

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada saat ini jaman semakin berkembang, terutama dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Semakin pesatnya perkembangan tersebut, semakin berkualitas pula sumber daya manusia yang dibutuhkan untuk mengimbangnya. Oleh karena itu, haruslah setiap bangsa pada saat ini memiliki sumber daya yang berkualitas, dan untuk mewujudkannya diperlukan pendidikan yang baik dan berkualitas pula (Staniatin, 2013).

Peran pendidikan bukan hanya merupakan penentu berkualitas tidaknya sumber daya manusia tetapi juga penentu berkembang tidaknya suatu bangsa (Uno & Lamatenggo, 2001:92). Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh Mantan Wakil Presiden Jusuf Kalla bahwa fondasi kemajuan bangsa terletak pada pendidikan. Sebab itu bangsa yang maju memiliki nilai tambah yang terletak pada kemajuan pendidikan (Kalla, 2013).

Pemerintah Indonesia sudah berusaha untuk menjadikan bangsa Indonesia menjadi bangsa yang berpendidikan dan memiliki sumber daya manusia yang berkualitas (Staniatin, 2013). Dalam rangka melaksanakan pendidikan tersebut bangsa Indonesia melakukan usaha untuk mencapai tujuan nasional diantaranya dengan mencerdaskan kehidupan bangsa yang tercantum dalam pembukaan undang-undang dasar 1945. Dan tertuang dalam sisdiknas UU No. 20 tahun 2003 bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab (Depdiknas, 2003:12).

Berdasarkan realitas saat ini, kualitas pendidikan di Indonesia di mata dunia internasional sangat rendah. Hasil survai *World Competitiveness Year Book* pada 2007 dari 55 negara yang disurvei, Indonesia menempati posisi ke-53 (Syamsuri, 2010). Selanjutnya berdasarkan penilaian dari *Program for International Student Assessment (PISA)* tahun 2012, dari total 65 negara dan wilayah yang masuk survei PISA, Indonesia menduduki ranking ke-64 atau hanya lebih tinggi satu peringkat dari Peru (Giyato, 2013)

Data tersebut menyatakan bahwa Indonesia harus mencari solusi dari berbagai permasalahan dalam pengembangan sumber daya manusia terutama dalam bidang pendidikan. Seharusnya tenaga pendidik di Indonesia mampu mengelola, mendesain, memanfaatkan, dan mengembangkan semua komponen dalam pembelajaran, antara lain dirinya sendiri sebagai seorang guru, peserta didik, media, metode, sarana/prasarana dan lainnya yang terutama dalam hal ini yaitu pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran (Sasmita, Koyan, & Agung, 2013).

Rasulullah SAW seorang pendidik yang wajib kita teladani, Beliau sangat memahami metode yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia, beliau menjelaskan suatu informasi melalui gambar agar lebih mudah

dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa. Sebagaimana yang diterangkan dalam hadits Bukhari berikut ini.

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ عَنْ سُفْيَانَ قَالَ حَدَّثَنِي أَبِي عَنْ مُنْذِرٍ عَنْ رَبِيعِ بْنِ خُثَيْمٍ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ وَخَطَّ خُطُطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ وَقَالَ هَذَا الْإِنْسَانُ وَهَذَا أَجْلُهُ مُحِيطٌ بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ وَهَذِهِ الْخُطُطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا. (رواه البخاري)

Hadits ini menunjukkan kepada kita bahwa Rasulullah SAW menggunakan gambar sebagai penjelas dalam menyampaikan ajarannya kepada para sahabat-sahabatnya. Hal ini berarti Rasulullah SAW menggunakan sarana tersebut untuk memberi gambaran perumpamaan dan mempermudah dalam menyampaikan isi materi yang diajarkannya. Jika kita korelasikan dengan dunia pendidikan, hadits tersebut berkaitan dengan salah satu komponen dalam dunia pendidikan yakni media pembelajaran (Fauzi, dkk, 2012).

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau sarana yang dijadikan sebagai perantara atau piranti komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa ilmu pengetahuan dari berbagai sumber ke penerima pesan atau informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah & Zain, 2002:137).

Al-Qur'an juga menerangkan tentang penggunaan media atau perantara sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an Surah Al-Alaq ayat 4-5 sebagai berikut.

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۖ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Kedua ayat tersebut menjelaskan tentang dua cara yang ditempuh Allah swt. dalam mengajar manusia. Pertama melalui pena (tulisan) yang harus dibaca oleh manusia dan yang kedua melalui pengajaran langsung tanpa alat (Shihab, 2011:464). Adapun pena adalah suatu alat terbuat dari benda mati, tak ada kehidupan padanya, dan tidak memiliki kemampuan untuk memberikan pemahaman kepada manusia. Maka Dia (Allah swt.) yang menjadikan dari benda mati ini alat untuk pemahaman dan penjelasan (Abduh, 1999:251).

Diungkapkan oleh Hamalik dalam Arsyad (2010:15) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu, Arsyad (2010:16) mengungkapkan bahwa media pembelajaran juga dapat membuat siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang menduduki peranan penting dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia yang bermutu tinggi, yakni manusia yang mampu berfikir kritis, logis, sistematis, dan berinisiatif dalam menanggapi masalah yang terjadi (Suyatmi, 2009:76). Selain itu, matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peran penting dalam pendidikan karena dilihat dari waktu yang digunakan dalam pelajaran matematika disekolah, lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya (Mashlahat,

2011). Serta pelaksanaan pendidikan diberikan pada setiap jenis dan jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar sampai pada pendidikan tinggi (Tisngati, 2011). Matematika yang diajarkan pada semua jenjang tersebut ternyata tidak membuat prestasi siswa dalam pembelajaran matematika sesuai yang diharapkan (Suyatmi, 2009:75).

Menurut hasil studi *Trends in International Mathematics and Sciences Study* (TIMSS) tahun 2011 menunjukkan bahwa penguasaan matematika siswa Indonesia berada pada peringkat 38 dari 45 negara. Indonesia hanya mampu mengumpulkan 386 poin dari skor rata rata 500. Hasil ini menjadi tampan bagi bangsa Indonesia, karena poin di tahun 2011 menurun dibandingkan di tahun 2007. Pada tahun 2007 hasilnya memperlihatkan bahwa peserta didik Indonesia mampu menempati peringkat 36 dari 49 negara, dengan pencapaian skor 405 (Rizqi, 2014).

Rendahnya hasil belajar matematika siswa dapat disebabkan proses pembelajaran yang digunakan adalah dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yakni ceramah, pemberian tugas dan biasanya pembelajaran didominasi oleh guru dan sedikit melibatkan siswa, sehingga interaksi antara siswa selama proses belajar mengajar sangat minim. Pada pembelajaran matematika, guru kurang memberi peluang kepada siswa untuk mengkontruksi konsep-konsep matematika, siswa hanya menyalin apa yang dikerjakan oleh guru (Subadi, 2013). Selain itu, menurut Mardiyono di dalam skripsi Vistha (2010:2) menyatakan bahwa pada umumnya siswa merasa enggan mempelajari matematika, bahkan ada yang takut atau merasa benci terhadap matematika.

Sehingga muncul anggapan siswa bahwa matematika merupakan suatu bidang ilmu yang sulit dipelajari dibandingkan dengan bidang ilmu yang lain. Salah satu penyebabnya adalah pembelajaran matematika cenderung tidak menarik, kering makna dan tidak dinamis. Oleh Karena itu perlu adanya upaya untuk meningkatkan pembelajaran matematika yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Menurut Freeman dalam Gertner (2011), *“Any learning or teaching should be associated with feelings of pleasure and enjoyment instead of boredom or fear”*. Pernyataan di atas mengandung makna bahwa belajar dan mengajar harus dikaitkan dengan perasaan senang dan kenikmatan bukan karena bosan atau takut. Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan pembelajaran matematika yang menarik dan menyenangkan bagi siswa masih diperlukan berbagai terobosan di antaranya seorang guru dituntut untuk selalu berinovasi dalam meningkatkan pembelajaran matematika salah satunya yaitu dengan membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif (Vistha, 2010:3).

Menurut Mardiyono di dalam skripsi Vistha (2010:4) menyatakan bahwa matematika sebagai ilmu dasar merupakan objek yang bersifat abstrak. Adanya sifat abstrak ini dapat mengakibatkan siswa sulit memahami materi pelajaran matematika. Salah satu materi pelajaran matematika yang sifatnya abstrak adalah geometri.

Pokok bahasan geometri khususnya kesebangunan adalah salah satu pokok bahasan matematika yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada dasarnya geometri mempunyai peluang yang lebih besar untuk dipahami

siswa dibandingkan dengan cabang matematika yang lain. Hal ini karena ide-ide geometri sudah dikenal oleh siswa sejak sebelum mereka masuk sekolah, misalnya garis, bidang dan ruang. Meski demikian, bukti-bukti empiris di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar geometri, mulai tingkat dasar sampai perguruan tinggi (Abdussakir, 2010).

Konsep kesebangunan bangun datar termasuk dalam aspek geometri dan pengukuran. Kesebangunan merupakan salah satu konsep matematika yang penting untuk dipelajari. Dalam kehidupan sehari-hari banyak aplikasi tentang konsep kesebangunan, antara lain pembuatan denah atau replika bangunan, pembuatan pola batik, pembuatan sketsa hasil pencerminan, menghitung tinggi bangunan yang tidak terjangkau, dan sebagainya. Namun pada kenyataannya sebagian orang khususnya siswa kurang memahami konsep dari kesebangunan, sehingga mereka mengalami kesulitan menyelesaikan soal yang berhubungan dengan konsep kesebangunan (Dewi, 2013).

Hariyanto dan Pujianto (2013) mengungkapkan bahwa kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan soal yang berhubungan dengan konsep kesebangunan dapat disebabkan oleh penyampaian yang dilakukan oleh pengajar secara klasikal tanpa bantuan media peraga atau simulasi mengakibatkan pembelajaran pada materi kesebangunan menjadi kurang menarik dan membosankan. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru matematika dan beberapa siswa yang dilakukan ketika observasi di SMP Negeri 3 Banjarmasin yang menyatakan bahwa penyampaian materi pelajaran matematika

masih secara klasikal dan jarang sekali menggunakan bantuan media, terutama pada saat pembelajaran materi kesebangunan. Sehingga perlu dilakukan inovasi agar pembelajaran pada materi tersebut menjadi menarik dan siswa menjadi lebih mudah menerima materi yang diajarkan. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan dan sesuai untuk membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa, sehingga tidak lagi pasif selama dalam proses pembelajaran. Media tersebut bisa berbentuk seperti multimedia pembelajaran.

Menurut Ahmadi dan Amri (2010:152) dengan menggunakan sistem pembelajaran multimedia dapat menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dan interaktif. Kemampuan multimedia menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Sehingga mampu menimbulkan rasa senang selama proses belajar mengajar (PBM) berlangsung. Hal ini akan menambahkan motivasi siswa selama proses belajar mengajar yang menyebabkan penyerapan pada materi menjadi lebih optimal.

Selain itu, dengan multimedia ini juga guru menjadi mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional, sehingga siswa mampu memahami materi tersebut (Ahmadi & Amri, 2010:153).

Menurut Izham (2012:1) Flash merupakan salah satu software yang memiliki kemampuan mengembangkan multimedia pembelajaran. Software ini mampu menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. Flash

adalah program grafis yang diproduksi pertama kali oleh Macromedia corp, yaitu sebuah vendor software yang bergerak dibidang animasi web. Macromedia Flash pertama kali diproduksi pada tahun 1996. Macromedia Flash telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari Macromedia Flash adalah Macromedia Flash 8. Sekarang Flash telah berpindah vendor ke Adobe (Izham, 2012:1).

Adobe Flash merupakan program animasi yang juga mendukung pemrograman dengan Actionscript-nya. Program ini tepat digunakan untuk mengembangkan MPI (Multimedia Pembelajaran Interaktif) karena mendukung animasi, gambar, image, teks, dan pemrograman (Nurtantio & Syarif, 2013:2).

Adobe Flash CS4 merupakan pengembangan dan penyempurnaan dari versi sebelumnya yaitu Adobe Flash CS3 (Nugraha, 2012). CS disini merupakan singkatan dari *Creative Suite*.

Keunggulan dari program Adobe Flash CS4 dibanding program lain yang sejenis, antara lain: dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain, dapat membuat perubahan transparansi warna dalam movie, dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain, dapat membuat gerak animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan, dan dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe, diantaranya adalah .swf, .html, .gif, .jpg, .exe, .mov (Siwitomo & Hakim, 2010).

Berdasarkan keunggulan yang dimiliki Adobe Flash CS4 ini diharapkan mampu membuat multimedia pembelajaran interaktif yang layak untuk digunakan. Dan dengan kelebihan multimedia pembelajaran interaktif diharapkan dapat membuat pembelajaran matematika menjadi lebih interaktif, menarik dan

menyenangkan sehingga siswa merasa senang dan tertarik untuk belajar matematika.

Konsep multimedia pembelajaran interaktif ini nantinya akan dikemas dalam CD (*Compact Disk*) interaktif melalui bantuan komputer. CD interaktif merupakan salah satu sumber belajar yang dirancang dan di dalamnya telah diinstal program yang disiapkan untuk tujuan pembelajaran tertentu, dan sebagai media mutakhir berbasis komputer yang diyakini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih “hidup” dan melibatkan interaktifitas siswa (Arsyad, 2010:32) dan sebagai jawaban untuk memberikan layanan secara efektif dan menarik bagi siswa karena mengikuti perkembangan zaman yang ada saat ini, sehingga tidak membuat siswa bosan (Ratni, 2012). Jadi, CD interaktif dapat digunakan sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran matematika yang cukup mudah dan efektif untuk dilaksanakan.

Uraian di atas telah menggambarkan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang baik, inovatif dan menambah daya tarik siswa serta memotivasi siswa dalam memahami materi pelajaran. Dan berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka peneliti bermaksud untuk membuat “MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (MPI) DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS4 PADA MATERI KESEBANGUNAN DI SMP/MTS KELAS IX.”

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang dapat dikemukakan pada penelitian ini yaitu “Bagaimana membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dengan menggunakan Adobe Flash CS4 pada materi Kesebangunan di SMP/MTs kelas IX yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran?”

## **C. Penegasan Judul dan Lingkup Pembahasan**

### **1. Definisi Operasional**

- a. Multimedia, yang dimaksud multimedia dalam penelitian ini adalah pemanfaatan komputer untuk memproduksi Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) yang berisi gabungan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer.
- b. Multimedia pembelajaran interaktif adalah multimedia yang digunakan dalam menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta menyajikan interaktifitas antara pengguna dan multimedia, dimana pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.
- c. Adobe Flash CS4, yang dimaksud Adobe Flash CS4 dalam penelitian ini adalah sebuah aplikasi berbasis komputer yang digunakan dalam membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI).
- d. Kesebangunan, yang dimaksud dengan kesebangunan dalam penelitian ini adalah lebih merujuk kepada materi pelajaran yang diberikan di SMP/MTs kelas IX yaitu materi pelajaran matematika.

Jadi yang dimaksud dalam judul di atas adalah pemanfaatan software Adobe Flash CS4 yang merupakan aplikasi berbasis komputer untuk memproduksi Multimedia pembelajaran Interaktif (MPI) yang berisi gabungan beberapa jenis media dan materi kesebangunan yang digunakan dalam menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta menyajikan interaktifitas antara pengguna dan multimedia, dimana pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

## **2. Lingkup Pembahasan**

Selanjutnya agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka bahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a. Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk CD pembelajaran bagi siswa SMP/MTs kelas IX semester I.
- b. Materi yang digunakan untuk multimedia pembelajaran interaktif ini adalah materi kesebangunan SMP/MTs.
- c. Format sajian multimedia yang akan dibuat merupakan format sajian tutorial, yaitu penyajian materi pembelajaran secara berjenjang. Pengguna harus menuntaskan latihan dalam materi 1 (level 1) untuk dapat mempelajari materi 2 (level 2). Pengguna harus menuntaskan latihan dalam materi 2 (level 2) untuk mengikuti evaluasi (level 3).

#### **D. Alasan Memilih Judul**

1. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menuntut adanya media pembelajaran yang inovatif.
2. Pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses penyampaian materi.
3. Adanya objek abstrak pada materi pelajaran matematika yaitu materi geometri khususnya pada pokok bahasan kesebangunan yang dapat mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan.
4. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada materi kesebangunan merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.
5. Perlunya memanfaatkan software Adobe Flash CS4 untuk membuat multimedia pembelajaran.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dengan menggunakan Adobe Flash CS4 pada materi Kesebangunan di SMP/MTs kelas IX yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi dunia pendidikan, yaitu memberikan kontribusi dalam menyediakan sebuah multimedia pembelajaran interaktif.
2. Bagi siswa, sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat, dan motivasi dalam pembelajaran.
3. Bagi guru, sebagai masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat membuat pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang menyenangkan, dan sebagai motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.
4. Bagi peneliti, sebagai suatu pengalaman berharga sebagai calon guru profesional yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran.
5. Bagi calon peneliti, sebagai motivasi dan sebagai bahan rujukan untuk lebih kreatif dalam melakukan penelitian.
6. Bagi sekolah, sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran di sekolah.

## **G. Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan dan memahami proposal pada penelitian ini, maka penulis menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan, berisi pembahasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, alasan memilih judul, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II: Landasan teori, berisi pembahasan tentang landasan teori dari pembelajaran matematika di SMP, perkembangan tahap belajar geometri, perkembangan kognitif Piaget, belajar mandiri, media pembelajaran, multimedia pembelajaran, desain multimedia pembelajaran, aspek-aspek yang diperlukan dalam mengembangkan multimedia, dan software untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif, serta tinjauan pokok bahasan kesebangunan.

Bab III: Metode penelitian, berisi pembahasan tentang jenis penelitian, desain penelitian, subjek uji coba, tempat, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan instrumen penelitian, serta analisis dan interpretasi data.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi hasil penelitian dan pembahasan tentang perancangan dan proses pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI).

Bab V: Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran yang penulis peroleh dari penulisan dan penyusunan skripsi ini.