

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam era pembelajaran pada abad 21, peran teknologi pendidikan sangat vital untuk memajukan sistem pendidikan. Para ahli teknologi pendidikan seperti Michael Molenda, Seels & Richey, Januszewski & Molenda, dan David H. Jonassen, memberikan pandangan yang berharga terkait penerapan teknologi pada pembelajaran (Wafi et al., 2023). Michael Molenda menekankan pentingnya teknologi instruksional untuk meningkatkan kinerja peserta didik melalui desain, pengembangan, penggunaan, dan evaluasi teknologi dalam proses pembelajaran. Seels & Richey memahami Teknologi Pendidikan sebagai upaya untuk memanfaatkan sumber daya, proses, dan prinsip-prinsip teknologi guna meningkatkan efektivitas pembelajaran (Gadeng et al., 2022). Sementara Januszewski & Molenda mendukung penggunaan teknologi untuk meningkatkan, dan memfasilitasi proses belajar mengajar pada peserta didik, dengan penekanan pada peran teknologi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Sedangkan, David H. Jonassen mengkhususkan diri dalam Alat Kognitif, menggarisbawahi peran teknologi untuk membantu peserta didik membangun pengetahuan dan pemecahan masalah yang efektif (Maulidah et al., 2023). Di samping itu, teori-teori seperti konstruktivisme dan kognitivisme turut memandu bagaimana teknologi harus diimplementasikan dalam pembelajaran, dengan penekanan pada peran peserta didik guna membangun pengetahuan dan proses kognitif pada pembelajaran (Raden Adinda Zalfa et al., 2023). Memahami pandangan para ahli dan teori-teori ini akan menjadi kunci untuk menjalankan teknologi pendidikan secara efektif pada pembelajaran abad 21, membantu pendidik dan pembuat kebijakan pendidikan untuk memaksimalkan potensi teknologi guna mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik (Cholilah et al., 2023).

Para ahli dalam konteks kompetensi pendidikan pada pembelajaran abad 21, seperti Menteri Pendidikan Nadiem Makariem, menekankan pentingnya kompetensi 4C, yaitu *creativity*, *communication*, *critical thinking*, dan *collaboration*, untuk memastikan pendidikan yang berkualitas (Yusuf, 2020).

Program Merdeka Belajar yang diperkenalkan oleh Menteri Nadiem bertujuan memberikan kebebasan dan kemerdekaan dalam proses pembelajaran, mendorong inovasi, kreativitas, dan penggunaan metode variatif oleh tenaga pendidik (Safitri et al., 2021). Bagi siswa, program ini bertujuan untuk mengembangkan pemikiran logis, kritis, dan mendalam, selain keterampilan sosial, etika, karakter, moral, dan kemampuan kerja sama. Dengan demikian, memahami dan mengimplementasikan kompetensi pembelajaran pada abad 21 dapat menjadi kunci dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas di Indonesia (Apriyansyah & Kurniawaty, 2022). Selain itu, pembelajaran pada abad 21 juga dapat menuntut penguasaan kemampuan literasi baru, yaitu literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia yang berakhlak mulia (Nasution et al., 2022)

Selain itu, permasalahan yang terjadi pada penelitian ini terkait kurangnya pemahaman siswa terhadap materi kenampakan alam dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dapat disebabkan oleh sejumlah faktor (Mekiza et al., 2020), diantaranya berkaitan dengan kerangka *Understanding by Design (UbD)*. *Understanding by Design (UbD)* atau kerangka kurikulum yang menempatkan fokus utama pada perancangan pembelajaran yang menuntun pada pemahaman mendalam dan transfer ilmu yang efektif (Heineke & McTighe, 2018). Pemahaman ini mendasarkan diri pada tiga tahap desain *backward design* (Wiggins & McTighe, 2005). Pada tahap pertama, *identify desired results* (mengidentifikasi) dengan menetapkan tujuan transfer ilmu yang menuntun pada kemampuan siswa untuk mengenali dan menerapkan pembelajaran dalam situasi di dalam cakupan materi. Tahap kedua, *determine acceptable evidence* (menentukan bukti) yang dapat diterima sebagai bentuk pemahaman siswa. Dalam pendekatan ini juga mendorong guru untuk terlebih dahulu untuk berpikir sebagai seorang penilai sebelum merancang unit pembelajaran tertentu. Selain itu, pencapaian makna disini diartikan dimana siswa didorong untuk menggali pertanyaan-pertanyaan esensial guna memperdalam pemahaman mereka. Terakhir, *plan learning experiences and instruction* (tahap merencanakan pengalaman dan pengajaran pembelajaran) dimana pada tahap ini saatnya untuk memikirkan aktivitas pembelajaran yang paling tepat untuk digunakan dan cara terbaik mengajarkannya untuk membangun

pengetahuan dan keterampilan siswa agar dapat bekerja secara efektif dan mencapai hasil yang diinginkan. UbD menekankan penggunaan proses pengetahuan dan keterampilan sebagai tulang punggung dalam perancangan kurikulum, serta memastikan keselarasan unit pembelajaran yang memungkinkan transfer pemahaman ilmu yang lebih luas bagi siswa. Dengan memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam dan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks yang lebih luas, maka UbD bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang autentik dan relevan bagi siswa.

Dalam usaha meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kenampakan alam pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), *Understanding by Design (UbD)* menjadi suatu kerangka kerja yang diadopsi untuk memperkuat proses pembelajaran. Fokus utamanya bertujuan untuk memfasilitasi siswa agar memperoleh pemahaman pembelajaran yang lebih mendalam khususnya terkait materi kenampakan alam, serta untuk mendorong siswa dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh ke dalam konteks kehidupan sehari-hari. Melalui penerapan prinsip-prinsip UbD, diharapkan bahwa kurikulum dan strategi pembelajaran yang digunakan akan membantu siswa memperoleh wawasan yang lebih komprehensif mengenai materi kenampakan alam, dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks dunia nyata, sehingga dapat meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa secara keseluruhan.

Dalam kerangka desain kurikulum dengan pendekatan *Understanding by Design (UbD)*, penilaian siswa didasarkan pada enam aspek pemahaman yang mendasar, diantaranya *explanation, interpretation, application, perspective, empathy, and self-knowledge* (Heineke & McTighe, 2018). Pada tahap pertama, (*explanation*) siswa diharapkan mampu menjelaskan konsep-konsep yang dipelajari baik secara lisan maupun tulisan, menggunakan bahasa produktif untuk memberikan generalisasi, membuat hubungan, dan memberikan contoh yang mendalam dan masuk akal serta sistematis mengenai fenomena, fakta dan data. Kedua, (*interpretation*) dalam menginterpretasikan informasi, siswa diuji pada kemampuan mereka untuk merespons dan menghubungkan ide-ide serta peristiwa

dalam konteks yang lebih luas, dengan mengungkapkan interpretasi mereka melalui lisan dan tulisan. Ketiga, (*aplication*) dalam aspek aplikasi, penilaian difokuskan pada kemampuan siswa menerapkan pengetahuan mereka ke dalam situasi dunia nyata, menguji kemampuan mereka dalam pemecahan masalah dan keterampilan bahasa yang berbeda sesuai konteksnya. Keempat, (*perspective*) bertujuan untuk mengembangkan dan berbagi sudut pandang yang kritis dan berwawasan luas dalam mata pelajaran IPS khususnya materi kenampakan alam. Penerapan dalam aspek penilaian perspektif ini dapat memungkinkan siswa untuk menjelajahi beragam kenampakan dari sudut pandang berbeda. Dengan penilaian ini, mereka dapat memahami kenampakan alam seperti gunung, sungai, dan hutan secara geografis, ekologis, dan sosial ekonomi. Hal ini memungkinkan siswa untuk memperluas pemahaman mereka terhadap keragaman kenampakan alam serta hubungan manusia dengan lingkungan. Kelima, aspek empati (*empathy*) pada aspek ini siswa diminta untuk masuk ke dalam perasaan dan pandangan dunia orang lain dalam pembelajaran. Siswa dapat memperluas rasa empati mereka terhadap pengaruh kenampakan alam pada masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Dengan tugas untuk menelusuri dampak kenampakan alam pada kehidupan masyarakat sekitar, siswa dapat merasakan bagaimana perasaan mereka terhadap materi tersebut serta memahami aspek sosial, ekonomi, dan lingkungan yang terkait dengan kenampakan tersebut. Hal ini membantu siswa memahami dampak kenampakan alam bukan hanya pada ekosistem tetapi juga pada kehidupan sosial dan ekonomi manusia di sekitarnya. Keenam, dengan aspek pengetahuan diri (*self knowledge*) siswa dapat memperoleh pemahaman diri yang lebih dalam tentang bagaimana hubungan pribadi mereka dengan alam memengaruhi pandangan mereka. Dengan jurnal refleksi dan diskusi kelompok, siswa merenungkan pengalaman pribadi mereka terhadap kenampakan alam, mengevaluasi reaksi, nilai, dan sikap mereka terhadap alam serta bagaimana pengetahuan ini memengaruhi pandangan mereka terhadap lingkungan. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami lebih dalam hubungan mereka dengan alam dan dampaknya terhadap perspektif dan sikap mereka (Heineke & McTighe, 2018).

Dalam kerangka berpedoman pada konsep TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), diakui bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran juga membutuhkan pemahaman yang integratif antara konten, metode pengajaran, dan teknologi. Namun, kenyataan di lapangan seringkali menunjukkan bahwa ada kesenjangan antara ketiga aspek ini. Guru mungkin memiliki pemahaman yang baik terhadap materi kenampakan alam (*content knowledge*) dan mungkin juga memiliki kemampuan pedagogis (*pedagogical knowledge*) yang baik, tetapi belum sepenuhnya mampu mengintegrasikan teknologi (*technological knowledge*) secara efektif dalam pengajaran. Sehingga, meskipun ada potensi untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis peta digital, namun tantangan dalam menggabungkan aspek konten, pedagogi, dan teknologi masih perlu diatasi.

Dalam konteks empiris, penelitian ini menghadapi kenyataan bahwa implementasi pembelajaran IPS terkadang belum optimal sesuai dengan landasan teoritis yang telah diuraikan (Patni & Sueca, 2022). Pada praktiknya, pembelajaran di sekolah khususnya pada mata pelajaran IPS memiliki kendala yang dialami oleh guru pada saat proses pembelajaran. Karena masih banyaknya guru yang menggunakan media pembelajaran konvensional sehingga suasana di kelas masih monoton dan terkesan membosankan.

Dengan demikian, kondisi seperti ini calon guru membutuhkan suatu inovasi baru agar siswa mampu belajar dan menerima informasi dengan maksimal. Guru harus mampu mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar mengajar pada siswa, baik faktor penghambat maupun faktor pendukung dan dapat mengembangkan inovasi pembelajaran. salah satu hal yang harus dipersiapkan yaitu media pembelajaran (Supriatin & Nasution, 2017).

Melalui pendekatan berpedoman pada konsep TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) dan pendekatan konstruktivisme kognitif, penggunaan media pembelajaran berbasis peta digital dalam pembelajaran IPS menjadi relevan dengan karakteristik dan perkembangan siswa di sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis peta digital dalam pembelajaran IPS dengan materi kenampakan alam merupakan solusi inovatif yang

mendukung pendidikan yang lebih berkualitas, relevan dengan tantangan masa kini, dan sesuai dengan karakteristik siswa (Hanik et al., 2022).

Kebaruan dalam konteks penggunaan media pembelajaran berbasis peta digital, maka dengan diterapkannya *Google Earth* dalam mata pelajaran IPS khususnya materi kenampakan alam dapat memberikan landasan baru bagi pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam sebagaimana dikemukakan oleh Santika (Santika, 2020). Penggunaan *Google Earth* juga dapat menciptakan pengalaman visual tiga dimensi yang memungkinkan siswa untuk menjelajahi lingkungan geografis secara mandiri dan mengaitkan konsep geografis dengan dunia nyata (Supardan, 2015). Dalam hal ini, implementasi *Google Earth* membawa unsur kebaruan yang signifikan dalam proses pembelajaran IPS (Asmadi, 2021). Penggunaan media pembelajaran digital dapat mendukung prinsip efisiensi dan kesetaraan dalam pendidikan, karena teknologi memberikan akses yang lebih luas terhadap pembelajaran yang berkualitas (Purnamasari & Purnomo, 2021).

Media pembelajaran berbasis peta digital, khususnya menggunakan *Google Earth*, dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan fokus pada materi kenampakan alam, merupakan sebuah upaya inovatif yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Melalui media pembelajaran berbasis peta digital, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian Santoso (2022), siswa dapat mengalami peningkatan pemahaman pembelajaran yang signifikan. Begitu juga dalam penelitian oleh Puadah et al. (2023), pengembangan produk Infografis Interaktif melalui media peta digital (*Google Earth*) dinilai sangat layak dan dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa terhadap materi kenampakan alam. Selanjutnya, studi literatur oleh Febrianti et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Google Earth* lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi IPS serta mengembangkan keterampilan kunci pembelajaran pada abad 21.

Implementasi media pembelajaran berbasis peta digital, seperti *Google Earth*, dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan fokus pada materi kenampakan alam, mengharapkan sejumlah kompetensi yang mampu

ditanamkan pada siswa (Amalia & Kusuma, 2019). Pertama, siswa diharapkan memiliki pemahaman yang kuat tentang berbagai jenis kenampakan alam, termasuk pemahaman terkait dampaknya terhadap lingkungan dan kehidupan manusia (Effendi, 2020). Kedua, mereka diharapkan dapat memanfaatkan teknologi digital, mengoperasikan *Google Earth* dengan baik, dan memiliki kemampuan navigasi dalam menjelajahi peta digital (Hikmah & Ningsih, 2023). Ketiga, siswa diharapkan memiliki keterampilan pemetaan (Zulfa & Rachmadiyah, 2022). Keempat, mereka diharapkan memiliki pemahaman mendalam tentang konteks sosial dan ekonomi dari kenampakan alam dan bagaimana itu memengaruhi pola permukiman, pertanian, transportasi, dan sektor lainnya (Alfiyana et al., 2022). Kelima, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam mengamati, menganalisis, dan menginterpretasikan data geografis, serta merumuskan pertanyaan dan hipotesis yang relevan (Sukron & Turmudi, 2019). Keenam, mereka perlu mengasah kemampuan berkomunikasi dengan baik, baik lisan maupun tertulis, untuk menyampaikan hasil penelitian mereka. Ketujuh, siswa diharapkan mampu berkolaborasi dalam kelompok atau secara daring, berbagi pemahaman, dan menciptakan pemahaman yang lebih dalam. Terakhir, penggunaan *Google Earth* diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan sikap peduli terhadap lingkungan, menyadari pentingnya melestarikan kenampakan alam untuk keberlanjutan bumi. Dengan demikian, implementasi media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam kepada siswa, memungkinkan mereka mengembangkan berbagai kompetensi penting dalam studi IPS (Fajriana, 2021).

Selain itu, penerapan media pembelajaran berbasis peta digital ini juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran sesuai dengan prinsip efisiensi dan kesetaraan, memberikan akses yang lebih luas terhadap pembelajaran berkualitas, dan mendukung pengembangan lulusan yang berdaya saing global (Saputri et al., 2020). Selain itu, penerapan media pembelajaran berbasis peta digital ini juga mencerminkan semangat Merdeka Belajar-Kampus Merdeka yang dicanangkan oleh Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 (Rahmawati & Astuti, 2019). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis peta

digital, seperti *Google Earth*, memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan, sebagaimana dijelaskan oleh Marinda & Progam (2020). Media ini mengakomodasi karakteristik siswa sekolah dasar yang penuh rasa ingin tahu, menawarkan pengalaman visual yang menarik, dan memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif, sesuai dengan penjelasan Cahyanti & Nuroh (2020) serta menciptakan semangat Merdeka Belajar-Kampus Merdeka yang bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang otonom dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa (Suwandi, 2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis peta digital, seperti *Google Earth* juga dapat sejalan dengan semangat inovasi dan pembelajaran yang adaptif di era teknologi (Misnawati & Zuraini, 2023).

Berdasarkan latar belakang atau fakta yang diungkapkan peneliti diatas bahwasannya dibutuhkan solusi dan kebaruan terkait dengan permasalahan tersebut dimana siswa yang masih dalam tahapan konkret dan menghadapi pengaruh digital. Sehingga, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Peta Digital (*Google Earth*) Dalam Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan dari uraian latar belakang penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh implementasi media pembelajaran berbasis peta digital (*Google Earth*) terhadap pemahaman konsep penampakan alam dalam mata pelajaran IPS materi kenampakan alam di kelas V SD?
2. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep penampakan alam siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis peta digital (*Google Earth*) dengan tanpa bantuan media pembelajaran berbasis peta digital (*Google Earth*) dalam mata pelajaran IPS materi kenampakan alam di kelas V SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah penelitian yang dikemukakan di atas, maka penerapan media pembelajaran berbasis peta digital (*Google Earth*) bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pengaruh implementasi media pembelajaran berbasis Peta Digital (*Google Earth*) terhadap pemahaman konsep penampakan alam dalam mata pelajaran IPS materi kenampakan alam di kelas V SD.
2. Untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep penampakan alam siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis peta digital (*Google Earth*) dengan tanpa bantuan media pembelajaran berbasis peta digital (*Google Earth*) dalam mata pelajaran IPS materi kenampakan alam di kelas V SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang telah peneliti susun ini pada intinya dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat penggunaan media pembelajaran berbasis peta digital dapat berjalan dengan baik atau belum, jika belum untuk mengetahui faktor penghambat serta solusi yang akan diberikan.

2. Secara Praktis

a) Bagi Sekolah/Guru

Akan mempermudah untuk menyampaikan materi pembelajaran yang sedang berlangsung, menambah pembaharuan dalam pembelajaran, dan meningkatkan kemampuan pemahaman guru mengenai teknologi dengan menggunakan media berbasis peta digital (*Google Earth*) ini. Sehingga dapat memotivasi guru untuk mampu melakukan pembelajaran yang inovatif guna menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan tidak membosankan yang akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

b) Bagi Siswa

Membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru dan meminimalisir kesulitan belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam materi kenampakan alam dan kenampakan buatan dengan bantuan media berbasis peta digital (*Google Earth*) sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar bagi siswa.

c) Bagi Peneliti

Melatih keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran digital berupa penggunaan peta digital (*Google Earth*). Serta dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dan memberikan pengetahuan serta wawasan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan Skripsi

Struktur organisasi di dalam penyusunan skripsi dengan judul ‘Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Peta Digital (*Google Earth*) dalam Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam (Penelitian *Quasi-Eksperiment* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar)’ mencakup dalam:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijabarkan mengenai konteks penelitian yang dilakukan. Sebagai bab pendahuluan, bagian ini berisi latar belakang permasalahan penelitian mengenai analisis pentingnya media pembelajaran digital pada pembelajaran abad 21 di kalangan peserta didik. Kemudian rumusan masalah meliputi masalah yang di ajukan peneliti atas keresahan yang ada di lapangan untuk mendapatkan sebuah upaya dari objek penelitian, adapun tujuan penelitian ialah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis peta digital yang baik dan benar untuk peserta didik demi terwujudnya pembelajaran yang mempermudah proses belajar mengajar. Selanjutnya pada bab ini juga berisikan manfaat penelitian yang diharapkan dapat bermanfaat secara langsung atau tidak langsung dan struktur organisasi skripsi yang berisi sistematika atau isi dalam penulisan skripsi yang hendak dicapai.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan konsep, teori, dan pendapat ahli agar dapat memberikan landasan yang kokoh bagi urgensi penelitian tersebut. Teori yang akan digunakan yakni meliputi pembelajaran IPS, pembelajaran geografi di SD, urgensi pengenalan peta digital, materi kenampakan alam, media pembelajaran, teori-teori belajar, pengertian *Google Earth*, kerangka berpikir, serta hipotesis penelitian.

BAB III: METODE PENELITIAN

Dalam bab ini peneliti menjabarkan metode penelitian, meliputi desain penelitian yang akan digunakan adalah quasi eksperimen dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak dipilih secara random. Tempat penelitian yang di pilih adalah SDN Cibiru 06 dan SDN Cibiru 09, dengan sampel populasi penelitian yang diambil yaitu siswa kelas VA di SDN Cibiru 06 dan siswa kelas VB di SDN Cibiru 09. Pada bab ini juga terdapat teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian, definisi operasional untuk menjelaskan konsep dan variabel yang akan diukur. Dengan adanya prosedur ini, maka penelitian bersifat akurat dan nyata dilakukan sehingga dapat di pertanggungjawabkan kebenarannya.

BAB IV: HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini yaitu berisikan inti dari sebuah laporan penelitian, dimana peneliti akan menguraikan dan menjelaskan hasil temuan serta menginterpretasikannya dengan memperhatikan konteks penelitian yang telah peneliti jelaskan sebelumnya.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang penarikan kesimpulan dari permasalahan yang telah diteliti, berisikan implikasi, rekomendasi, dan saran dari peneliti kepada pihak-pihak yang terlibat dalam peneliti.