

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pengajaran pendidikan jasmani berada di situasi kompleks dan perlu kolaboratif untuk menghasilkan sebab keadaan atau suasana belajar siswa kearah siswa terdidik secara jasmaniah (Abduljabar, 2018). Dalam praktik pendidikan, keterampilan sosial sering kali menjadi permasalahan nyata bagi siswa. Banyak siswa mengalami kesulitan menjalin kerjasama, kurang mampu mengelola emosi saat berkompetisi, serta cenderung menarik diri karena takut salah atau takut dievaluasi secara negatif oleh teman sebaya maupun guru (Elliott, Malecki, & Demaray, 2001). Kondisi ini menyebabkan rendahnya partisipasi dalam pembelajaran, munculnya konflik antar siswa, dan menurunnya rasa percaya diri. Siswa dengan keterampilan sosial rendah juga cenderung kurang diterima oleh teman sebaya, yang pada akhirnya berdampak pada perkembangan akademik maupun psikologis mereka (Ladd & Mize, 1983).

Dalam konteks pendidikan jasmani, masalah keterampilan sosial tampak lebih nyata ketika siswa terlibat dalam aktivitas permainan. Masih banyak siswa yang enggan bekerja sama dalam tim, cenderung bersikap egois dalam permainan, atau bahkan menunjukkan perilaku agresif saat mengalami kekalahan (Hellison, 2011). Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan keterampilan motorik saja tidak cukup, karena keberhasilan dalam aktivitas jasmani juga sangat ditentukan oleh kemampuan siswa dalam berinteraksi, menghargai orang lain, serta menjaga sportivitas. Model pembelajaran dalam pendidikan jasmani menawarkan banyak manfaat dibandingkan pendekatan tradisional, termasuk peningkatan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Hernando-Garijo et al., 2021). Penelitian terbaru telah mengidentifikasi 19 pendekatan pedagogis yang berbeda dalam penjas, dengan Pembelajaran Kooperatif, *Sport Education Model*, dan *Teaching games for understanding* menjadi yang paling didukung secara ilmiah (Arufe-Giráldez et al., 2023). Model-model ini bertujuan untuk mengatasi penurunan partisipasi olahraga

dengan menerapkan strategi pengajaran yang lebih efektif (Ferraz et al., 2023a). Model Pendidikan Olahraga, khususnya, telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar, afeksi, kognisi, dan perilaku siswa dibandingkan dengan metode pendidikan jasmani tradisional (Y. Chu et al., 2022). Agar berhasil menerapkan model-model ini, pelatihan guru dan peningkatan bukti ilmiah sangat penting (Hernando-Garijo et al., 2021). Selain itu, guru didorong untuk memvariasikan pendekatan pedagogis mereka berdasarkan konten dan hasil yang diinginkan siswa (Arufe-Giráldez et al., 2023), yang menekankan perlunya inovasi dan eksperimen dalam metode pengajaran penjas (Ferraz et al., 2023b).

Studi terbaru menyoroti pentingnya mengintegrasikan keterampilan sosial dan nilai-nilai ke dalam pendidikan jasmani (penjas) untuk perkembangan remaja. Kelas penjas memberikan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan psikososial di samping kemampuan fisik (Primo et al., 2023). Menerapkan program pelatihan keterampilan sosial-emosional dalam penjas dapat berdampak positif pada kompetensi sosial-emosional siswa (Malinauskas & Malinauskiene, 2021). Iklim motivasi dalam penjas mempengaruhi kompetensi sosial siswa, motivasi aktivitas fisik, dan tingkat aktivitas fisik sedang hingga berat secara keseluruhan (Kokkonen et al., 2020). Iklim yang melibatkan tugas mendorong kerja sama dan empati, sementara iklim yang melibatkan ego dapat meningkatkan gangguan (Kokkonen et al., 2020). Memasukkan nilai-nilai sosial ke dalam kurikulum penjas dapat mengembangkan karakter seperti rasa hormat, kesetaraan, kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab (Setyawan et al., 2024). Temuan-temuan ini menekankan perlunya revisi kurikulum, peningkatan kompetensi guru, dan strategi olahraga yang konsisten untuk memaksimalkan manfaat penjas bagi perkembangan remaja.

Dalam praktik pembelajaran bola basket di sekolah, banyak siswa menghadapi masalah konkret dalam penampilan bermain. Salah satu masalah utama adalah rendahnya penguasaan teknik dasar seperti dribbling, passing, dan shooting, yang menyebabkan permainan tidak berjalan efektif (Ağbuğa & Küçük, 2008). Kualitas dan kesuksesan proses pelatihan olahraga ditentukan

oleh aspek fisik, teknis, taktis, dan psikologisnya (Hidayat et al., 2023). Siswa sering kali kehilangan bola karena kontrol dribble yang kurang baik, melakukan passing yang tidak akurat, serta gagal mencetak poin akibat teknik tembakan yang tidak sempurna. Selain itu, kemampuan taktik dan pengambilan keputusan juga menjadi kendala nyata, di mana siswa cenderung bingung menentukan kapan harus melakukan passing, dribbling, atau shooting dalam situasi permainan (Gréhaigne, Richard, & Griffin, 2005).

Masalah lain yang tampak adalah lemahnya koordinasi dan kerjasama tim. Banyak siswa lebih menekankan permainan individu daripada strategi kolektif, sehingga permainan sering berjalan tidak seimbang dan cenderung dikuasai oleh siswa tertentu saja (Mummert, 2010). Hal ini menimbulkan kesenjangan partisipasi, di mana sebagian siswa merasa kurang dilibatkan dalam permainan, bahkan hanya menjadi pelengkap dalam tim. Selain itu, aspek psikologis juga turut memengaruhi, misalnya siswa yang memiliki rasa takut gagal atau fear of negative evaluation (FNE) cenderung enggan mengambil keputusan penting dalam permainan, sehingga penampilan bermain mereka tidak berkembang secara optimal (Ommundsen, 2006).

Salah satu masalah psikologis yang cukup sering muncul di sekolah adalah fear of negative evaluation (FNE), yaitu rasa takut atau kecemasan yang berlebihan terhadap penilaian negatif dari orang lain. Masalah ini nyata terlihat dalam situasi belajar sehari-hari, misalnya ketika siswa enggan bertanya atau menjawab pertanyaan di kelas karena khawatir dianggap bodoh oleh guru maupun teman sebaya (Weeks et al., 2005). Dalam konteks presentasi atau diskusi, siswa dengan tingkat FNE tinggi cenderung mengalami kecemasan performa, berbicara terbata-bata, atau bahkan menghindari kesempatan tampil di depan kelas (Watson & Friend, 1969).

Selain itu, FNE juga memengaruhi partisipasi dalam aktivitas olahraga dan ekstrakurikuler. Misalnya, dalam pelajaran pendidikan jasmani, siswa dengan FNE tinggi enggan mencoba keterampilan baru atau mengambil keputusan dalam permainan karena takut melakukan kesalahan dan menjadi bahan tertawaan teman (Leary, 1983). Masalah ini dapat menghambat perkembangan

keterampilan sosial maupun keterampilan motorik, karena siswa lebih memilih diam atau pasif dibandingkan berpartisipasi aktif. Secara akademik, FNE juga berkorelasi dengan rendahnya motivasi berprestasi dan tingginya kecemasan ujian, yang membuat siswa sulit menampilkan potensi terbaiknya (Gilbert & Irons, 2009).

Model Teaching Games for Understanding (TGfU) merupakan pendekatan dalam pendidikan jasmani yang menekankan pada pengembangan kesadaran taktis, kemampuan pengambilan keputusan, dan keterampilan eksekusi (Pan et al., 2023). Penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGfU dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa, termasuk fleksibilitas, kecepatan, dan kebugaran kardiorespirasi (Cocca et al., 2020). Model ini telah banyak digunakan di negara-negara maju seperti Spanyol, Kanada, dan Amerika Serikat (Gómez et al., 2023). Pembelajaran telah difokuskan pada pendidikan dasar dan menengah, menilai hasil pembelajaran motorik dan kognitif seperti aspek taktis, pengambilan keputusan, dan keterampilan teknis (Barba-Martín et al., 2020).

Model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam pendidikan jasmani telah berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar dan perkembangan sosial-emosional siswa. Penelitian telah menunjukkan bahwa implementasi TGT dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran bola basket (Y.-J. Luo et al., 2020). Model ini mempromosikan saling ketergantungan positif, akuntabilitas individu, dan kesempatan yang sama bagi siswa (Y.-J. Luo et al., 2020). TGT telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama tim, dan manajemen konflik siswa (Patil et al., 2023). Selain itu, intervensi pembelajaran kooperatif berdasarkan prinsip-prinsip TGT telah terbukti meningkatkan tujuan pendekatan diri siswa, kontrol emosi, regulasi, dan empati dalam kelas pendidikan jasmani (Rivera-Pérez et al., 2021). Temuan-temuan ini mendukung efektivitas TGT dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan siswa di berbagai konteks pendidikan.

Model *Teaching games for understanding* (TGfU) secara signifikan mempengaruhi pengembangan keterampilan sosial dengan mempromosikan

pembelajaran kolaboratif dan komunikasi di antara para peserta. Model ini menekankan pada pemahaman konteks permainan, yang mendorong kerja sama tim dan interaksi sosial, yang sangat penting untuk pengembangan keterampilan sosial yang efektif. Model ini mengintegrasikan prinsip-prinsip pembelajaran sosial-emosional (SEL), membantu siswa mengelola emosi dan mengembangkan empati, yang sangat penting untuk interaksi sosial (Hsu et al., 2024). Penelitian menunjukkan bahwa program terstruktur berdasarkan TGfU dapat menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan sosial di antara siswa, sebagaimana dibuktikan dengan peningkatan skor dalam evaluasi keterampilan sosial (Torrej et al., 2025). Meskipun bukti kuat mendukung dampak TGfU terhadap performa permainan dan bukti moderat untuk pengaruhnya terhadap variabel psikososial, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memperjelas pengaruhnya terhadap kompetensi yang dirasakan, kenikmatan, dan niat untuk aktif secara fisik (Ortiz et al., 2023).

Model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) telah menunjukkan kontribusi terhadap keterampilan sosial dan hasil belajar siswa. Beberapa penelitian telah melaporkan peningkatan dalam kerja tim, manajemen konflik, dan kemampuan berpikir kritis (Y.-J. Luo et al., 2020; Patil et al., 2023). Implementasi TGT telah meningkatkan partisipasi, fokus, dan kesenangan siswa dalam belajar (Patil et al., 2023; P. O. Putri & Erna Wati, 2020). Penelitian menunjukkan bahwa TGT dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar, meskipun dampaknya terhadap perolehan keterampilan motorik mungkin terbatas (Y.-J. Luo et al., 2020). Berbagai penelitian telah mengamati peningkatan substansial dalam kegiatan belajar siswa dan kinerja akademik setelah penerapan TGT (Patil et al., 2023; P. O. Putri & Erna Wati, 2020). Secara keseluruhan, TGT tampaknya merupakan teknik pembelajaran kolaboratif yang berharga yang memenuhi kebutuhan siswa modern dan mendorong keterlibatan aktif di dalam kelas (Bhat et al., 2020).

Model *Team games tournament* (TGT), sebuah pendekatan pembelajaran kooperatif, telah menunjukkan efek positif pada motivasi dan keterlibatan siswa dalam berbagai konteks pendidikan. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa implementasi TGT dapat meningkatkan motivasi belajar dan

meningkatkan partisipasi siswa (Y.-J. Luo et al., 2020; P. O. Putri & Erna Wati, 2020). Meskipun TGT mungkin tidak secara signifikan berdampak pada perolehan keterampilan motorik dalam pendidikan jasmani (Y.-J. Luo et al., 2020), TGT telah terbukti dapat meningkatkan pemikiran kritis, keterampilan sosial, dan kerja sama tim di antara para siswa (Patil et al., 2023). Model ini juga telah berhasil dalam meningkatkan kinerja ujian dan mendorong diskusi yang mendalam tentang topik-topik mata kuliah (Bhat et al., 2020; Patil et al., 2023). Secara keseluruhan, TGT telah terbukti menjadi teknik pembelajaran kolaboratif yang efektif yang memenuhi kebutuhan peserta didik modern dan mendorong keterlibatan aktif di dalam kelas (Bhat et al., 2020). Penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa dan sekolahnya dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, dalam mengerjakan tugas, serta dapat memudahkan siswa memahami setiap materi pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan (Setiawan et al., 2020).

Penelitian tentang keterampilan bola basket dalam pendidikan jasmani menyoroti efektivitas metode pembelajaran kooperatif dan turnamen permainan tim dalam meningkatkan motivasi belajar dan perolehan keterampilan (C. Yang et al., 2021). Pendekatan-pendekatan ini mendorong saling ketergantungan yang positif, akuntabilitas individu, dan keterampilan sosial di antara para siswa. Intervensi berbasis bola basket telah menunjukkan efek positif pada perkembangan psikomotorik, meningkatkan kebugaran fisik, kecepatan reaksi, dan fungsi kardio-pernafasan pada siswa (Lakhno et al., 2020). Untuk menilai dan meningkatkan keterampilan mengoper secara efektif, disarankan untuk memasukkan kondisi yang bervariasi dan tidak pasti yang meniru skenario kompetitif, menggunakan permainan kecil, dan menyertakan faktor-faktor yang luar biasa untuk meminimalkan efek tekanan. Meskipun penelitian ini menunjukkan manfaat dari pendidikan jasmani yang berfokus pada bola basket, ada penelitian terbatas pada aspek biomekanik, program pengkondisian fisik, dan pengembangan keterampilan mengoper pada anak-anak, yang mengindikasikan area untuk investigasi di masa depan (Maimón et al., 2020).

Penelitian tentang rasa takut akan evaluasi negatif (FNE) dalam pendidikan jasmani dan konteks terkait menunjukkan dampak signifikan terhadap

kesejahteraan dan interaksi sosial siswa. Gaya mengajar yang mengontrol dikaitkan dengan FNE yang lebih tinggi pada siswa, sementara pendekatan yang mendukung otonomi berkorelasi dengan FNE yang lebih rendah (Hernández et al., 2020; Salazar-ayala et al., 2021). FNE memediasi hubungan antara perasaan rendah diri dan kecemasan sosial pada remaja, terutama di bidang-bidang seperti harga diri, kemampuan akademis, penampilan, dan kemampuan fisik (Li et al., 2023). Selain itu, perubahan kesepian disertai dengan perubahan paralel pada FNE dan perubahan terbalik pada harga diri, menunjukkan bahwa faktor-faktor ini dapat berkontribusi pada pengembangan dan pemeliharaan kesepian (Geukens, Maes, Spithoven, Pouwels, Danneel, Cillessen, Van den Berg, et al., 2022). Temuan ini menyoroti pentingnya mempromosikan gaya mengajar yang mendukung otonomi dan memenuhi kebutuhan psikologis siswa untuk meminimalkan hasil negatif yang terkait dengan FNE dan meningkatkan kesejahteraan secara keseluruhan dalam lingkungan pendidikan (Cocca et al., 2020; Salazar-Ayala et al., 2021).

Dalam penelitian ini, variabel *fear of negative evaluation* (FNE) diperlakukan sebagai *fixed variable* karena sifatnya yang relatif stabil dan konsisten pada individu (Watson & Friend, 1969b). Studi Longitudinal menunjukkan bahwa FNE tidak berubah secara signifikan dalam jangka pendek tanpa adanya intervensi psikologis yang intens (Carleton et al., 2011). FNE dikategorikan sebagai *trait anxiety* yang sifatnya relatif tetap, berbeda dari *state anxiety* yang situasional. FNE dikategorikan sebagai karakteristik disposisional yang tidak berubah secara signifikan dalam jangka waktu penelitian, sehingga layak digunakan untuk membedakan kelompok peserta berdasarkan tingkat FNE tinggi dan rendah

Dengan mengintegrasikan model TGfU dan TGT ke dalam kurikulum pendidikan jasmani, para pendidik dapat menciptakan lingkungan yang tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial yang penting (Gaspar et al., 2021). Mengatasi faktor psikologis seperti rasa takut akan evaluasi negatif memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara penuh dan berkembang sesuai dengan potensi mereka (Pajares, 2012).

Namun, penelitian yang secara langsung membandingkan TGFU dengan model Teams-Games-Tournament (TGT) dalam meningkatkan kedua domain keterampilan ini, yaitu keterampilan sosial dan penampilan bermain bola basket masih terbatas, terutama dalam konteks basket. Meskipun TGT telah dikaitkan dengan pengembangan interaksi antarindividu, perilaku kooperatif, dan motivasi (Lie, 2002; Stevens & Slavin, 1995), bukti empiris mengenai efektivitasnya dalam mengembangkan kinerja bermain basket bersamaan dengan keterampilan sosial masih kurang dieksplorasi. Selain itu, peran moderasi rasa takut akan evaluasi negatif (FNE) faktor psikologis yang dapat memengaruhi interaksi sosial dan kinerja permainan belum diteliti secara sistematis dalam karya sebelumnya (Watson & Friend, 1969a; Weeks et al., 2005). Studi ini bersifat inovatif karena secara bersamaan menganalisis keterampilan sosial dan kinerja bermain basket dalam model instruksional TGFU dan TGT, sambil memperhitungkan variasi tingkat FNE, sehingga memberikan wawasan baru tentang bagaimana strategi pedagogis berinteraksi dengan karakteristik psikologis untuk membentuk hasil belajar yang beragam dalam pendidikan jasmani.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pernyataan dilatar belakang yang telah dijelaskan maka masalah yang timbul dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran TGFU dan TGT terhadap keterampilan sosial dan penampilan bermain bola basket?
2. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran TGFU dan TGT dengan fear of negative evaluation terhadap keterampilan sosial dan penampilan bermain bola basket?
3. Apakah terdapat perbedaan model pembelajaran TGFU dan TGT terhadap keterampilan sosial dan penampilan bermain bola basket berdasarkan tingkat fear of negative evaluation tinggi dan rendah?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGFU dan TGT terhadap keterampilan sosial dan penampilan bermain bola basket.
2. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran TGFU dan TGT dengan fear of negative evaluation terhadap keterampilan sosial dan penampilan bermain bola basket.
3. Untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran TGFU dan TGT terhadap keterampilan sosial dan penampilan bermain bola basket berdasarkan tingkat fear of negative evaluation tinggi dan rendah.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian diatas, Maka manfaat penelitian sebagai berikut :

1) Manfaat teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan, dapat mengembangkan konsep teoritis mengenai Pengaruh Model Pembelajaran Dan *Fear of negative evaluation* Terhadap Pengembangan Keterampilan Sosial Dan Penampilan bermain Bola Basket Siswa.

2) Manfaat praktis

Selain memberikan manfaat teoritis, penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat secara praktis khususnya kepada guru dapat menjadi landasan untuk menyusun rencana pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial dan penampilan bermain bola basket siswa, dan penggunaan media pembelajaran yang efektif sehingga siswa dapat menerima materi dengan baik dan mampu menciptakan rasa kerjasama, kepedulian, kerja keras dan tanggungjawab.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Dalam penulisan karya tulis ilmiah, terdapat struktur organisasi yang mengatur alur penyajian isi. Oleh karena itu, pada bagian ini dijelaskan mengenai struktur organisasi tesis yang disusun dalam setiap bab. Adapun struktur tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan: Bab Pendahuluan merupakan bagian awal dari tesis yang berfungsi untuk memperkenalkan topik penelitian secara umum serta

mendefinisikan latar belakang masalah yang melatarbelakangi penelitian. Dalam bab ini, peneliti juga menjelaskan pentingnya penelitian yang dilakukan dan ruang lingkup yang akan dicakup oleh tesis ini. Terdiri dari beberapa sub-bab, seperti latar belakang penelitian yang menguraikan kondisi atau fenomena yang menjadi dasar masalah penelitian, rumusan masalah yang dirumuskan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian, serta tujuan dan manfaat penelitian yang menggambarkan apa yang ingin dicapai melalui penelitian ini.

BAB II Kajian Pustaka: Bab Kajian Teori memuat landasan teoritis yang mendukung dan memperkuat penelitian. Teori dan konsep-konsep yang relevan dijelaskan untuk memberikan konteks ilmiah bagi variabel-variabel penelitian, serta membantu pembaca memahami konsep-konsep yang menjadi dasar dari hipotesis dan tujuan penelitian ini. Terdiri dari beberapa sub-bab utama, seperti penjelasan mengenai teori model pembelajaran TGFU dan TGT, teori tentang keterampilan sosial, teori tentang penampilan bermain bola basket, dan teori tentang *fear of negative evaluation*. Masing-masing teori dibahas secara komprehensif dan didukung oleh penelitian sebelumnya yang relevan. Selain itu, bab ini mencakup kerangka konseptual yang menggambarkan hubungan antara variabel-variabel penelitian, serta hipotesis yang akan diuji untuk memberikan dasar ilmiah dalam pelaksanaan penelitian.

BAB III Metode Penelitian: Bab Metode Penelitian berisi uraian mengenai langkah-langkah penelitian yang dilakukan untuk mencapai tujuan penelitian dan menjawab pertanyaan penelitian. Metode penelitian yang dipilih disesuaikan dengan jenis data yang ingin diperoleh serta pendekatan analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis. Bab 3 Metode Penelitian menjelaskan berbagai aspek penting dalam desain penelitian, seperti jenis penelitian, populasi dan sampel yang digunakan, instrumen penelitian yang dipilih untuk mengukur variabel, serta prosedur pengumpulan data. Selain itu, sub-bab ini juga mencakup teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis, sehingga hasil penelitian dapat diinterpretasikan secara valid dan reliabel.

BAB IV Hasil Penelitian: menyajikan temuan-temuan penelitian yang diperoleh berdasarkan proses pengumpulan dan analisis data. Data disajikan

secara sistematis dalam bentuk tabel, grafik, atau ilustrasi lain yang relevan, sehingga mendukung pengujian hipotesis dan pencapaian tujuan penelitian. Uraian hasil penelitian mencakup deskripsi karakteristik responden, distribusi data pada masing-masing variabel, hasil uji prasyarat analisis, dan hasil pengujian hipotesis. Penyajian dilakukan secara objektif agar pembaca memperoleh gambaran yang jelas mengenai hasil penelitian sebelum memasuki tahap interpretasi.

BAB V Pembahasan: bertujuan menginterpretasikan hasil penelitian secara mendalam dengan mengaitkan temuan-temuan penelitian dengan teori, konsep, dan hasil penelitian terdahulu yang telah dibahas dalam kajian pustaka. Dalam bab ini, peneliti menjelaskan makna hasil analisis, membandingkannya dengan hasil penelitian sebelumnya, serta menyoroti implikasi temuan bagi pengembangan teori maupun praktik di bidang terkait. Selain itu, bagian ini memuat pembahasan mengenai kekuatan dan keterbatasan penelitian yang dapat memengaruhi generalisasi hasil, serta rekomendasi untuk penelitian mendatang agar kajian selanjutnya dapat dilakukan secara lebih komprehensif.

BAB VI Kesimpulan dan Saran: memuat rangkuman temuan utama penelitian yang secara langsung menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian. Kesimpulan disusun secara singkat, padat, dan jelas, berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan. Bagian ini juga memberikan penjelasan mengenai implikasi hasil penelitian, baik secara teoretis maupun praktis, yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik, pengambil kebijakan, atau pihak terkait lainnya. Selain itu, saran disampaikan sebagai rekomendasi untuk penelitian selanjutnya maupun untuk penerapan hasil penelitian dalam konteks yang lebih luas.