

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia pada dewasa ini sedang melaksanakan pembangunan disegala bidang, termasuk diantaranya pembangunan dibidang pendidikan. Menurut Presiden Republik Indonesia Susilo Bambang Yudhoyono, ketika menyampaikan pidato penyampaian keterangan pemerintah atas RUU tentang APBN 2014 beserta nota keuangan didepan Rapat Paripurna DPR RI, Jakarta, Jumat 16 Agustus 2013, bahwa pemerintah mengalokasikan anggaran pendidikan pada 2014 sebesar Rp 371,2 triliun atau naik 7,5% dibandingkan anggaran pada APBN-P 2013. Hal tersebut untuk meningkatkan mutu, akses dan pemerataan pelayanan pendidikan. Tujuannya, untuk mengakselerasi pembangunan sumber daya manusia. Yang berarti bahwa pembangunan pendidikan berperan penting untuk melahirkan sumber daya manusia berkualitas yang merupakan kunci kemajuan setiap bangsa.

Dengan tujuan untuk melahirkan sumber daya manusia (SDM) berkualitas tersebut, ilmu pengetahuan dan teknologi seolah hadir terhadap tanggapan dari perubahan lingkungan dalam konteks sosial, ekonomi serta perkembangan teknologi. Kini seorang individu sebagai sumber daya manusia (SDM) berkualitas tidak lagi didasari oleh daya intelektualnya saja, akan tetapi harus diimbangi oleh keterampilan lain yang menunjang terhadap perubahan lingkungan, agar tidak tertinggal dari isu-isu yang berasal dari dunia luar. Termasuk siswa sebagai individu yang perlu ditingkatkan keterampilannya.

Pada dasarnya keterampilan manusia dapat dikelompokkan menurut jenis *intelligence* atau kecerdasan yang dimilikinya. Kecerdasan atau *intelligence* bukan hanya kemampuan seseorang untuk menjawab suatu tes IQ dalam kamar tertutup yang lepas dari lingkungannya, melainkan memuat kemampuan untuk memecahkan persoalan yang nyata dalam situasi yang bermacam-macam.

Menurut Gardner dalam *The Theory of Multiple Intelligences* (Davis et al, 2011:2) mendefinisikan bahwa :

“...that individuals possess eight or more relatively autonomous intelligences. Individuals draw on these intelligences, individually and corporately, to create products and solve problems that are relevant to the societies in which they live (Gardner, 1983, 1993, 1999, 2006b, 2006c). The eight identified intelligences include linguistic intelligence, logical-mathematical intelligence, spatial intelligence, musical intelligence, bodily-kinesthetic intelligence, naturalistic intelligence, interpersonal intelligence, and intrapersonal intelligence (Gardner, 1999).”

Sangat menarik apabila kita menilik kembali dari jenis-jenis intelegensi tersebut, bahwa ternyata tidak menutup kemungkinan bahwa setiap siswa dapat mengasah setiap jenis *intelligence* tersebut sehingga menciptakan kemampuan *multiple intelligence*. Salah satu kecerdasan yang sangat bermanfaat bagi siswa adalah *Visual-Spatial Intelligence*.

Menurut Gardner dalam Septa (2010) *Visual-Spatial Intelligence* adalah kemampuan untuk menangkap dunia ruang-visual secara tepat. Termasuk di dalamnya adalah kemampuan untuk mengenal bentuk dan benda secara tepat, menggambarkan suatu hal/benda dalam pikiran dan mengubahnya dalam bentuk nyata, dan kepekaan terhadap keseimbangan, relasi, warna, garis, bentuk dan ruang.

Maka akan timbul suatu pertanyaan. Kenapa *Visual-Spatial Intelligence* begitu penting? Jawabannya dapat beragam. Menurut analisis Gardner, hanya ada dua kecerdasan yaitu linguistik dan matematis-logis yang telah dinilai dan diuji di sekolah-sekolah modern, hal ini berguna untuk mengkombinasikan bahasa-logika kedalam bidang akademis atau kecerdasan ilmiah (Davis et al, 2011:2). Namun menurut Amstrong (1996) dalam Hamdani (2011: 102) menjelaskan bahwa visi tentang kelas sebagai mikrokosmis masyarakat haruslah sejalan dengan konsep *multiple intelligence* yang artinya, apa yang diberikan di kelas harus memberikan kontribusi terhadap kehidupan nyata anak dimasyarakat. Dan salah satu kebutuhan siswa, khususnya bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu, dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga dapat menghasilkan suatu keahlian untuk menghadapi perkembangan teknologi dan kehidupan sosial

sehingga menghasilkan lulusan yang berkualitas, terampil, serta profesional, dengan tujuan agar ketika siswa lulus, mereka sudah siap untuk bersaing di dunia kerja dan siap untuk mengaplikasikan ilmu yang telah didapatnya di sekolah pada permasalahan yang dihadapi di lapangan.

Terdapat berbagai macam kompetensi keahlian yang tersedia di SMK. Salah satu kompetensi keahlian SMK yang sedang berkembang pesat adalah Rekayasa Perangkat Lunak (SMK RPL). RPL merupakan sebuah bidang yang mempelajari teknik pembuatan perangkat lunak (*software*) yang baik. RPL hadir untuk menjawab permintaan tenaga terampil yang semakin banyak di bidang pengembangan perangkat lunak (*software engineers*). Permintaan tenaga terampil di bidang pengembangan perangkat lunak tersebut adalah sebagai akibat dari pemakaian *software* yang semakin meluas (Hislop, 2009:1).

Lalu apa kegunaan kemampuan *Visual-Spatial Intelligence* bagi siswa SMK Teknologi Informasi kompetensi keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)? Sekilas kemampuan *Visual-Spatial Intelligence* terlihat seolah hanya cocok diadaptasikan untuk siswa dengan minat dan bakat pada bidang seni, khususnya seni rupa. Namun menurut Gardner (1993:289), “*In the sciences, the contribution of spatial intelligence is readily apparent*”. Seperti Kemampuan *Visual-Spatial Intelligence* yang membantu Darwin dalam menemukan teori evolusi manusia dan Einstein dalam melakukan percobaan Gedanken. Dengan kata lain, kemampuan *Visual-Spatial Intelligence* tidak semata diperuntukkan untuk siswa dengan keahlian khusus dalam bidang visual saja. Melainkan dapat diterapkan kepada semua siswa dalam bidang apapun. Karena kemampuan *Visual-Spatial Intelligence* pada dasarnya dimiliki oleh semua orang, walaupun dengan tingkatan yang berbeda.

Kemampuan *Visual-Spatial Intelligence* secara sederhana adalah kemampuan seseorang untuk mengimajinasikan suatu hal/masalah sehingga dapat menghasilkan penyelesaian masalah tersebut. Sebagai siswa yang di didik untuk menjadi *software engineers*, siswa pada kompetensi keahlian RPL dirasa sangat membutuhkan kemampuan *Visual-Spatial Intelligence* untuk menunjang keahlian logika mereka yang kemudian dapat didukung oleh kemampuan visual agar

kemudian mampu menciptakan produk yang memiliki keseimbangan antara sistem dan estetika. Selain itu, menurut *Francis M Dwyer* (dalam Wahono 2007:3). Pada umumnya manusia dapat menyerap pesan sebesar 1,5% melalui sentuhan, 3,5% melalui penciuman, 11% melalui pendengaran dan 83% melalui penglihatan. Untuk itu, upaya peningkatan kemampuan *Visual-Spatial Intelligence* dapat dijadikan dasar penghasil lulusan yang berkualitas, terampil, serta profesional, dengan tujuan melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Namun suatu kemampuan tidak dapat dengan mudah dicapai apabila seorang pendidik tidak memperhatikan cara yang tepat untuk mengasah pola pikir siswa secara terbuka namun kritis, dengan harapan siswa kemudian dapat berimajinasi dan memvisualisasikan pemikirannya. Untuk mengatasi hal tersebut dibutuhkan suatu interaksi antar individu untuk berperan serta dalam diskusi serta bertukar ide dan pengetahuan untuk menambah pemahaman dalam mencari solusi penyelesaian masalah.

Seperti yang termaktub dalam UU No. 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS, Bab I, Pasal 1, ayat (1) dikemukakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Oleh karena itu, guru sebagai ujung tombak dalam pencapaian tujuan pendidikan perlu mengetahui dan memahami semua aspek tersebut dan memilih perencanaan atau model pembelajaran yang efektif dan efisien. Pengelolaan proses pembelajaran yang efektif itulah yang merupakan titik awal keberhasilan pembelajaran yang muaranya akan meningkatkan prestasi belajar siswa dan peningkatan keterampilan siswa yang bermuara pada terciptanya sumber daya manusia (SDM) berkualitas.

Menurut Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2008 Tentang Guru, Bab I, Pasal 1, ayat (1) mengemukakan bahwa :

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Menurut UU No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, Pasal 4 mengemukakan bahwa :

Yang dimaksud dengan guru sebagai agen pembelajaran (*learning agent*) adalah peran guru antara lain sebagai fasilitator, motivator, pemacu, perekayasa pembelajaran, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik.

Dengan pasal-pasal tersebut dijelaskan bahwa peran guru tidak semata hanya sebagai pendidik yang mentransfer ilmu pengetahuan saja, akan tetapi mampu dalam menyusun kegiatan kelas sedemikian rupa sehingga siswa akan berdiskusi, berdebat dan menerima ide-ide, konsep dan keterampilan sehingga siswa benar-benar memahami ide, konsep, keterampilan tersebut, serta sampai kepada pengaplikasian konsep dan mengevaluasi hasil penyelesaian yang mereka dapatkan, dengan kata lain kontribusi positif siswa di kelas dalam proses pembelajaran diharapkan lebih besar dari pada peran guru, sehingga mampu menciptakan peserta didik yang bisa mengembangkan potensi diri, pengetahuan dan keterampilan bersosialisasi.

Namun fakta di lapangan menunjukkan proses pembelajaran yang terjadi masih berpusat pada guru, suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif. Siswa lebih sering hanya diberikan rumus-rumus yang siap pakai tanpa memahami makna dari rumus-rumus tersebut (Trianto, 2010:6)

Hal tersebut juga muncul saat peneliti melakukan observasi lapangan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Puragabaya Bandung terhadap siswa dalam kompetensi keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) pada tahun 2013. Dari hasil observasi tersebut terlihat siswa cenderung masih pasif dalam kegiatan belajar mengajar, selain itu peran guru didalam kelas masih menjadi pusat dan siswa seakan “dipaksa” untuk menyerap informasi yang disampaikan guru. Selain itu, sumber belajar yang kurang variatif sering kali menyebabkan penyerapan

materi oleh siswa kurang maksimal. Kecenderungan siswa yang dibiasakan mempelajari materi yang bersumber dari buku terkadang menyebabkan skill atau kemampuan siswa hanya terbatas keilmuan yang terdapat dalam buku dan kurangnya keahlian dalam improvisasi diri untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas siswa. Untuk mengatasi kondisi tersebut diperlukan perlakuan khusus yang dapat merubah tradisi *teacher-centered* menjadi *student-centered*, salah satunya adalah dengan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengutamakan kerjasama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara saling berbagi ide dan keterampilan. Dengan pembelajaran kooperatif ini, dapat merubah peran guru dari peran yang berpusat pada guru ke pengelolaan siswa dalam kelompok-kelompok kecil.

Ada banyak tipe yang dikembangkan dalam model pembelajaran kooperatif, salah satunya *Circle of Learning* (CL). Tipe ini menerapkan penghargaan tim, tanggung jawab individual, interaksi sosial, penyelesaian masalah bersama dan kesempatan yang sama untuk berhasil. Model *Circle of Learning* (CL) merupakan model pembelajaran yang sebelumnya bernama *Learning Together* (LT) yang selanjutnya diganti dengan istilah *Circle of Learning* (CL) setelah pada tahun 1984 bersama Hulubec dan Roy, Johnson dan Johnson menerbitkan buku dengan judul yang sama. *Circle of Learning* (CL) adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada pembelajar (*student centered*). CL merupakan rangkaian tahap-tahap kegiatan (fase) yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga pembelajaran dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperanan aktif dengan cara diskusi dan bertukar ide. (Huda, 2011: 119).

Dengan model tersebut diharapkan siswa dapat menumbuhkan jiwa kooperatif untuk berinteraksi dan bertukar pikiran hingga menghasilkan suatu karya, dengan tujuan meningkatnya satu atau berbagai aspek tujuan pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Welfriyanti (2010), yang menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* lebih baik dibanding siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah) pada pokok

bahasan bahan kimia dalam makanan. Akan tetapi dalam sebuah penelitian terkadang terdapat kendala dari berbagai faktor yang dapat menghambat keberhasilan tujuan penelitian tersebut, seperti halnya hasil penelitian Mayangsari (2011), menyimpulkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* tidak ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar ranah kognitif namun ditemukan bahwa ada pengaruh terhadap hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik pada siswa Kelas X SMA Negeri 8 Surakarta.

Dengan adanya dua kasus diatas peneliti berupaya mencari cara agar dapat meminimalisir kegagalan ketercapaian tujuan penelitian tersebut. Salah satunya dengan menambahkan multimedia pembelajaran interaktif sebagai bahan pembantu penyampaian materi pembelajaran, dengan tujuan agar penyampaian materi lebih maksimal dan memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dalam kasus ini adalah kemampuan *visual-spatial intelligence* siswa.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Efektivitas Model Pembelajaran *Circle Of Learning* (CL) Berbantu Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Kemampuan *Visual-Spatial Intelligence* Siswa”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membangun multimedia pembelajaran interaktif sebagai alat bantu penyampaian materi ajar pada model pembelajaran *Circle Of Learning* (CL) ?
2. Bagaimana efektivitas model pembelajaran *Circle Of Learning* (CL) untuk meningkatkan kemampuan *Visual-Spatial Intelligence* siswa kelompok atas, kelompok tengah, dan kelompok bawah dalam mata pelajaran pemrograman web pokok bahasan pemrograman web statis-HTML?

3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Circle Of Learning* (CL) berbantu multimedia pembelajaran interaktif ?

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak terlalu luas, maka dilakukanlah pembatasan sebagai berikut :

1. Tidak semua kemampuan *Visual-Spatial Intelligence* dinilai dalam penelitian ini. Kemampuan *Visual-Spatial Intelligence* yang dinilai adalah kemampuan siswa dalam mengenal bentuk benda secara tepat, menggambarkan suatu hal/benda dalam pikiran dan mengubahnya dalam bentuk nyata, dan kepekaan terhadap aspek penyeimbang (relasi, warna, garis, bentuk dan ruang) pada suatu hal/benda.
2. Materi yang menjadi pokok bahasan dalam pembelajaran selama penelitian ini berlangsung adalah pemrograman web statis-HTML, di tingkat SMK kelas X semester 1 kompetensi keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Adapun rincian materi yang diberikan pada penelitian ini adalah pengenalan tag dasar, *formatting* teks, gambar, tabel, item list, link dan form pada HTML.
3. Tidak semua tahapan dalam model pembelajaran *Circle Of Learning* (CL) dibantu dengan multimedia pembelajaran interaktif, tahapan yang dibantu oleh multimedia adalah tahapan tatap muka pada pertemuan pertama, dengan tujuan untuk membantu penyampaian materi ajar “pengantar HTML” dan tahapan interdependensi positif pada pertemuan kedua, yaitu saat para siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompok dalam kegiatan pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif dalam penelitian ini digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi dalam pembelajaran.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui cara membangun multimedia pembelajaran interaktif sebagai alat bantu penyampaian materi ajar pada model pembelajaran *Circle Of Learning* (CL).
2. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Circle Of Learning* (CL) untuk meningkatkan kemampuan *Visual-Spatial Intelligence* siswa kelompok atas, kelompok tengah, dan kelompok bawah dalam pelajaran pemrograman web statis - HTML.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Circle Of Learning* (CL) berbantu multimedia pembelajaran interaktif.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
Secara keilmuan hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan model pembelajaran bagi siswa SMK kelas X kompetensi keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) pada mata pelajaran pemrograman web pokok bahasan pemrograman web statis - HTML.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa
Penelitian ini diharapkan dapat melatih dan memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat menjadi motivasi untuk belajar dan meningkatkan kemampuan *Visual-Spatial Intelligence*.
 - b. Bagi Guru
Sebagai bahan masukan untuk memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai model pembelajaran sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *Circle Of Learning* (CL) dapat

menjadi salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan kemampuan *Visual-Spatial Intelligence* siswa.

c. Bagi Peneliti Lain

Memberikan gambaran tentang pelaksanaan model pembelajaran *Circle Of Learning* (CL) yang disertai dengan kelebihan dan kekurangannya, sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan ketika akan melakukan penelitian yang relevan.

F. Definisi Operasional

Untuk menyamakan persepsi terhadap variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya definisi operasional untuk menghindari kekeliruan maksud dan tujuan yang ingin dicapai.

1. Efektivitas adalah pengukuran dalam arti ketercapaian tujuan berdasarkan kategori tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Efektivitas pada hal ini adalah mengenai keefektifan model pembelajaran *Circle Of Learning* (CL) berbantu multimedia pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan *Visual-Spatial Intelligence* siswa SMK dengan kompetensi keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), dalam pembuatan web statis menggunakan HTML pada mata pelajaran pemrograman web, pokok bahasan pemrograman web statis-HTML, yang dideskripsikan berdasarkan nilai gain ternormalisasi (<g>). (Hake, 1999).
2. Model pembelajaran *Circle Of Learning* (CL) adalah kegiatan siswa dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang anggota per kelompok. Dengan tahap-tahap pembelajaran dimulai dari, fase interaksi tatap muka, interdependensi positif, tanggung jawab individual, dan kemampuan-kemampuan interpersonal dan kelompok kecil. Slavin (2010:7)
3. *Visual-Spatial Intelligence* dalam penelitian ini adalah tingkat kemampuan yang dimiliki siswa dalam mengenal bentuk benda secara tepat, menggambarkan suatu hal/benda dalam pikiran, dan mengubahnya

dalam bentuk nyata, dan kepekaan terhadap aspek penyeimbang (relasi, warna, garis, bentuk, dan ruang pada suatu hal/benda). (Gardner, 1983).

4. Multimedia interaktif dalam penelitian ini berupa multimedia pembelajaran interaktif. Tidak semua tahapan dalam model pembelajaran *Circle Of Learning* (CL) dibantu dengan multimedia pembelajaran interaktif, tahapan yang dibantu oleh multimedia adalah tahapan tatap muka pada pertemuan pertama, dengan tujuan untuk membantu penyampaian materi ajar “pengantar HTML” dan tahapan interdependensi positif pada pertemuan kedua, yaitu saat para siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompok dalam kegiatan pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif dalam penelitian ini digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi dalam pembelajaran. Didalam multimedia ini dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya sehingga terjadi hubungan komunikasi dua arah.

G. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah “Terdapat perbedaan dalam peningkatan kemampuan *Visual-Spatial Intelligence* siswa kelompok atas, kelompok tengah dan kelompok bawah dalam menerapkan tag-tag HTML dalam pembuatan web statis pada mata pelajaran pemrograman web statis-HTML dengan model pembelajaran *Circle Of Learning* (CL) berbantu multimedia pembelajaran interaktif.”

H. Struktur Organisasi Skripsi

Untuk menghasilkan penulisan yang baik dan terarah, maka struktur organisasi skripsi ini dibagi kedalam bab-bab yang membahas hal-hal berikut :

BAB I Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, hipotesis, dan struktur organisasi skripsi

BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini menguraikan dasar-dasar teori dan data pendukung yang digunakan dalam penelitian, yaitu tentang efektivitas, model pembelajaran *Circle Of Learning* (CL), tahap-tahap model pembelajaran *Circle Of Learning* (CL), langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran *Circle Of Learning* (CL), kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Circle Of Learning* (CL), multimedia pembelajaran interaktif, dan *Visual-Spatial Intelligence*.

BAB III Metodologi Penelitian

Dalam bab ini dikemukakan tentang metode penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, pengujian instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Membahas mengenai hasil dari penelitian mulai dari tahap persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian, tahap analisis data penelitian, analisis dan uji hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini memaparkan kesimpulan dari kegiatan penelitian yang merujuk kepada hipotesis yang telah dijabarkan sebelumnya pada bab I. Selain itu di paparkan pula mengenai saran dari penelitian dengan harapan agar penelitian selanjutnya yang merujuk dari penelitian ini dapat menghasilkan produk yang lebih baik.