar di kelas V Sekolah Dasar sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru untuk mengatasi permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang baik dapat menciptakan generasi penerus yang berkualitas. Adapun beberapa manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Bagi guru

Sebagai suatu masukan untuk memperbaiki sistem pembelajaran di kelas dalam upaya mengatasi permasalahan yang ada, seperti penggunaan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

b. Bagi peserta didik

Dapat berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan pembelajaran akan lebih bermakna.

c. Bagi sekolah

Dapat memberikan kontribusi yang baik bagi sekolah dalam mengupayakan fasilitas yang lebih baik untuk mendukung kegiatan belajar mengajar sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman. Hal ini tentunya akan berdampak pada motivasi dan semangat belajar peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik dapat terus meningkat.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai suatu inspirasi untuk dapat mengembangkan dan mengoptimalkan media pembelajaran agar lebih menarik sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman saat ini.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman terhadap judul penelitian di atas, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Berbasis Canva

Canva merupakan salah satu aplikasi desain secara online yang dapat digunakan oleh guru dalam membuat media pembelajaran. Canva menyediakan berbagai macam desain grafis, seperti powerpoint untuk presentasi, poster, pamphlet, spanduk, kartu undangan, edit foto bahkan bisa digunakan sampai edit video (Wulandari dan Mudinillah, 2022, hlm. 103).

Menurut Sholeh dalam (Alfian, dkk., 2022, hlm. 77), berpendapat bahwa Canva merupakan salah satu aplikasi yang menyediakan berbagai desain grafis untuk membuat media pembelajaran. Canva dapat meningkatkan kreativitas baik guru maupun peserta didik serta dapat menjadikan pembelajarn di kelas menjadi lebih komunikatif dan secara visual dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Penggunaan Canva sangat membantu guru dalam proses pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini dikarenakan hasil desain Canva mampu meningkatkan motivasi peserta ddik dalam belajar karena media pembelajaran dibuat secara menarik. Media Canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang abstrak dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Triningsih, 2021, hlm. 130).

Selain itu, penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, di antaranya Canva dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis desain grafis yang menyediakan beragam fitur animasi, template berbagai desain grafis; seperti bahan presentasi (powerpoint), mind mapping, dan poster yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru maupun peserta didik. Hal

ini dikarenakan Canva menyediakan fitur yang dapat mempermudah pengguna dalam menggunakannya (Wulandari dan Mudinillah, 2022, hlm. 103).

Implementasi penggunaan Canva ini diperlukan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan materi pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin agar peserta didik lebih tertarik untuk menerima materi pelajaran. Dengan demikian, hal ini akan membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Nikmah dan Andriani, 2023, hlm. 20114).

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Canva merupakan salah satu aplikasi desain secara online yang menyediakan berbagai macam desain grafis sehingga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

2. Hasil Belajar

Menurut Hamalik (2016, hlm. 159), hasil belajar merupakan pengukuran, berupa pengumpulan data dan informasi, pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan mengenai tingkat hasil belajar yang dicapai peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm. 55), hasil belajar merupakan puncak dari proses belajar baik berbentuk dampak pengajaran maupun dampak pengiring. Dampak pengajaran merupakan hasil belajar peserta didik yang dapat diukur langsung sedangkan dampak pengiring merupakan dampak yang tidak dapat diukur langsung tetapi dapat dirasakan dan didasari langsung perubahannya.

Menurut Sardiman (2007, hlm. 16) hasil belajar merupakan bentuk perwujudan dari perilaku belajar yang terlihat pada perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku, meliputi perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), serta

yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Apabila peserta didik mempelajari pengetahuan mengenai suatu konsep, maka perubahan perilaku yang didapatkan tidak hanya berupa pengetahuan, melainkan juga keterampilan dan sikap.

Menurut Purwanto (2011, hlm. 61), hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan ini sesuai dengan tujuan pendidikan yang meliputi dari tiga domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hasil belajar merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, seorang guru perlu mengetahui juga mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktekkan pada saat mengajar. Untuk menghasilkan hasil belajar peserta didik yang tinggi, guru dituntut untuk mendidik dan mengajar peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas (Nasution, 2019, hlm. 9).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari apa yang didapatkan setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar yang didapatkan yaitu perubahan perilaku dan kemampuan yang didapat berupa kemampuan kognitif, efektif ataupun psikomotor. Hasil belajar yang maksimal juga dilihat dari kualitas proses pembelajaran yang telah dipelajarinya.

3. Daur Hidup Hewan

Tahapan pertumbuhan dan perkembangan suatu hewan disebut daur hidup. Di dalam daur hidupnya, ada hewan yang mengalami perubahan bentuk, ada yang tidak. Hewan yang mengalami perubahan bentuk pada tahap tumbuh kembangnya disebut mengalami metamorfosis. Berdasarkan perubahan bentuknya, metamorfosis dibedakan menjadi metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Metamorfosis sempurna terjadi ketika hewan mengalami perubahan bentuk yang sangat berbeda pada setiap tahap perkembangannya. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah kupu-kupu berkembang baik dengan cara bertelur. Kemudian, telur menetas menjadi ulat atau larva yang aktif

mencari makanan. Setelah cukup mendapatkan makanan, ulat berubah menjadi pupa atau kepompong yang tidak bergerak dan melekat pada bagian pohon. Pupa merupakan masa istirahat sebagai persiapan menjadi kupu-kupu dewasa (Karitas, 2017, hlm. 38).

Metamorfosis tidak sempurna terjadi pada hewan yang mengalami perubahan bentuk yang tidak terlalu berbeda pada setiap perkembangannya. Hewan kelompok ini tidak mengalami fase larva dan pupa. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah kecoa. Kecoa berkembang baik dengan telur. Telur kecoa menetas berubah menjadi kecoa muda yang di sebut nimfa. Nimfa mengalami beberapa kali pergantian kulit sebelum menjadi kecoa dewasa. Pergantian kulit ini di sebut ekdisis (Karitas, 2017, hlm. 41).

Selain serangga dan katak, hewan ini mengalami daur hidup tanpa metamorfosis atau tanpa mengalami perubahan bentuk. Contoh jenis hewan dan berkembang biak dengan telur. Telur ikan menetas, lalu menjadi ikan muda, kemudian menjadi ikan dewasa. Bentuk ikan muda dan ikan dewasa tidak banyak mengalami perubahan. Demikian juga dengan kadal. Setelah bertelur, telur kadal akan menetas dan munculah kadal muda. Seiring dengan waktu, kadal muda tumbuh dan berkembang menjadi kadal dewasa yang siap bertelur kembali setelah melakukan perkawinan dengan kadal dewasa lain (Karitas, 2017, hlm. 41).

G. Sistematika Skripsi

Skripsi ini tersusun dari lima bab dengan sistematika penulisannya berdasarkan buku panduan karya tulis ilmiah (Tim Panduan Penulisan KTI Mahasiswa FKIP Unpas, 2022, hlm. 36) sebagai berikut:

a. Bagian Pembuka Skripsi

Pada bagian ini terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

b. Bagian Isi Skripsi

Pada bagian ini terdiri dari beberapa bab di antaranya:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Pada bab ini membahas mengenai kajian teori bersikap teoritis yang memfokuskan kepada hasil atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini membahas secara jelas mengenai pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, serta pengumpulan data dan instrumen penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini membahas mengenai temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data.

Bab V Simpulan dan Saran

Pada bab ini membahas mengenai simpulan dan saran. Simpulan berisi mengenai temuan hasil penelitian, sedangkan saran berisi rekomendasi bagi peneliti selanjutnya.

c. Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.