

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan intelektual generasi bangsa, membentuk dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yang meliputi segala potensi yang dimiliki oleh seseorang. Dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1 mengartikan pendidikan sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Definisi tersebut mengungkapkan bahwa segala potensi yang dikembangkan melalui pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai pengembangan diri, kemudian dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan yang pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial.<sup>2</sup> Oleh karena itu banyak usaha yang dilakukan dalam memperbaiki komponen-komponen pendidikan, terutama dalam komponen

---

<sup>1</sup> Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta, 2003) hal 2

<sup>2</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*. (Bandung : Sinar Baru Algesindo. 2009), h. 1

sistem pembelajaran karena sistem pembelajaran merupakan bagian yang berperan langsung dalam membentuk dan merealisasikan tujuan pendidikan.

Komponen-komponen dalam sistem pembelajaran yang dimaksud adalah sebagai berikut:<sup>3</sup> Pertama adalah tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting, karena merupakan pedoman bagi pengajar dalam menentukan arah kegiatan pembelajaran yang ingin dicapai. Kedua adalah isi atau materi pelajaran. Dalam konteks tertentu materi pelajaran merupakan inti dalam proses pembelajaran sehingga penguasaan materi pelajaran oleh guru mutlak diperlukan. Ketiga adalah metode pembelajara. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan oleh komponen ini. Bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen lain, jika tanpa diimplementasikan melalui strategi yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan.

Oleh karena itu setiap guru perlu memahami secara baik peran, fungsi metode dan strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran. Keempat adalah media pembelajaran. Walaupun fungsinya sebagai alat bantu akan tetapi komponen ini memiliki peran yang tidak kalah pentingnya. Dalam kemajuan teknologi seperti sekarang ini memungkinkan siswa dapat belajar dari mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi. Oleh karena itu peran dan tugas guru bergeser dari peran sebagai sumber belajar menjadi peran sebagai

---

<sup>3</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*. (Jakarta : Kencana Predana Media Grup, 2008), h.60

pengelola sumber belajar. Kualitas pembelajaran diharapkan akan semakin meningkat melalui penggunaan berbagai sumber belajar itu. Kelima adalah evaluasi pembelajaran. Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik bagi guru atas kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran. Evaluasi akan membantu guru melihat kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen sistem pembelajaran.

Keterlaksanaan komponen-komponen sistem pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah faktor guru, faktor siswa, faktor sarana dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan. Faktor-faktor tersebut saling mempengaruhi satu sama lain. Dalam proses pembelajaran seorang guru adalah *key person* yang mengarahkan kegiatan belajar dalam kelas, selain itu guru bukan hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran. Oleh karena itu guru bisa disebut sebagai fasilitator. Peran guru sebagai fasilitator adalah memfasilitasi proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Guru merancang proses pembelajaran, menetapkan materi apa yang akan di pelajari oleh siswa, bagaimana cara penyampaian, apa hasil yang akan dicapai, level berpikir apa yang akan digunakan, strategi apa yang akan digunakan untuk memeriksa kemajuan siswa, dan selanjutnya membantu dan mengarahkan siswa untuk melakukan sendiri

aktivitasnya.<sup>4</sup> Oleh karena itu keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Sebagaimana yang dijelaskan oleh *Norman Kirby* (1981): “*One underlying emphasis should be noticeable: that quality of the teacher is the essential, constant feature in the success of any educational system.*”<sup>5</sup>

Peran lain seorang guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai katalisator, yang membantu anak didik dalam menemukan kekuatan talenta dan kelebihan mereka.<sup>6</sup> Guru bertindak sebagai pembimbing, membantu mengarahkan dan mengembangkan aspek kepribadian, karakter dan emosi, serta aspek intelektual siswa. Guru sebagai katalisator juga berarti guru mampu menumbuhkan dan mengembangkan rasa cinta siswa akan proses pembelajaran dan membantu siswa untuk mengerti cara belajar mereka yang paling optimal. Oleh sebab itu mengapa seorang guru dalam menyusun strategi pembelajaran harus memperhatikan faktor siswa, karena kedua faktor ini sangat menentukan dalam interaksi pembelajaran.

Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Namun perkembangan setiap siswa tidak selalu sama, demikian juga keberagaman tingkat kemampuan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran. Ada siswa yang memiliki kemampuan memahami materi pelajaran dengan sangat cepat, sedang dan ada pula yang lambat. Perbedaan-

---

<sup>4</sup> Adi W. Gunawan, *Genius Learning Strategy*, ( Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2006 ), h. 165

<sup>5</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*. (Jakarta : Kencana Predana Media Grup, 2008), h. 52

<sup>6</sup> Adi W. Gunawan, *Genius Learning Strategy*, ( Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2006 ), h. 165

perbedaan tersebut mendorong siswa melakukan cara yang berbeda-beda untuk bisa memahami sebuah informasi atau pelajaran yang sama. Perbedaan-perbedaan semacam itu menuntut perlakuan yang berbeda oleh guru baik dalam penempatan atau pengelompokan siswa maupun perlakuan guru dalam menyesuaikan gaya belajar.

Gaya belajar diartikan sebagai suatu cara yang cenderung dipilih oleh siswa untuk menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut.<sup>7</sup> Gaya belajar seseorang siswa cenderung beragam. Gaya belajar merupakan bawaan diri seseorang yang tidak dapat diubah walaupun dengan latihan. *Rose* dan *Nichole* sebagaimana dikutip *Bobbi de Porter* membagi gaya belajar siswa menjadi tiga macam, yakni gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik.<sup>8</sup>

Siswa dengan gaya belajar visual cenderung menerima informasi kemudian mengolahnya dengan cara melihat atau mengamati langsung apa yang ia pelajari. Mereka memiliki ingatan visual yang sangat bagus dan lebih mudah memahami informasi dalam bentuk gambar, diagram, grafik, dan sebagainya. Selanjutnya siswa dengan gaya belajar auditori cenderung menerima informasi kemudian mengolahnya dengan cara mendengarkan apa yang ia pelajari. Mereka

---

<sup>7</sup> M. Joko Susilo, *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar*, (Yogyakarta : Pinus, 2006), h. 94

<sup>8</sup> <http://petamasadepanku.net/Kenali-Modalitas-Anda/>

memiliki memori pendengaran yang sangat bagus dan lebih menyukai belajar dengan cara berdiskusi, mendengarkan kaset audio, atau bahkan mendengarkan ceramah. Sedangkan siswa dengan gaya belajar kinestetik lebih menyukai terlibat langsung melalui aktifitas fisik dalam mempelajari sesuatu (*learning by doing*). Mereka sangat aktif bergerak dan sangat tidak cocok bila ditempatkan dalam kelas yang lebih sedikit melakukan aktivitas. Dalam kegiatan belajar, siswa mungkin melakukan ketiga gaya belajar tersebut, namun masing-masing siswa lebih nyaman atau menunjukkan keterlebihsukaannya terhadap satu gaya belajar tertentu.

Gaya belajar menjadi penting untuk diperhatikan karena gaya belajar dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa. Jika seorang siswa menyerap informasi kemudian memroses informasi tersebut dalam kegiatan belajar yang sesuai dengan gaya belajarnya maka tidak sulit bagi siswa untuk dapat memahami setiap informasi yang diterima. Di lain pihak, karakteristik matematika yang memiliki objek kajian yang abstrak mengakibatkan sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mempelajarinya terutama bagi siswa sekolah dasar yang memiliki tahap perkembangan berpikir konkret. Menurut *Piaget* tahap perkembangan siswa sekolah dasar berada pada fase operasional konkret. Pada fase ini anak-anak dapat melakukan operasi dan penalaran logis menggantikan penalaran intuitif sejauh pemikiran dapat diterapkan dalam contoh-contoh yang

spesifik atau konkret.<sup>9</sup> Dalam belajar matematika, siswa sekolah dasar sering membayangkan konsep-konsep yang diajarkan ke dalam benda-benda yang mereka ketahui. Misalnya pada konsep geometri sederhana tentang bangun datar dan bangun ruang. Bagi siswa sekolah dasar kedua konsep tersebut dapat dilihat contoh konkretnya, misalnya pada bangun datar segi empat. Bentuknya identik dengan benda-benda yang biasa mereka lihat, seperti foto, poster dan lain-lain. Sedangkan pada bangun ruang misalnya balok bisa dicontohkan seperti kardus, akuarium dan lain-lain.

Oleh karena itu dalam pembelajaran geometri di tingkat sekolah dasar diperlukan suatu alat bantu yang dapat membantu siswa dalam mempelajari konsep melalui contoh-contoh konkret yang ada. Berdasarkan hal tersebut dan pentingnya memperhatikan gaya belajar siswa selama proses pembelajaran maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran berdasarkan gaya belajar siswa pada materi geometri. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Lembar Kegiatan Siswa (LKS) berdasarkan gaya belajar, yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Divisio*). Penggunaan model pembelajaran kooperatif sesuai dengan keberagaman gaya belajar yang dimiliki oleh siswa karena model pembelajaran ini menggunakan sistem kelompok atau tim kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang yang

---

<sup>9</sup> John W. Santrock, *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta : Erlangga, 1995), h. 45

mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (*heterogen*) dalam satu kelas.

Lembar kegiatan siswa sendiri diartikan sebagai lembaran-lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan siswa biasanya berisi petunjuk, langkah-langkah untuk melakukan suatu tugas. Tugas-tugas yang terdapat dalam LKS bisa berupa tugas teoritis atau tugas praktik yang dapat dirancang sendiri oleh guru. LKS berdasarkan gaya belajar yang didesain khusus dengan langkah-langkah pengerjaan kegiatan pembelajaran dapat digunakan untuk mengajarkan konsep geometri (volume kubus dan balok) pada siswa sekolah dasar. Karena ada panduan kegiatan dalam LKS tersebut maka dalam mempelajari konsep geometri, siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda tersebut dapat mengekspresikan cara yang mereka sukai dalam mempelajari konsep volume kubus dan balok.

Gaya belajar kinestetik akan tampak ketika siswa menyusun kubus satuan ke dalam model kubus dan balok yang tersedia dalam LKS kemudian menghitung kubus satuan yang berhasil disusun dalam model kubus dan balok, gaya belajar auditori akan tampak ketika siswa berdiskusi dengan teman dalam satu kelompok untuk menyelesaikan masalah dalam LKS serta ketika siswa menghafal lagu yang berisi rumus volume kubus dan balok. Sedangkan gaya belajar visual akan tampak pada hasil gambaran dan bentuk-bentuk geometri yang disajikan dalam LKS. Selain media LKS yang dirancang dalam penelitian ini, terdapat media lain



berupa kubus satuan yang digunakan sebagai alat bantu dalam menunjang LKS berdasarkan gaya belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan di atas, peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Pada Materi Volume Kubus dan Balok.”

### **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan media Lembar Kegiatan Siswa (LKS) berdasarkan gaya belajar siswa pada materi volume kubus dan balok?
2. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan media Lembar Kegiatan Siswa (LKS) berdasarkan gaya belajar siswa pada materi volume kubus dan balok?
3. Bagaimana keefektifan hasil pengembangan media Lembar Kegiatan Siswa (LKS) berdasarkan gaya belajar siswa pada materi volume kubus dan balok?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah di atas dapat diketahui tujuan penelitian, diantaranya sebagai berikut

1. Untuk mengetahui kevalidan hasil pengembangan media Lembar Kegiatan Siswa (LKS) berdasarkan gaya belajar siswa pada materi volume kubus dan balok

2. Untuk mengetahui kepraktisan hasil pengembangan media Lembar Kegiatan Siswa (LKS) berdasarkan gaya belajar siswa pada materi volume kubus dan balok
3. Untuk mengetahui keefektifan hasil pengembangan media Lembar Kegiatan Siswa (LKS) berdasarkan gaya belajar siswa pada materi volume kubus dan balok.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan masukan untuk lebih memperhatikan faktor siswa dalam merencanakan perangkat pembelajaran, karena modalitas siswa cenderung berbeda terutama dalam gaya belajar yang mereka miliki
2. Sebagai masukan bahwa dengan mengetahui gaya belajar siswa guru bisa memilih metode dan media yang tepat dalam mengajar
3. Sebagai masukan apabila diadakan penelitian lebih lanjut mengenai gaya belajar siswa

#### **E. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini terfokus dan tidak melebar ke permasalahan yang lain perlu adanya pembatasan masalah;

1. Penelitian ini dilaksanakan di SDN1 Bendotretek kelas V-B karena selain tempatnya mudah dijangkau, pembelajaran matematika di SDN 1 Bendotretek khususnya kelas V-B kurang diminati siswa. Hal ini dikarenakan metode dan

media yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi sehingga siswa menjadi bosan dan kurang berminat pada pembelajaran

2. Materi ajar yang digunakan adalah volume kubus dan balok, karena berdasarkan kurikulum KTSP 2006, materi volume kubus dan balok diajarkan di kelas V. Selain itu peneliti mendapatkan ide bahwa langkah-langkah dalam memahami materi volume kubus dan balok dapat diterapkan dalam LKS yang dikembangkan berdasarkan gaya belajar siswa
3. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Divisio*). Hal ini dikarenakan sudah tidak memungkinkan mengelompokkan siswa yang memiliki latar belakang gaya belajar yang berbeda ke dalam kelas-kelas yang berbeda sesuai dengan gaya belajar mereka sehingga model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Divisio*) digunakan untuk mengelompokkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen (dalam hal ini termasuk perbedaan gaya belajar siswa)

#### **F. Definisi Operasional**

Untuk menghindari penafsiran yang berlainan antara penulis dengan pembaca, serta untuk menghindari kesimpangsiuran dalam mengambil simpulan pada penelitian ini maka perlu diberikan beberapa definisi operasional pada istilah yang digunakan dalam penelitian ini,

1. Gaya belajar adalah cara yang cenderung dipilih oleh siswa untuk memperoleh dan mengolah atau memproses informasi tersebut
  - a. Siswa dengan gaya belajar visual adalah siswa yang belajar dengan cara melihat secara langsung benda yang dipelajari.
  - b. Siswa dengan gaya belajar auditori adalah siswa yang belajar dengan cara mendenagar dan menyimak dalam sebuah diskusi atau penyampaian materi.
  - c. Siswa dengan gaya belajar kinestetik adalah siswa yang belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Mereka menyukai kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas fisik.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa benda atau alat, kegiatan, yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pemberi pesan dalam hal ini seorang guru kepada penerima pesan dalam hal ini siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.
3. Pengembangan media pembelajaran Lembar Kegiatan Siswa (LKS) berdasarkan gaya belajar siswa adalah media pembelajaran yang di desain sesuai dengan keberagaman gaya belajar siswa dengan prosedur penyusunan menggunakan modifikasi pengembangan perangkat pembelajaran menurut Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap, yakni tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap penyebaran (*disseminate*). Namun dalam penelitian ini

hanya menggunakan tiga tahap dari empat tahap, yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan.

4. LKS adalah lembaran-lembaran yang berisi panduan atau petunjuk dan langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas dimana tugas tersebut dapat berupa tugas teoritis, praktis, kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah.
5. LKS yang layak adalah LKS yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif
  - a Aspek valid terpenuhi jika para ahli menyatakan LKS yang dikembangkan sesuai dengan kriteria perangkat pembelajaran yang baik yaitu dalam kategori valid atau sangat valid
  - b Aspek praktis terpenuhi jika para ahli menyatakan bahwa media yang dikembangkan dapat diterapkan dan digunakan di lapangan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi, selain itu hasil tugas individu maupun tugas kelompok yang terdapat dalam LKS mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan yakni 65. Terakhir adalah kinerja siswa dalam melakukan kinerja berdasarkan instruksi yang terdapat dalam LKS ketika proses pembelajaran berlangsung termasuk dalam kategori berhasil atau sangat berhasil.

- c Kinerja siswa adalah segala bentuk kinerja siswa yang muncul saat mengerjakan kegiatan dalam LKS ketika proses pembelajaran berlangsung
  - d Aspek efektif terpenuhi jika hasil belajar siswa setelah belajar dengan menggunakan LKS berdasarkan gaya belajar mencapai ketuntasan secara klasikal, serta mendapat respon positif atau sangat positif dari siswa.
  - e Respon siswa adalah tanggapan siswa setelah belajar menggunakan LKS berdasarkan gaya belajar siswa.
  - f Siswa dikatakan mengalami ketuntasan belajar jika nilai hasil belajarnya lebih dari atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (  $\geq$  KKM ) yang ditentukan oleh guru matematika yang bersangkutan. Dalam penelitian ini KKM yang digunakan adalah 65
  - g Hasil belajar yang dimaksud di sini adalah skor yang diperoleh siswa setelah mengikuti tes hasil belajar yang diberikan setelah siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan media LKS berdasarkan gaya belajar siswa pada materi volume kubus dan balok
6. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa belajar dalam kelompok yang terdiri dari empat sampai enam orang dengan latar belakang berbeda misalnya dalam kemampuan, gaya belajar, suku/ras, jenis kelamin agar mereka saling bekerja sama dan saling

membantu dalam menyelesaikan masalah guna memahami materi pelajaran.

7. Model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Devision (STAD) adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa ke dalam kelompok kecil yang beranggotakan empat sampai enam orang yang heterogen, yaitu siswa yang memiliki latar belakang tingkat kemampuan, latar belakang gaya belajar, jenis kelamin dan suku yang berbeda. Langkah-langkah pada pembelajaran ini diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis dan penghargaan kelompok.

### **G. Sistematika Pembahasan**

Adapun sistematika dalam skripsi ini adalah:

- BAB I                      Pendahuluan, dalam bab ini merupakan kegiatan awal dari penulisan skripsi yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.
- BAB II                     Landasan Teori, bab ini merupakan bagian kedua dari penulisan skripsi yang berisi tentang, *pertama* pembahasan mengenai pembelajaran matematika, *kedua* pembahasan mengenai gaya belajar, *ketiga* pembahasan mengenai media pembelajaran, *keempat*

pembahasan mengenai Lembar Kegiatan Siswa (LKS), *kelima* pembahasan mengenai model pengembangan media pembelajaran 4D, *keenam* pembahasan mengenai pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Divisio*). *Ketujuh* pembahasan mengenai penilaian kinerja, *ketujuh* pembahasan mengenai hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa, *kedelapan* pembahasan mengenai respon siswa, dan *kesembilan* pembahasan mengenai materi yang digunakan dalam penelitian.

### BAB III

Metode Penelitian, bab ini merupakan bagian ketiga dari penulisan skripsi yang berisi tentang jenis penelitian, subjek dan objek penelitian, tempat dan waktu penelitian, model pengembangan media pembelajaran 4D, rancangan penelitaian, prosedur penelitian, perangkat pembelajaran, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data,

### BAB IV

Hasil Penelitia, merupakan bagian keempat dari penelitian skripsi yang membahas tentang hasil penelitian dan analisis data yang terdiri dari data



validasi oleh validator, data kepraktisan oleh validator, data uji coba terbatas yang meliputi data kinerja siswa, data tugas kelompok dan individu siswa, data ketuntasan hasil belajar siswa, data respon siswa.

**BAB V** Pembahasan dan diskusi hasil penelitian, bab ini merupakan bagian kelima dari penelitian skripsi yang berisi tentang pembahasan hasil penelitian dan diskusi hasil penelitian

**BAB VI** Penutup, bab ini merupakan bagian keenam dari penelitian yang meliputi simpulan dan saran.