

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi telah membawa banyak perubahan signifikan di berbagai bidang kehidupan manusia. Dahulu komunikasi memiliki banyak keterbatasan dikarenakan belum berkembangnya teknologi, namun pada zaman sekarang teknologi sudah berkembang dengan pesat dan dampaknya dapat dirasakan di berbagai sektor kehidupan, seperti pendidikan, kesehatan, transportasi, industri, dan hiburan. Teknologi terus berinovasi dari waktu ke waktu menyesuaikan dengan kebutuhan yang diperuntukan memudahkan keberlangsungan hidup manusia. Dengan terus berinovasi, teknologi memainkan peran penting dalam membentuk masa depan dan membuka peluang baru bagi manusia.

Teknologi berkembang sejak zaman prasejarah, dari mulai manusia menggunakan alat sederhana seperti batu sebagai alat bantu untuk kehidupan sehari-harinya hingga sekarang teknologi terus berkembang di berbagai aspek kehidupan manusia. Titik balik dalam perkembangan teknologi terjadi pada revolusi industri abad ke-18 dan ke-19. Pada abad ke-20 teknologi berkembang dengan sangat pesat hingga menciptakan penemuan seperti komputer, telepon, televisi, dan internet. Kemudian pada abad ke-21 kemajuan teknologi semakin cepat diikuti dengan perkembangan *Internet of Things (IoT)*, *Cloud Computing*, hingga kecerdasan buatan (AI).

Perkembangan dari adanya kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) secara cepat membuat masyarakat memiliki kebiasaan baru yaitu menggunakan AI untuk mempermudah kegiatan kesehariannya. Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) merujuk pada kemampuan sistem komputer untuk meniru dan mengeksekusi tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia. AI melibatkan pengembangan algoritma, model matematika, dan komputasi yang memungkinkan mesin belajar, memahami, merencanakan, dan mengambil keputusan secara otonom. Konsep AI telah ada sejak awal abad ke-20, Pada tahun

1956 peneliti John McCarthy mempopulerkan istilah "kecerdasan buatan" dan menyelenggarakan Konferensi Dartmouth, yang dianggap sebagai titik awal perkembangan AI sebagai bidang penelitian yang terpisah. Selama beberapa dekade berikutnya, perkembangan AI mengalami naik turun, dengan periode yang dikenal sebagai musim semi AI (1960-an), musim gugur AI (1970-an dan 1980-an), dan kemudian perkembangan pesat pada abad ke-21 dengan kemajuan teknologi komputasi dan algoritma. AI telah menghasilkan banyak kemajuan signifikan dan digunakan dalam berbagai bidang, seperti otomotif, kesehatan, finansial, industri, hiburan, hingga pendidikan.

Kecerdasan Buatan (AI) mengacu pada kemampuan komputer dan mesin lain untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti belajar, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Johan, Sutisna, dan Rullyana (n.d.) teknologi Pendidikan selalu berkembang seturut dengan berkembangnya zaman. Dengan kemajuan dalam pembelajaran mesin dan pemrosesan bahasa alami, AI menjadi semakin lazim di berbagai industri, termasuk pendidikan. AI digunakan dalam berbagai cara dalam pendidikan, termasuk untuk pembelajaran yang dipersonalisasi, mengotomatiskan tugas administratif, dan bahkan untuk bimbingan. Karena bidang AI terus berkembang, kemungkinan kita akan melihat penggunaan AI yang lebih inovatif dalam pendidikan.

ChatGPT adalah model bahasa yang memungkinkan orang berinteraksi dengan komputer secara lebih alami dan percakapan. GPT merupakan singkatan dari "*Generative Pre-trained Transformer*" dan merupakan nama yang diberikan untuk keluarga model bahasa alami yang dikembangkan oleh OpenAI (kecerdasan buatan terbuka). Ini juga dikenal sebagai bentuk kecerdasan buatan generatif karena kemampuannya untuk menghasilkan hasil yang orisinal (UNESCO, 2023). OpenAI adalah organisasi riset dan pengembangan kecerdasan buatan yang bertujuan untuk membangun dan memajukan teknologi AI dengan fokus pada kepentingan yang luas. Didirikan pada tahun 2015, OpenAI berkomitmen untuk mengembangkan AI yang bermanfaat, aman, dan bertanggung jawab bagi masyarakat. Selain ChatGPT, Dall-e merupakan model AI yang dikembangkan oleh OpenAI. Penggunaan Dall-e tidak jauh seperti ChatGPT, hanya saja teks

yang diberikan kepada Dall-e menghasilkan keluaran berupa gambar. Dall-e dirancang untuk lebih fokus pada sintesis gambar. Karena itu, Dall-e menjadi perhatian dalam komunitas AI dan seni visual karena adanya Dall-e dapat menghasilkan gambar atau desain dengan cepat dan mudah.

Dalam dunia pendidikan, tentunya teknologi merupakan hal penting untuk kemajuan pembelajaran. Adanya kecerdasan AI dapat memberikan potensi untuk merevolusi cara mengajar dan belajar dengan memberikan pengalaman belajar pada siswa. OpenAI memiliki manfaat dalam dunia pendidikan, seperti menjadi sumber informasi, bimbingan pembelajaran, serta pemantik kreativitas.

Peran pustakawan dalam perkembangan kecerdasan buatan atau AI (*Artificial Intelligence*) sangat penting dan beragam. Pustakawan berperan sebagai penghubung antara pengguna dan sumber daya informasi yang berkaitan dengan AI. Pustakawan memiliki pengetahuan yang mendalam tentang literasi informasi dan dapat membantu pengguna dalam memahami, mengakses, dan menggunakan sumber daya terkait AI dengan bijaksana. Selain itu, pustakawan dapat memberikan edukasi dan pelatihan kepada pengguna tentang konsep dasar AI, etika penggunaan, serta membantu pengguna dalam memahami aspek privasi dan keamanan terkait dengan penggunaan AI. Dalam menjalankan tugas-tugasnya, pustakawan juga memainkan peran penting dalam mengevaluasi dan mengintegrasikan teknologi AI yang relevan dalam layanan perpustakaan untuk memberikan manfaat yang maksimal kepada pengguna. Melalui kolaborasi, penelitian, dan pemantauan perkembangan terkini, pustakawan dapat terus mengikuti tren dan menghasilkan konten yang relevan dalam penggunaan AI dalam konteks literasi informasi. Dengan demikian, pustakawan berperan sebagai katalisator yang mendukung pengguna dalam memahami, mengakses, dan menggunakan AI secara bertanggung jawab, serta mendorong perkembangan literasi informasi yang menyeluruh dan kritis di era AI.

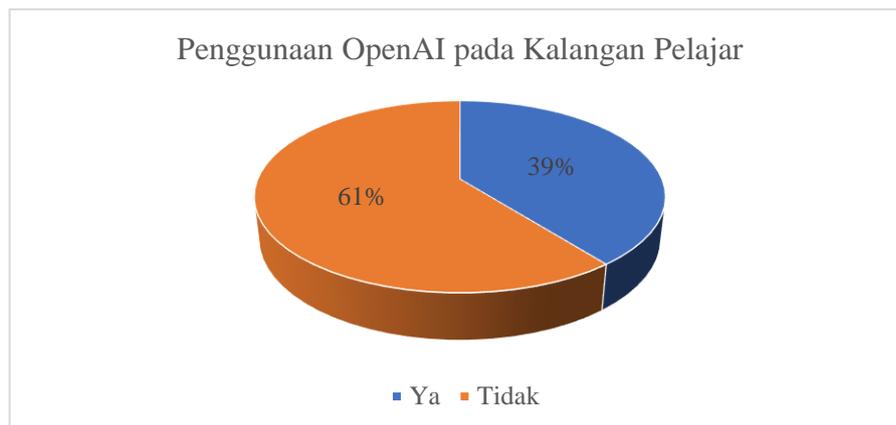
Beberapa penelitian mengenai penggunaan teknologi AI dalam dunia pendidikan telah dilakukan, termasuk penelitian yang telah dilaksanakan oleh Abimanto dan Mahendro (2023). Dalam penelitiannya, penulis menjelaskan bahwa penggunaan AI dalam pembelajaran bahasa Inggris mendapatkan dampak positif untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca,

dan menulis setelah menggunakan AI sebagai metode pembelajarannya. Penggunaan AI dalam pembelajaran bahasa Inggris di UNIMAR AMIN memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan pembelajaran serta memberikan sumbangan dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan adaptif.

Selain itu, adapun penelitian yang telah dilaksanakan oleh Setiawan dan Luthfiyani (2023). Penulis menyampaikan hasil penelitiannya, bahwa penggunaan ChatGPT untuk pendidikan di era *Education 4.0* dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan suatu tulisan yang cukup ilmiah atau bahkan buku dengan *prompt* yang dirumuskan di awal dengan teknik yang baik dan efektif. Sehingga peluang inovasi menggunakan teknologi ini terbuka lebar untuk pendidikan di Indonesia, salah satunya dalam meningkatkan kemampuan menulis peserta didik di sekolah/kampus untuk meraih enam kompetensi yang dibutuhkan di Era *Education 4.0*.

Adapun penelitian yang telah dilakukan oleh Maulana, Darmawan, & Rahmat (2023) Pada penelitiannya, penulis mengungkapkan bahwa penggunaan ChatGPT dalam pendidikan dapat dimanfaatkan untuk membantu menyelesaikan tugas-tugas dengan cepat dan efektif. Namun perlu diketahui bahwa penggunaan ChatGPT OpenAI harus disertai pemahaman tentang penggunaannya secara bijaksana, jangan sampai melanggar etika akademik dan menyebabkan turunnya daya nalar kritis dan kreativitas mahasiswa hingga ketergantungan.

Namun, penelitian mengenai OpenAI memang belum banyak dilakukan oleh para peneliti. Hal ini dikarenakan OpenAI sendiri didirikan pada tahun 2015 dan GPT-3 yang merupakan versi paling terkenal dan canggih dari model GPT (*Generative Pre-trained Transformer*) dirilis oleh OpenAI pada bulan Juni 2020, sedangkan Dall-e sendiri baru dirilis pada tahun 2021.



Gambar 1. 1 Penggunaan OpenAI pada Kalangan Pelajar

Sumber: Hasil Data Peneliti

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, penggunaan OpenAI masih belum banyak digunakan oleh pelajar SMA/SMK sederajat. Hal tersebut dapat dilihat pada diagram gambar 1.1, peneliti telah melakukan pengambilan data kepada pelajar SMA/SMK sederajat mengenai penggunaan OpenAI. Hasil menunjukkan bahwa dari 33 responden 61% pelajar belum pernah menggunakan OpenAI. Menurut data yang didapat, 39% pelajar yang pernah menggunakan OpenAI menyatakan bahwa responden menggunakan OpenAI untuk kepentingan belajar. Hal tersebut dapat menjadi peluang bagi perpustakaan untuk memperkenalkan OpenAI sebagai sumber informasi yang dapat membantu kegiatan pembelajaran pelajar.

OpenAI dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan seperti halnya memanfaatkan model AI dengan GPT-3 atau generasi berikutnya. ChatGPT dapat digunakan untuk peserta didik, dengan obrolannya ChatGPT dapat membimbing peserta didik dalam berbagai mata pelajaran. ChatGPT dapat membantu peserta didik dalam mengerjakan tugas sekolah, seperti memberikan arahan, saran, bimbingan mengenai cara menyelesaikan tugas matematika, menulis esai, dan sebagainya. Selain itu, ChatGPT dapat digunakan untuk penelitian. Hal tersebut dimaksudkan bahwa ChatGPT dapat membantu peneliti untuk mencari informasi yang relevan. Peneliti dapat mengajukan pertanyaan mengenai informasi terkait dengan topik yang sedang diteliti. ChatGPT juga dapat digunakan untuk guru untuk mendapatkan ide terkait pengajaran. Guru dapat berdiskusi menggunakan

ChatGPT mengenai strategi, topik pembelajaran, hingga materi pembelajaran menarik untuk peserta didik. Selanjutnya adalah Dall-e, yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui gambar. Peserta didik dapat memberikan deskripsi teks tentang ide, karakter, atau situasi yang ingin mereka wujudkan dalam bentuk gambar, dan Dall-e akan menghasilkan variasi gambar yang kreatif. Ini dapat merangsang imajinasi dan memberikan peluang untuk mengembangkan keterampilan seni visual.

Dilansir dari *website* bahwa pengguna internet di Indonesia terus bertumbuh dari tahun ke tahun. Menurut hasil survei APJII jumlah pengguna internet pada tahun 2023 ini mencapai 215 juta pengguna dan mengalami peningkatan sebesar 1,17% dari tahun 2022. Melihat banyaknya pengguna internet di Indonesia dan tidak terkecuali didalamnya adalah remaja sekolah, maka pelajar dapat memanfaatkan internet juga untuk kebutuhan pendidikannya.

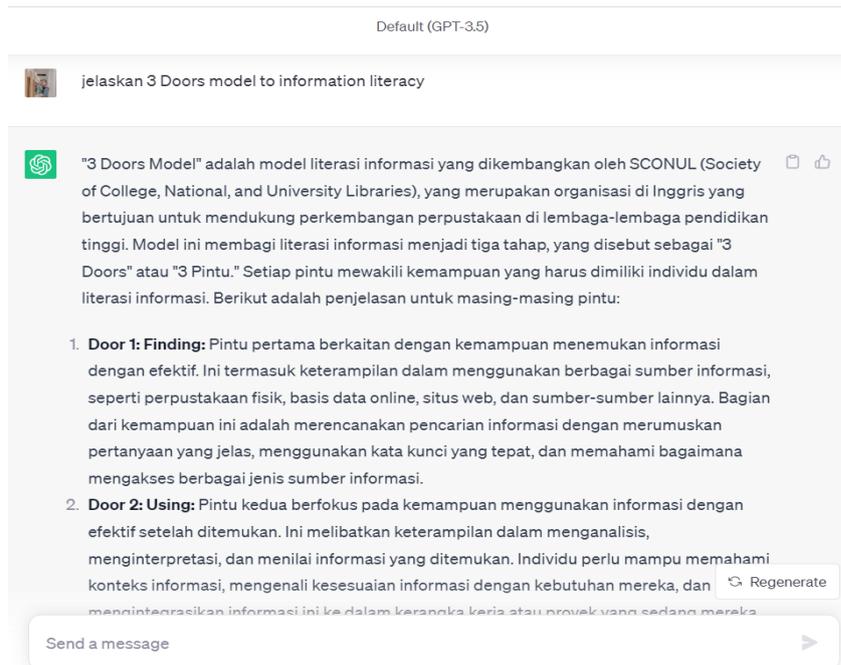
OpenAI memiliki potensi untuk perkembangan di dunia pendidikan, maka perpustakaan dapat ikut berperan untuk mengenalkan OpenAI khususnya ChatGPT sebagai media untuk membantu pembelajaran. Perpustakaan sekolah dapat dikatakan suatu program yang dapat berpengaruh terhadap program pendidikan sekolah secara keseluruhan. Hal tersebut selaras dengan penjelasan Yusuf & Suhendar (2013) bahwa perpustakaan sekolah mempunyai empat fungsi umum, yaitu edukatif, informatif, kreasi, dan riset atau penelitian sederhana. Fungsi informatif berarti perpustakaan memberikan akses ke berbagai jenis sumber informasi seperti buku, jurnal, majalah, dan sumber lainnya. Fungsi utama dari perpustakaan yaitu menyediakan akses ke informasi yang diperlukan oleh pengguna. Maka dari itu, perpustakaan dapat memperkenalkan OpenAI khususnya ChatGPT untuk kepentingan proses belajar mengajar di sekolah. Pustakawan dapat memainkan peran penting untuk membimbing dan mendukung pelajar dalam penggunaan ChatGPT untuk mengoptimalkan potensi pembelajaran mereka.

Rullyana (2018) namun, hanya karena informasi tersedia dengan bebas secara *online*, bukan berarti informasi itu lebih mudah diperoleh. Dengan kehidupan yang serba digital (*one touch and one click*) saat ini memungkinkan siapapun untuk mengakses informasi dengan cepat, berinteraksi dengan siapapun

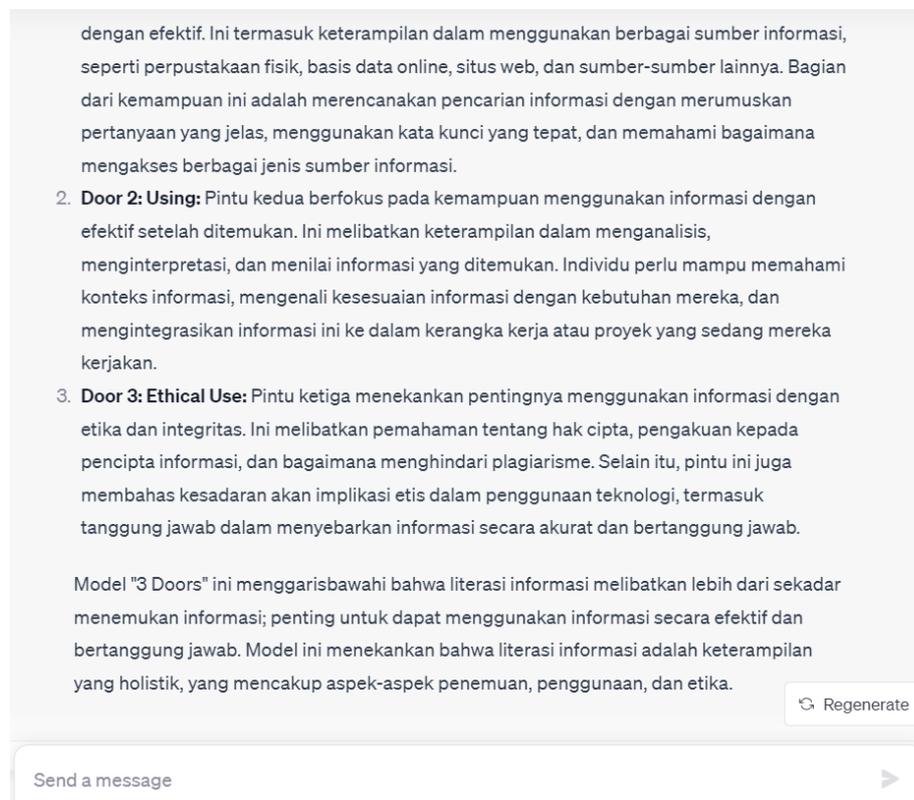
dan kapanpun, namun sayangnya tidak semua konten dalam dunia digital itu baik (positif). Mahasiswa, dosen, guru, maupun siswa mengalami ledakan informasi yang dapat membingungkan tersebar luas melalui internet. Meskipun penyedia informasi telah bergerak untuk memberikan informasi yang sesuai, namun orang-orang masih harus menyaring kembali informasi yang didapat dan tidak ditelan secara mentah-mentah. Pengguna informasi harus tahu bagaimana cara menggunakan teknologi secara efektif.

Sekolah harus menyadari pentingnya pengajaran literasi informasi kedalam proses pembelajaran yang ada di sekolah. Nurpaidah, Johan, & Rullyana (2017) agar Masyarakat sekolah mendapatkan informasi yang didapatkan di perpustakaan sekolah, maka pustakawan pun harus memberikan fasilitas yang disesuaikan dengan kebutuhan para penggunanya. Kemampuan untuk menyaring dan mengevaluasi informasi sangat dibutuhkan seseorang agar terhindar dari informasi yang salah atau tidak akurat. Maka dari itu, perpustakaan sekolah dapat ikut bertindak dengan cara melaksanakan program literasi informasi.

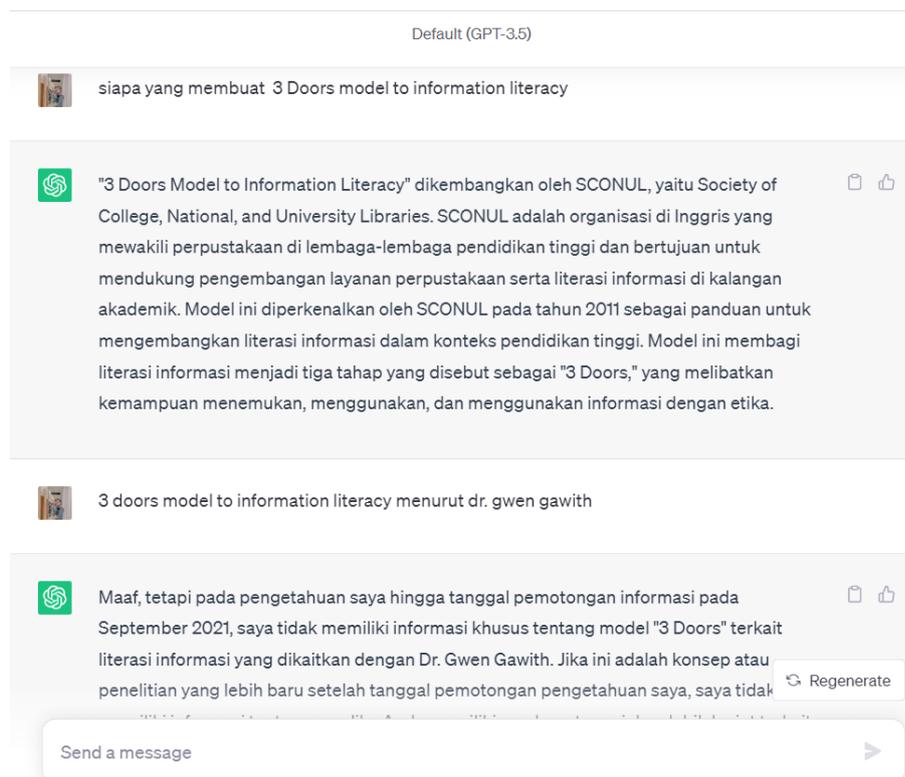
Literasi informasi dapat dianggap sebagai gabungan dari keterampilan dalam memanfaatkan sumber informasi (meliputi: lokasi dan akses) dan proses belajar dari informasi (menemukan, mengevaluasi, menggunakan, menyintesis, dan mengomunikasikannya). Semakin banyak akses yang tersedia terhadap informasi, maka peserta didik semakin membutuhkan kemampuan berpikir kritis dalam menyortir, mengevaluasi dan menggunakan informasi yang tersedia. Literasi informasi membantu peserta didik dalam mengembangkan persepsi yang realistis dari suatu sistem informasi dan mempersiapkan mereka untuk menjadi pencari informasi yang lebih handal (C. C. Kuhlthau, 1987).



Gambar 1. 2 Contoh Penggunaan ChatGPT



Gambar 1. 3 Contoh Penggunaan ChatGPT



Gambar 1. 4 Contoh Penggunaan ChatGPT

Informasi yang tersedia di internet tidak dapat ditelan mentah-mentah, hal tersebut dapat dilihat dari contoh penelusuran penggunaan ChatGPT OpenAI pada Gambar 1.1 sampai 1.3. Pada gambar tersebut pengguna menanyakan perihal *3 Doors model to information literacy* dan ChatGPT menjelaskan bahwa *3 Doors model to information literacy* dikembangkan oleh SCONUL (*Society of College, National, and University Libraries*) dan memiliki tiga tahap yaitu, *Finding*, *Using*, dan *Ethical Use*. Sedangkan dari beberapa sumber lain dan salah satunya yang ada pada buku (R. C. Johan, 2019), menjelaskan bahwa *3 Doors model to information literacy* dikembangkan oleh Dr. Gwen Gawith dan memiliki tiga tahapan yaitu, *AIM*, *CLAIM*, dan *FRAME*. Maka dari itu perlunya kemampuan untuk memperoleh, mengevaluasi, dan penggunaan yang bijak terhadap informasi yang diperoleh di internet. Hal tersebut dapat mengurangi resiko kesalahan, kekeliruan, bahkan tidak mutakhirnya informasi yang didapat.

Saat ini, OpenAI telah memperkenalkan dua opsi utama untuk penggunaan ChatGPT, yakni akses berbayar dengan GPT-4 dan akses gratis dengan GPT-3.5. Opsi berbayar ini memberikan pengguna kesempatan untuk mendapatkan akses

yang lebih luas dan fungsionalitas yang lebih canggih, namun tentu saja disertai dengan biaya yang relevan. Sementara itu, penggunaan ChatGPT gratis meskipun memberikan akses tanpa biaya terdapat keterbatasan khususnya dalam hal waktu penggunaan. Fitur gratis ini dapat memberikan waktu yang terbatas, mengharuskan pengguna untuk memanfaatkan sumber daya model dalam batasan tertentu. Selain itu, informasi yang dapat diakses secara gratis di ChatGPT hanya mencakup data hingga Januari 2022 dan setelahnya ada pembatasan akses atau perubahan dalam model dan kebijakan layanan. Sebaiknya, pengguna disarankan untuk secara teratur memeriksa pembaruan resmi OpenAI untuk informasi terkini mengenai model ChatGPT dan opsi penggunaannya.

Literasi informasi merupakan kemampuan untuk mengetahui kapan dan mengapa seseorang memerlukan informasi, serta dimana ia dapat memperoleh informasi, mengevaluasi, serta menggunakannya dengan bijak. Hal tersebut selaras dengan pengertian literasi Informasi Kubey menurut Supriyanto (2016) yaitu kemampuan seseorang untuk mengetahui secara kritis mengapa, kapan, dan bagaimana menggunakan beragam informasi dalam beragam format.

Endang (2015) terdapat lima manfaat dalam berliterasi informasi yaitu: 1) Membantu pengambilan keputusan. Literasi informasi memiliki peran yang sangat penting dalam membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi siswa. 2) Membentuk manusia pembelajar. Siswa yang terampil dalam berliterasi informasi memudahkan mereka dalam memperoleh informasi yang relevan. Dengan mencari, menemukan, mengevaluasi dan menggunakan informasi dengan baik maka terbuka kesempatan siswa untuk menjadi seseorang pelajar yang mandiri. 3) Menciptakan pengetahuan baru. Dengan kemajuan teknologi dan pengetahuan menjadikan siswa harus lebih kreatif untuk menciptakan pengetahuan baru dari hasil informasi yang diperoleh dengan mengembangkan informasi tersebut. 4) Mengurangi angka kemiskinan. Maksudnya adalah dengan ditingkatkan literasi informasi pada masyarakat melalui membaca dan menulis membantu seseorang untuk mengurangi angka kebutaaksaraan dalam informasi. 5) Meningkatkan sesuatu lebih berdaya guna. Hal ini perlu diperhatikan dalam mengelola informasi yang diperoleh dengan cara mengevaluasi informasi sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga lebih berdaya guna.

SMK Bhakti Nusantara Sumedang merupakan sekolah menengah kejuruan yang berada di Sumedang, Jawa Barat, Indonesia. SMK Bhakti Nusantara Sumedang memiliki berbagai jurusan yang diantaranya, Teknik Bisnis Sepeda Motor, Teknik Kendaraan Ringan dan Otomotif, dan Rekayasa Lunak. Berbagai macam fasilitas disediakan oleh sekolah dan salah satunya adalah perpustakaan. OpenAI khususnya ChatGPT yang sedang marak digunakan di kalangan masyarakat dapat dimanfaatkan siswa untuk kebutuhan belajarnya, namun siswa juga harus memiliki kemampuan mengolah serta mengevaluasi informasi yang didapat. Maka dari itu, program literasi informasi dapat dilaksanakan untuk membantu meningkatkan keterampilan menyaring dan mengevaluasi informasi siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan *Action Research* di SMK Bhakti Nusantara Sumedang dengan judul “Desain Literasi Informasi pada Pemanfaatan OpenAI”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, perumusan masalah dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan desain literasi informasi pada pemanfaatan OpenAI di SMK Bhakti Nusantara Sumedang?
2. Bagaimana pelaksanaan desain literasi informasi pada pemanfaatan OpenAI di SMK Bhakti Nusantara Sumedang?
3. Bagaimana hasil pelaksanaan desain literasi informasi pada pemanfaatan OpenAI di SMK Bhakti Nusantara Sumedang?
4. Bagaimana dampak dari pelaksanaan kegiatan desain literasi informasi pada pemanfaatan OpenAI?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang sudah dijelaskan, maka terdapat beberapa tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana perencanaan desain literasi informasi pada pemanfaatan OpenAI di S SMK Bhakti Nusantara Sumedang

2. Mengetahui bagaimana pelaksanaan desain literasi informasi pada pemanfaatan OpenAI di SMK Bhakti Nusantara Sumedang
3. Mengetahui hasil kegiatan desain literasi informasi pada pemanfaatan OpenAI di SMK Bhakti Nusantara Sumedang
4. Mengetahui dampak dari implementasi kegiatan desain literasi informasi pada pemanfaatan OpenAI?

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dari segi ilmiah penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Perpustakaan dan Sains Informasi mengenai pertimbangan untuk menyelenggarakan program literasi informasi di Sekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Pengelola Perpustakaan
Penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai pelaksanaan desain literasi informasi pada pemanfaatan AI
- b. Bagi Peneliti
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru mengenai literasi informasi selain dari peneliti sebelumnya.
- c. Bagi Peneliti Selanjutnya
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau acuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya di bidang sejenis.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan ini terbagi ke dalam beberapa bab. Di dalam setiap babnya memiliki keterkaitan antara satu sama lain. Bentuk penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini, berisikan pemaparan yang dilakukan oleh penulis yang berkaitan dengan konteks penelitian. Di dalamnya memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi penulisan penelitian yang dilakukan.

Nenden Sri Aprianti, 2023

DESAIN LITERASI INFORMASI PADA PEMANFAATAN OPENAI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB II : Kajian Pustaka

Pada bab ini, berisikan kajian teori yang dilakukan di dalam penelitian, pemaparan kajian pustaka, hasil temuan yang didapatkan dari penelitian sebelumnya atau penelitian terdahulu serta kerangka berpikir penulis di dalam melakukan penelitian.

BAB III : Metode Penelitian

Pada bab ini, berisikan mengenai rancangan penelitian yang nantinya akan dibahas secara menyeluruh, dimulai dari pendekatan, metode yang digunakan, teknik pengumpulan data, objek penelitian, instrumen penelitian, serta analisis data yang akan digunakan di dalam penelitian.

BAB IV : Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini, berisikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data yang disesuaikan dengan rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya. Bab ini juga, menjelaskan dan menjawab pertanyaan dari penelitian yang telah dirumuskan pada BAB I, hasil kajian yang adapun disesuaikan dengan teori-teori yang sudah dijelaskan pada BAB II.

BAB V : Simpulan dan Saran

Pada bab ini, berisikan simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta rekomendasi penelitian. Pada bagian ini juga, rangkaian dari penelitian yang telah dilakukan akan disimpulkan berdasarkan pada teori BAB II, metode yang digunakan pada BAB III serta hasil temuan yang didapat pada BAB IV.