

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pelajaran Seni Tari di sekolah merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak hanya melibatkan kegiatan praktikum melainkan, diikuti oleh pembelajaran teori. Mata pelajaran pendidikan seni merupakan sarana untuk pengembangan kreativitas, pendapat Soeharjo tentang Pendidikan seni yaitu, bahwa pendidikan seni adalah usaha sadar untuk mempersiapkan siswa melalui bimbingan, pengajaran dan latihan agar menguasai kemampuan berkesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkan . Adapun tujuan pendidikan seni di sekolah menurut Deni Jusmani adalah bukan untuk membina anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Selain itu, siswa diharapkan mampu meningkatkan perkembangan kecerdasan, intelektual (IQ), emosional (EQ), spiritual (SQ), dan multi-intelegensi (MI).

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan guru menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Menurut Dharma Kesuma & Dede Somarya (dalam Landasan Pendidikan 2007, hlm. 4) Pembelajaran menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20 pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Kemudian menurut Sudjana pembelajaran adalah setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan kegiatan interaksi yang edukatif antara guru dan peserta didik.

Seni tari hadir dalam kurikulum Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai mata pelajaran yang menyajikan kesempatan pada siswa untuk memperoleh pengalaman-pengalaman seni, namun dalam pembelajaran seni tari di SMPN 3 Cimahi cenderung membosankan, selain itu juga mata pelajaran seni tari merupakan mata pelajaran yang kurang mendapat perhatian dari peserta didik. Alasan klasik yang dikemukakan oleh salah satu siswa mata pelajaran Seni Tari

tidak menentukan kenaikan ataupun kelulusan, sehingga dianggap “tidak penting” dan disepelekan. Maka mengakibatkan peserta didik menjadi tidak mengikuti pembelajaran seni tari.

Menurut Hamalik Oemar (dalam Proses Belajar Mengajar, 2010, hlm. 54). Pada situasi pembelajaran berlangsung di dalamnya terdapat komponen-komponen atau faktor-faktor yakni a). Tujuan Mengajar, b). Siswa yang belajar, c). Guru yang mengajar, d). Metode mengajar, e). Alat bantu mengajar, f). Penilaian, dan g). Situasi pembelajaran. Semua komponen pengajaran, bergerak sekaligus dalam suatu rangkaian kegiatan yang terarah yaitu membawa pertumbuhan siswa ke tujuan yang diinginkan. Jadi dapat di simpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu pola yang didalamnya tersusun suatu prosedur yang direncanakan.

Terdapat dua unsur yang amat penting pada pembelajaran seni tari di sekolah yaitu dibutuhkan suatu metode pembelajaran dan media pembelajaran untuk mendukung suatu proses pembelajaran sehingga maksud dan tujuan dari pendidikan seni dapat tercapai. Metode pembelajaran dan media pembelajaran masing-masing memiliki peranan penting dalam menciptakan suatu pembelajaran sesuai dengan pendidikan nasional. Metode pembelajaran adalah cara atau teknik yang digunakan dalam mencapai tujuan belajar, sedangkan media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran adapun pengertian media menurut Syaiful Bahri & Aswan Zain (dalam buku Strategi Belajar Mengajar, 2005, hlm. 120) adalah *wahana penyalur informasi* belajar atau penyalur pesan.

Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap sehingga dalam aktivitas pembelajaran media dapat di definisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Kedudukan media pada

pembelajaran seni tari sangatlah penting, dikarenakan jika kegiatan belajar mengajar tidak jelas media akan membantu sebagai perantara, kerumitan pada bahan ajar terkadang membuat guru menjadi sulit untuk menyampaikan materi, oleh sebab itu media selain sebagai perantara, dapat juga untuk mempermudah atau menyederhanakan sehingga keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pembelajaran. Namun penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan isi dan tujuan pengajaran sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media.

Pada proses pembelajaran peranan media sangat penting untuk merangsang dan membangun motivasi siswa supaya tertarik pada pelajaran yang akan disampaikan dan akan meningkatkan hasil belajar yang optimal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta mampu membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Kemp & Dayton (1985:28), (dalam buku Edisi Revisi Media Pembelajaran, 2013, hlm.25-27) media pembelajaran memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut.

“dengan menggunakannya media dalam pembelajaran bisa lebih menarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga serta memperhatikan materi pelajaran. Bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat, pembelajaran menjadi lebih interaktif, sehingga lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya

memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan dapat mudah diserap siswa. Media pembelajaran peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.”

Media pembelajaran dapat berasal dari teknologi, lingkungan dan alam serta budaya setempat tergantung pada pembelajaran yang akan disampaikan dan peranan mediana tersebut. Sadiman (2008) membagi media pembelajaran menjadi tiga yaitu:

“media audio yaitu media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semat, media visual yaitu media yang hanya melibatkan indera pengelihatan. Termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-verbal, media cetak-grafis dan media visual *non-cetak*, dan media audiovisual yaitu media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses.”

Seiring dengan pesatnya teknologi yang canggih peneliti ingin memperkenalkan media yang menarik dengan menggunakan media *pembelajaran game* interaktif untuk di terapkan pada proses pembelajaran seni tari di kelas VII SMPN 3 Cimahi. Penerapan *game* interaktif bermula dari perkembangan *video game* yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media efektif dan banyak di kembangkan di penidustrian. *Game* harus memiliki desain antar muka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan (Hurd dan Jenuings, 2009). Sebuah *game* adalah aktivitas terstruktur atau semi terstuktur, yang bisaanya dilakukan untuk bersenang-senang dan dapat juga dijadikan sebagai alat pembelajaran.

*Game* berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti permainan, permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Menurut Fauzi A *Game* merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang

disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita. *Game* sebenarnya penting dalam perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi, dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam *game* terdapat dalam konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikan dengan cepat dan cepat.

Media pembelajaran *game* interaktif merupakan media teknologi mutakhir berbasis mikroprosesor, di dalam buku Edisi Revisi Media Pembelajaran (2013, hlm.36). *Game* interaktif ini adalah suatu system penyampaian dalam proses pengajaran yang menyajikan materi dalam bentuk permainan dimana siswa tidak hanya melihat dan mendengar pada media pembelajara tersebut namun, siswa akan berinteraksi dengan materi pembelajaran dalam bentuk permainan, dan siswa akan mendapatkan sebuah apresiatif dari *game* tersebut. Adapun tujuan dari media pembelajaran *game* interaktif menurut Kak Andang (dalam *Education Games*, 2009, hlm. 116-137) *game* interaktif dalam pembelajaran yaitu untuk mengembangkan kreatifitas, mengembangkan aspek fisik dan motorik, mengembangkan aspek kognisi, serta mengembangkan keterampilan olahraga dan menari. Dengan demikian selain berfungsi sebagai permainan, *game* interaktif dapat menghidupkan suasana belajar dan dijadikan salah satu alternatif sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Seni Tari untuk meningkatkan motivasi siswa Sekolah Menengah Pertama, penggunaannyapun tidak hanya didalam kelas, *game* tersebut dapat juga digunakan diluar kelas, begitu juga dapat membantu guru untuk berinteraksi dan komunikatif dengan siswa.

Pada media pembelajaran *game* interaktif ini, siswa melakukan belajar sambil bermain dan mengenal tari nusantara, di dalam media pembelajaran *game* interaktif siswa akan diberikan materi-materi tentang tari nusantara, kemudian setelah siswa mempelajari materi yang ada ditampilkan komputer mengenai tari nusantara siswa akan berlatih soal yang dikemas secara sistem *game* interaksi dan

siswa diberikan apresiasi berupa reward/nilai jika siswa mampu menjawab soal-soal yang berada pada *game* tersebut.

Pada pembelajaran seni tari di Sekolah Menengah Pertama (SMP), siswa membutuhkan suatu motivasi atau dorongan supaya beberapa keinginannya terpenuhi dan mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi adalah adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya sikap semangat dalam belajar, dan adanya penghargaan dalam belajar. Motivasi pembelajaran dirumuskan sebagai keseluruhan daya gerak baik itu dari luar diri, maupun dalam diri siswa, dengan menciptakan suatu rangkaian usaha untuk mempersiapkan kondisi tertentu yang mengarahkan pada kegiatan belajar sehingga tujuannya dapat tercapai. Hal ini sesuai dengan pendapat (Nawawi, 1985)

“bahwa peserta didik bersedia melakukan suatu kegiatan belajar bilamana motif yang mendorongnya cukup kuat, sebaliknya peserta didik yang tidak didorong oleh motif yang kuat akan meninggalkan atau sekurang-kurangnya tidak bergairah dalam belajar.”

Menurut W.S. Winkel yang dikutip oleh Riduwan, mengemukakan bahwa, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri anak untuk menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu, maka tujuan yang dikehendaki anak tercapai. Jika seseorang tidak memiliki motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar dan mengakibatkan hasil belajar yang tidak memuaskan atau tidak optimal.

Hasil belajar yang dimaksud perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Hasil belajar dapat dicapai dengan usaha pada saat selama proses pembelajaran berlangsung, namun supaya mendapatkan hasil belajar yang optimal harus adanya pengendalian. Salah satu tujuan proses pembelajaran bagi peserta didik adalah menghasilkan pembelajaran yang maksimal. Hal ini dipertegas dengan pendapat Mulyasa (dalam Rachmawati 2015, hlm. 39) yang menyatakan bahwa:

Hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung.

Maka masalah yang ditemukan di lapangan pada saat ini motivasi belajar terhadap pembelajaran Seni Tari masih terbilang lemah, karena peserta didik hanya bisa meniru gerakan yang dilakukan oleh guru, kemudian ketika siswa diminta untuk melakukan gerakan dari suatu tarian masih ada sebagian siswa enggan dan tidak terkesan atau tidak sungguh-sungguh, ketika guru menjelaskan suatu tarian sebagian siswa kurang meresponnya dengan baik, masih banyak murid yang merasa takut dan malu untuk bertanya sehingga suasana kelas menjadi kaku, selain itu guru seni tari juga masih menggunakan cara belajar yang kurang kreatif dan inovatif maka mengakibatkan murid mudah bosan dan tidak berminat untuk belajar Seni Tari. Hal tersebut didukung oleh Sidi (2003) sebagai berikut.

“terlihat dalam kegiatan belajar mengajar di kelas siswa hanya disiapkan sebagai seorang anak yang harus mendengarkan, mau menerima seluruh informasi dan menaati seluruh perilaku gurunya sehingga siswa tidak berani mengemukakan pendapat, tidak kreatif dan mandiri, apalagi untuk berfikir aktif.”

Dengan hal demikian, bagaimana siswa akan memiliki motivasi, untuk mengikuti pembelajaran Seni Tari saja, siswa masih tidak tertarik. Oleh sebab itu dalam pembelajaran Seni Tari motivasi sangatlah dibutuhkan, karena tanpa motivasi seseorang tidak akan mampu untuk melakukannya. Dengan demikian pemilihan media pembelajaran harus tepat supaya menumbuhkan motivasi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) anak usia 12 tahun merupakan masa kehidupan anak-anak ingin bermain dan cenderung bersikap aktif. Bermain

sambil belajar merupakan salah satu cara dalam kegiatan proses belajar siswa di kelas, untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Seni Tari, peneliti menggunakan media, yaitu dengan menggunakan aplikasi *Game* Interaktif yang memiliki tujuan dalam pembelajaran. Salah satu strategi guru supaya pembelajaran meningkatkan motivasi, maka penggunaan media *pembelajaran game* interaktif sangatlah tepat, untuk menghindari terjadinya kejenuhan pada siswa.

Hampir setiap anak menyukai *game*, apapun bentuk *game* itu sendiri. Mulai dari *game* yang sederhana sampai yang paling modern sekalipun. Dengan adanya teknologi yang canggih permainan elektronik lebih mampu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sesuai dengan kurikulum yang berlaku bahwa pembelajaran seni tari di Sekolah Menengah Pertama kelas VII yaitu, mengenali tari nusantara, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dari hal demikian media pembelajaran *game* interaktif ini sangat penting untuk diterapkan karena di lapangan guru masih menggunakan pembelajaran secara konvensional, dengan digunakannya media pembelajaran *game* interaktif akan dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dan mengetahui hasil belajar yang optimal terhadap pembelajaran Seni Tari karena, siswa pada saat belajar, dapat bermain *game* dan berdampak lebih aktif sehingga tidak merasa jenuh atau bosan. *Game* interaktif akan dijadikan sebagai stimulus awal untuk merangsang siswa supaya tertarik kepada pembelajaran seni tari. Ini diharapkan dapat merangsang siswa dalam meningkatkan motivasi dan tercapainya hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran seni tari.

Maka dari itu peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul **“STUDI DEKRIPTIF PADA PEMBELAJARAN SENI TARI MELALUI GAME INTERAKTIF PADA SISWA KELAS VII SMPN 3 CIMAHI”**



## **B. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti merumuskan identifikasi masalah. Adapun identifikasi masalah yang muncul selama dilapangan adalah:

1. Pembelajaran seni tari pada Sekolah Menengah Pertama secara teori dan praktik belum membudaya, karena ketersediaan waktu yang kurang, akan berpengaruh dan menjadikan pembelajaran seni tari tidak efektif.
2. Permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran seni tari berlangsung saat ini siswa hanya duduk di kursi mendengarkan dan memperhatikan pengarahan dari guru, kemudian siswa mengikuti gerakan - gerakan tari yang diberikan oleh guru.
3. Guru kurang inovatif dalam mengaplikasikan media pembelajaran

Dari setiap masalah diatas, disebabkan sumber bahan pengajaran yang kurang menunjang pada saat proses pembelajaran berlangsung. Karena pembelajaran interaktif pada saat pembelajaran berlangsung di kelas jarang terjadi, dan tidak efektif, oleh sebab itu salah satu cara yang dijadikan alternatif pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif ini merupakan pembelajaran mandiri, didesain yang didalamnya ada materi pembelajaran seni tari dalam bentuk permainan dan kemudian akan ada latihan-latihan soal yang telah di pelajari pada materi pembelajaran tersebut. Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan prinsip belajar sambil bermain. Dari media pembelajaran interaktif ini, diharapkan siswa mampu mengembangkan kreatifitas, meningkatkan motivasi dalam pembelajaran seni tari, serta menghasilkan pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan judul penelitian dan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti merumuskan beberapa permasalahan, diantaranya:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran seni tari melalui media *game* interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa kelas VII di SMPN 3 CIMAHI?
2. Bagaimana proses pembelajaran seni tari dengan menggunakan media *game* interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa kelas VII di SMPN 3 CIMAHI?
3. Bagaimana hasil dari pembelajaran seni tari setelah menggunakan media *game* interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa kelas VII di SMPN 3 CIMAHI?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dari pada rumusan masalah di atas, diharapkan peneliti mampu menjawab beberapa permasalahan untuk dianalisis. Penelitian ini tidak terlepas dari berbagai tujuan. Adapun beberapa tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu:

#### **a. Tujuan Umum**

Mengetahui proses belajar mengajar siswa dalam pembelajaran seni tari dengan menggunakan media pembelajaran *game* interaktif dan perencanaan guru dalam mengajar dengan menggunakan media pembelajaran *game* interaktif.

#### **b. Tujuan Khusus**

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran seni tari melalui media pembelajaran *game* interaktif pada siswa kelas VII SMP N 3 Cimahi.
2. Mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran seni tari melalui media pembelajaran *game* interaktif pada siswa kelas VII SMP N 3 Cimahi.
3. Mendeskripsikan hasil pembelajaran seni tari melalui media pembelajaran *game* interaktif pada siswa kelas VII SMP N 3 Cimahi.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian tersebut, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya:

### **a. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai media pembelajaran interaktif, dimana media pembelajaran inetraktif ini dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan motivasi siswa dan mencapai hasil pembelajaran yang optimal pada pembelajaran seni tari.

### **b. Manfaat Dari Segi Praktik**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

#### **1. Departement Pendidikan Seni Tari**

Semoga dapat memberikan reverensi baru tentang media pembelajaran *game* interaktif sebagai bahan ajar dalam meningkatkan motivasi siswa SMPN 3 CIMAHI .

#### **2. Praktisi Pendidikan**

- a. Sebagai bahan acuan atau pedoman dalam pembelajaran seni tari pada pembelajaran selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran *game* interaktif sebagai bahan ajar dalam meningkatkan motivasi siswa SMPN 3 CIMAHI.
- b. Sebagai bahan evaluasi dalam pembelajaran seni tari untuk perbaikan pembelajaran.
- c. Sebagai titik tolak dalam membuat inovasi pembelajaran seni tari di pembelajaran selanjutnya.

### 3. Lembaga Pendidikan

- a. Menambah sumber kepustakaan yang bersifat informasi, khususnya dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran seni tari dalam penggunaan media pembelajaran *game* interaktif sebagai bahan ajar untuk meningkatkan motivasi siswa.
- b. Sebagai sumber referensi bagi mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Tari dan untuk seluruh mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran khususnya pada penggunaan media pembelajaran *game* interaktif sebagai bahan ajar untuk meningkatkan motivasi siswa.

### 4. Peneliti

Dengan penelitian ini tentunya diharapkan agar dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai media pembelajaran *game* interaktif sebagai bahan ajar untuk meningkatkan motivasi siswa **SMPN 3 CIMAHI**.

### 5. Siswa

#### a. Umum

1. Guna memberi pengalaman dan wawasan pada siswa mengenai seni tari khususnya meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran seni tari.
2. Guna memberi pengalaman dan wawasan pada siswa mengenai seni tari khususnya meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran seni tari.

#### b. Khusus

1. Dapat memahami makna dari kesenian yang telah di pelajari.

2. Dapat menganalisis, membedakan baik dan buruknya dari satu kesenian yang diamati, dan dapat memberikan kritik yang baik pada kesenian yang telah dipelajari.

#### **E. Struktur Organisasi**

Skripsi ini terdiri dari lima bab yang urutannya terdiri dari judul, halaman pengesahan, pernyataan tentang keaslian karya ilmiah, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar table, daftar bagan, daftar gambar, dan daftar lampiran. Bab I pada skripsi ini merupakan uraian tentang latar belakang ,identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi. Adapun pada Bab II berisi tentang kajian kepustakaan yang akan peneliti gunakan sebagai bahan acuan dalam proses penelitian dan mengkaji data pengamatan dari berbagai sumber. Uraian tentang metode penelitian terdapat pada Bab III, yang didalamnya membahas tentang pendekatan metode penelitian diantaranya, lokasi penelitian, populasi dan sampel, desain penelitian, definisi oprasional, instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data. Pada bab IV berisi uraian tentang hasil penelitian dan pembahasan yang didalamnya membahas tentang data-data hasil hasil dan analisis data penelitian yang peneliti lakukan. Bab V merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan penelitian dan rekomendasi sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian. Bagian akhir dalam skripsi ini terdiri dari daftar pustaka serta lampiran-lampiran.