

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan sebuah dasar bagi kehidupan dan keberlangsungan suatu individu. Melalui suatu pendidikan seorang individu akan memperoleh informasi juga pengetahuan yang berguna untuk mengembangkan diri berdasarkan kemampuan yang telah dimilikinya

Pendidikan juga pada dasarnya memiliki tujuan yang diciptakan untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam setiap individu antara lain mencakup pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam ketiga aspek tersebut merupakan tujuan utama dalam pencapaian tujuan pendidikan. Didalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang SISDIKNAS yang mengemukakan tentang tujuan Pendidikan Nasional bahwa:

“pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif menumbuhkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Salah satu prinsip dalam penyelenggaraan pendidikan adalah bahwa pendidikan diselenggarakan sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Dimana dalam proses tersebut diperlukan guru yang memberikan keteladanan, membangun motivasi serta potensi dan kreativitas peserta didik.

Dalam menjalankan kehidupan sosial, siswa melakukan interaksi sosial. Dimana interaksi sosial tersebut diwujudkan guna mencapai keseimbangan sosial. Gillin dan Gillin (dalam Ritzer, 2009, hlm 67) mengatakan “salah satu wujud keseimbangan sosial adalah adanya kepedulian sosial antara individu dengan individu, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok”.

Selain melakukan proses interaksi sosial, siswa sebagai makhluk individu juga melakukan proses belajar. Salah satu manifestasi belajar mengacu pada pendapat Gagne (dalam Djaramah, 2009, hlm. 116) bahwa

belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar menjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil.

Dapat penulis pahami bahwa belajar adalah proses seseorang bertambah perilakunya akibat pengalaman. Pengalaman-pengalaman tersebut menyangkut berbagai bidang kehidupan yaitu ekonomi, sosial, politik, budaya, psikologi, dan hukum.

Berdasarkan pemahaman peneliti pada dasarnya pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi yang melibatkan guru sebagai pemberi atau penyampai informasi dan siswa sebagai penerima informasi yang terjadi dalam suatu lingkungan belajar. Selain itu pembelajaran adalah suatu proses perubahan yang dilakukan oleh setiap individu dalam kaitannya dengan perbaikan kualitas diri dari yang tadinya tidak tau, dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari yang tadinya tidak paham menjadi paham, dan sebagainya.

Pemahaman peneliti tersebut selaras dengan pendapat Gagne (1992) dalam Sukirman dan Jumhana (2007, hlm 6) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah “*Instruction is a set of event that effect leaners in such a way that learning isfacilitated*” intinya adalah pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas atau kegiatan yang di fasilitasi untuk perubahan perilaku. Dari pendapat Gagne tersebut peneliti dapat memahami bahwa pada dasarnya belajar adalah suatu aktivitas mental yang melibatkan kognitif, afektif dan psikomotor. Dimana dalam proses belajar siswa atau individu melakukan proses mental yang melibatkan pengalaman hingga menunjang terjadinya perubahan perilaku. Dalam proses ini terjadi proses internalisasi nilai pada suatu pengalaman individu yang kemudian individu tersebut melakukan asosiasi dari hasil belajar dan diaplikasikan melalui perubahan perilaku.

Proses pendidikan merupakan wadah yang paling strategis untuk membelajarkan suatu individu pada suatu proses pembelajaran

Pembelajaran merupakan salah satu faktor yang penting dalam sistem pendidikan, karena dengan melalui proses tersebut tujuan pendidikan dapat tercapai dalam bentuk perubahan perilaku peserta didik. Pihak – pihak yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar adalah guru serta peserta didik yang berinteraksi edukatif antara satu dengan yang lain. Sebagaimana Mulyasa (2006, hlm. 255) memaparkan bahwa “pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik”. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhi pembelajaran, baik itu faktor internal dari diri peserta didik itu sendiri, maupun faktor eksternal dari lingkungannya.

Suatu tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan ditunjang oleh mata pelajaran yang memiliki peran masing-masing seperti dalam bidang sosial, seni, keagamaan, keterampilan, dan bahasa. Setiap mata pelajaran tersebut memiliki tujuan yang spesifik untuk mencapai hasil. Salah satunya mata pelajaran IPS dimana mata pelajaran IPS memiliki karakteristik yang mengarahkan siswa untuk mengkaji sumber belajar kontekstual. Sehingga siswa dapat lebih mengenal dan peduli terhadap suatu kondisi yang terjadi disekitar siswa. Berbicara tentang pentingnya kepedulian IPS secara ideal suatu proses pembelajaran IPS tidak hanya berkaitan dengan transformasi pengetahuan saja atau siswa hanya mengenal konsep-konsep saja. Melainkan lebih dari itu, diantaranya siswa dapat mengolah pengetahuan dalam suatu pengalaman yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. Sehingga hasil pembelajaran IPS tidak hanya siswa mengetahui konsep tetapi dapat mewujudkan sebuah perubahan perilaku yang menunjukkan kepedulian terhadap kondisi kontekstual disekitar siswa.

Namun, sayangnya realita di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS khususnya hanya memprioritaskan hasil kognitif saja hal ini tidak melibatkan suatu pengalaman belajar yang dapat menstimulus siswa untuk peka, mengetahui bahkan menunjang kepedulian siswa terhadap suatu kondisi kontekstual. Hasilnya saat ini banyak generasi muda yang tidak peduli terhadap kesulitan orang-orang sekitar siswa, tidak peduli terhadap masalah yang terjadi disekitar siswa terlebih memberikan solusi.

Dalam praktik di lapangan peneliti melihat kondisi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Pasundan 4 Bandung, peneliti menemukan beberapa permasalahan di dalam proses pembelajaran. secara umum peneliti melihat dalam dua sudut pandang yaitu dalam proses pembelajaran dan dalam aspek penggunaan media pembelajaran.

Dalam aspek proses pembelajaran siswa terlihat belum peduli terhadap masalah sosial, siswa terlihat sulit menyampaikan dan mengungkapkan gagasan secara spontan, dan siswa kurang percaya diri ketika maju ke depan kelas. Kemudian dalam aspek penggunaan media pembelajaran oleh guru terlihat aktivitas guru dalam memandu siswa selama proses pembelajaran yakni guru kurang kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media saat proses pembelajaran.

Kemudian secara khusus peneliti menemukan permasalahan, yaitu, *pertama* kurangnya rasa simpati siswa terhadap masalah sosial kontemporer siswa terlihat belum peduli terhadap masalah sosial. Hal ini bisa dilihat ketika pada pertemuan selanjutnya guru menerangkan materi tentang kehidupan manusia. Setelah beberapa menit kemudian dan dirasa cukup oleh guru menerangkan dan menjelaskan materi, guru menayakan kepada siswa terkait berita masalah sosial terhadap kehidupan manusia di daerah pantai, dataran tinggi dan daerah rendah.

Ketika guru menanyakan salah satu masalah sosial, misalnya saja masalah sosial di dataran rendah, seperti saat ini terjadi musim hujan sehingga banyak sekali dataran rendah yang terkena banjir. Kemudian guru bertanya "apa yang ada dipikiran mu terkait banjir?" dan bayangkan jika itu terjadi pada mu? " siswa terlihat tidak bisa menjawab bahkan ketika di singgung oleh guru mengenai masalah sosial terkait banjir di daerah rendah, siswa terlihat tidak mengetahui dan peduli pada berita masalah sosial. Berhubung siswa belum mengetahui dan tidak bisa menjawab pertanyaan tentang berita masalah sosial banjir di daerah rendah maka hal ini menunjukan siswa kurang simpati.

Kedua siswa kurang menunjukan sikap empati terhadap masalah sosial kontemporer. Hal ini dapat dilihat pada saat guru mengajukan pertanyaan " jika seandainya terjadi banjir di daerahmu apa yang kamu lakukan"?. Siswa sulit menyampaikan dan mengungkapkan gagasan secara spontan.

Ketiga siswa terlihat kurang menghargai suatu kondisi lingkungan dan lebih fokus terhadap diri sendiri. Guru menugaskan kepada siswa untuk melakukan diskusi kelompok terkait masalah banjir. Namun yang terlihat sebagian besar siswa fokus pada aktivitas masing-masing sehingga tidak terjadi diskusi yang efektif.

Keempat siswa terlihat kurang andil dalam memberikan solusi terhadap suatu masalah sosial kontemporer. Guru meminta kepada siswa untuk setiap kelompok memberikan solusi terkait dengan masalah banjir. Namun dari lima kelompok empat diantaranya tidak dapat memberikan solusi bahkan ada salah satu kelompok yang berkata “ yang berhak menangani masalah banjir adalah pemerintah bukan kami”.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang sudah dipaparkan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti akan memfokuskan terhadap satu permasalahan yakni rasa kepedulian siswa terhadap masalah sosial, dan guru yang kurang kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Dengan melihat dan mengetahui permasalahan di atas berdasarkan hasil observasi di kelas, maka peneliti tertarik untuk membantu mengatasi permasalahan yang terjadi, lalu hal ini pun dirasakan penting oleh peneliti dengan alasan agar guru mengetahui dan memahami permasalahan tersebut. Beberapa faktor yang menyebabkan permasalahan ada, diantaranya kurangnya rasa simpati siswa terhadap masalah sosial kontemporer, siswa kurang menunjukkan sikap empati terhadap masalah sosial kontemporer, siswa terlihat kurang menghargai suatu kondisi lingkungan dan lebih fokus terhadap diri sendiri, dan siswa terlihat kurang andil dalam memberikan solusi terhadap suatu masalah sosial kontemporer. Berdasarkan permasalahan di atas dapat peneliti pahami bahwa suatu kondisi belajar di kelas kurang menstimulus kepedulian siswa terhadap masalah sosial kontemporer.

Berkaitan dengan tujuan pembelajaran IPS di tingkat SMP pada dasarnya adalah untuk mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik, seperti bercerita, mengunjungi pameran dan karya wisata, supaya peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap

perbaiki segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah kemudian dalam mengembangkan bahan ajar IPS saat menyampaikan pembelajaran di kelas menjadi sangat penting bagi guru. Dalam hal ini guru dituntut untuk selalu *up date* pengetahuan sosialnya dengan mengikuti perkembangan situasi sosial melalui media cetak dan media elektronik. Informasi terkini tentang peristiwa masyarakat akan dapat digunakan dalam menjelaskan konsep IPS dan sangat membantu dalam memahami pelajaran.

Banyak metode yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi atau bercerita didepan teman-teman lainnya. Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Murdiono (2008) mengatakan bahwa “banyak metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran mulai dari metode bernyanyi, bermain, bercerita, dan karya wisata tentu saja dari masing-masing metode tersebut pasti memiliki kelebihan dan kekurangan”.

Peneliti ingin menggunakan salah satu metode yang diusulkan dari penelitian terdahulu oleh Murdiono yakni metode *Storytelling* (cerita). *Storytelling* merupakan seseorang dalam menyampaikan isi materi, buah pikiran atau sebuah cerita kepada anak-anak dengan menggunakan lisan, maka *storytelling* cocok digunakan untuk materi pelajaran yang mengandung unsur hafalan. Disamping itu *storytelling* sangat bermanfaat dan membantu bagi guru dalam menjelaskan materi pelajaran yang sulit dipahami siswa, selain itu juga *storytelling* dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan dalam keterampilan berbahasa dan keterampilan berbicara didepan teman-teman yang lain.

Hal ini sejalan dalam jurnal Henny dalam Muallifah (2009).dalam proses pembelajaran *storytelling* atau metode bercerita merupakan salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Kemudian hal ini pun sejalan dengan pendapat Miller,S,dkk. dalam Klara Delimasa G, dkk. (2010) mengemukakan bahwa “*Storytelling is defined as, relating a tale to one or more listeners through voice and gesture*” (2008: 37). Dapat diartikan bahwa bercerita

di-definisikan sebagai penghubung sebuah cerita kepada satu atau lebih pendengar melalui suara dan gerakan. Berdasarkan isi jurnal di atas bahwa *storytelling* adalah salah satu metode yang membantu dalam pembelajaran IPS, karena tujuan metode *storytelling* untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan berbahasa.

Peneliti ingin mengangkat *story telling* berbasis isu sosial kontemporer. Dengan tujuan *storytelling* menjadi menarik dan membantu untuk siswa di dalam proses pembelajaran. Masalah isu sosial kontemporer merupakan yang menunjuk pada masalah sosial yang baru muncul pada masa sekarang.

Dalam pembelajaran IPS masyarakat merupakan objek yang paling utama dan bersifat formal, secara tidak langsung pembelajaran IPS mengharuskan terciptanya pembelajaran IPS didalam kelas yang dinamis disertai kemampuan berpikir kreatif dan kritis terhadap masalah – masalah sosial kontemporer. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Dewey (dalam komalasari,2011,hlm.266) mengatakan “berpikir dimulai apabila seseorang diharapkan pada suatu masalah (perplexity)”. Dengan demikian peneliti dapat memahani bahwa masalah merupakan pertanyaan yang menunjukkan adanya tantangan (challenge) yang tidak dapat dipecahkan oleh suatu prosedur rutin (routin procedure) yang mungkin sudah diketahui sebelumnya.

Dari uraian di atas muncul suatu ide agar pembelajaran IPS dengan menggunakan media boneka tangan dengan berbasis isu sosial kontemporer yang menarik, bernilai dan berkesan untuk siswa. Ide tersebut dengan menggunakan *storytelling*. Bercerita atau *Storytelling* dapat pula dikatakan sebagai sebuah seni yang menggambarkan peristiwa yang sebenarnya maupun fiksi dan dapat disampaikan menggunakan gambar ataupun suara. Hal ini sejalan dengan Serrat (2008, hlm 2) yang menyatakan “bercerita (*stroytelling*) merupakan penggambaran tentang kehidupan yang dapat berupa gagasan, kepercayaan, pengalaman pribadi, pembelajaran tentang hidup melalui sebuah cerita”. Sedangkan pellowski (1997, hlm 10) menyatakan bahwa “bercerita (*strorytelling*) merupakan sebagai seni atau seni dari sebuah keterampilan bernarasi dari cerita-cerita dalam bentuk syair atau prosa, yang dipertunjukan atau dipimpin oleh satu orang dihadapan audience secara langsung”.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yaitu “Metode *Storytelling* dengan Menggunakan Media Buku Cerita dan Boneka” hasilnya membuat anak merespon dengan sangat senang. Selain itu banyak hal yang dapat di kembangkan didalam diri anak usia dini, seperti bahasa, kognitif, motorik, sosiemotional, imajinasi, prestasi, dan konsentrasi. Penggunaan boneka tangan dengan tujuan untuk memotivasi siswa supaya berpikir kreatif, siswa dapat mengorganisasikan ide-ide untuk bercerita yang ditemukan dari sebuah tokoh boneka tangan, lalu dituangkan secara bebas dengan kata-kata sendiri. Banyak manfaat yang didapatkan apabila menggunakan media tangan dalam proses pembelajaran, diantaranya tidak banyak memakan tempat dalam pelaksanaannya, tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya, dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan anak dan suasana gembira, mengembangkan aspek Bahasa.

Melihat kondisi yang dipaparkan di atas, nampaknya diperlukan adanya suatu media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan epedulian peserta didik terhadap masalah sosial kontemporer yaitu melalui *storytelling* (bercerita) media boneka tangan berbasis isu sosial kontemporer.

Berkaitan dengan temuan, peneliti terkait hasil observasi dan di tunjang dengan kajian peneliti diatas. maka akhirnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang berjudul “**Peningkatan Kepedulian Peserta Didik terhadap Masalah Sosial Kontemporer melalui *Story Telling* Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran IPS**“. (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-F SMP Pasundan 4 Bandung).

B. Rumusan Masalah Penelitian

Dalam penelitian kali ini peneliti perlu untuk merumuskan permasalahan supaya penelitian ini mencapai sasaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Secara umum yang menjadi inti permasalahan dalam penelitian ini adalah “ bagaimana cara meningkatkan kepedulian peserta didik terhadap masalah sosial kontemporer melalui *story telling* media boneka tangan dalam pembelajaran IPS?. Dari rumusan tersebut peneliti merinci menjadi.

1. Bagaimana desain perencanaan pembelajaran melalui *storytelling* dengan media boneka tangan dalam meningkatkan kepedulian peserta didik terhadap masalah sosial kontemporer pada pembelajaran IPS di kelas VII-F SMP Pasundan 4 Bandung?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas VII-F SMP Pasundan 4 Bandung melalui *storytelling* dengan menggunakan media boneka tangan dalam meningkatkan kepedulian peserta didik terhadap masalah sosial kontemporer?
3. Upaya apa yang dilakukan untuk menangani kendala dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas VII-F SMP Pasundan 4 Bandung melalui *storytelling* dengan menggunakan media boneka tangan untuk meningkatkan kepedulian peserta didik terhadap masalah sosial kontemporer ?.
4. Bagaimana peningkatan kepedulian peserta didik terhadap masalah sosial kontemporer setelah melaksanakan *storytelling* dengan menggunakan media boneka tangan di kelas pada pembelajaran IPS di kelas VII-F SMP Pasundan 4 Bandung?.

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian kali ini peneliti perlu untuk merumuskan tujuan penelitian sesuai dengan rumusan yang dipaparkan di atas. Secara umum yang menjadi inti permasalahan dalam penelitian ini adalah “menunjukkan peningkatan kepedulian peserta didik terhadap masalah sosial kontemporer melalui *storytelling* media boneka tangan dalam pembelajaran IPS”. Dari tujuan tersebut peneliti merinci menjadi.

1. Mendesain perencanaan pembelajaran melalui *storytelling* dengan media boneka tangan dalam meningkatkan kepedulian peserta didik terhadap masalah sosial kontemporer pada pembelajaran IPS di kelas VII-F SMP Pasundan 4 Bandung.
2. Melaksanakan pembelajaran IPS di kelas VII-F SMP Pasundan 4 Bandung melalui *storytelling* dengan menggunakan media boneka tangan

dalam meningkatkan kepedulian peserta didik terhadap masalah sosial kontemporer.

3. Melakukan upaya untuk menangani kendala dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas VII-F SMP Pasundan 4 Bandung melalui *storytelling* dengan menggunakan media boneka tangan untuk meningkatkan kepedulian peserta didik terhadap masalah sosial kontemporer.
4. Menunjukkan peningkatan kepedulian peserta didik terhadap masalah sosial kontemporer setelah melaksanakan *storytelling* dengan menggunakan media boneka tangan di kelas pada pembelajaran IPS di kelas VII-F SMP Pasundan 4 Bandung?

D. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian dengan judul “Peningkatan Kepedulian Peserta Didik terhadap Masalah Sosial Kontemporer melalui Story Telling media Boneka Tangan diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk memperkaya keilmuan dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.
 - b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar guru untuk memahami Storytelling (bercerita) yang sesuai untuk diterapkan di dalam kelas.

2. Manfaat Praktis

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti

Mendapatkan pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran IPS sekaligus sebagai pembelajaran yang dapat dilaksanakan dan dikembangkan. Selain itu, memberikan bekal sebagai calon guru agar siap melaksanakan tugas sesuai kebutuhan dan perkembangan zaman.

Mampu meningkatkan *storytelling* (bercerita) mengenai isu sosial kontemporer melalui media boneka tangan.

a. Untuk Sekolah

Untuk bahan masukan terhadap kualitas pembelajaran IPS di sekolah, agar mampu berpartisipasi memperbaiki pendidikan Nasional.

b. Untuk Guru

Untuk bahan masukan bagi guru dalam mampu meningkatkan *storytelling* (bercerita) mengenai isu sosial kontemporer melalui media boneka tangan.

c. Untuk Siswa

Mengembangkan kreatifitas dan kualitas pribadi dan kelompok dalam menguasai peningkatan *storytelling* (bercerita) siswa di dalam kelas melalui media boneka tangan.

d. Untuk Peneliti

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan menjadi pembelajaran tersendiri dan dapat dijadikan bekal dalam menghadapi siswa dalam meningkatkan *storytelling* (bercerita) siswa mengenai isu sosial kontemporer melalui media boneka tangan.

E. Struktur Penulisan Skripsi.

Pemaparan dari hasil penelitian ini akan peneliti susun kedalam lima bab yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjabaran mengenai masalah yang akan dikaji dalam penelitian. Adapun bagian-bagian dalam bab ini adalah latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian, lokasi dan subjek penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini memaparkan mengenai penjelasan dari konsep-konsep yang berhubungan dengan penelitian dari berbagai sumber. Meliputi pembahasan

dari judul penelitian berdasarkan rujukan dan teori-teori yang relevan dengan permasalahan dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini meliputi langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitiannya. Dalam bab ini di paparkan mengenai pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian yang akan digunakan, menetapkan lokasi dan subjek penelitian, memilih teknik pengumpulan data yang akan digunakan, menyusun instrumen penelitian, dan melaksanakan pengolahan serta analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pemaparan hasil dari penelitian berdasarkan data yang telah diperoleh selama penelitian dilaksanakan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dari hasil yang telah dilakukan dan saran-saran bagi pihak terkait dan bagi pengembangan penelitian selanjutnya. Kesimpulan menguraikan sintesis dan interpretasi