

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan suatu bangsa dan negara terlihat dari kualitas pendidikannya. Kualitas pendidikan yang tidak mumpuni akan membuat bangsa atau negara tersebut mengalami ketertinggalan. Menurut organisasi UNESCO (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*) atau Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan PBB tahun 1972 menegaskan bahwa pendidikan memiliki peran utama untuk membuka jalan dalam membangun dan memperbaiki negaranya (Nur & Kurniawati, 2022).

Di abad ke-21 ini, Indonesia tengah menghadapi dua era canggih, yaitu era Revolusi Industri 4.0 dan era *Super Smart Society* 5.0. Kedua tantangan ini harus diantisipasi dengan penguatan pendidikan dan kebudayaan yang bersifat nasional dimana masyarakat Indonesia dituntut untuk dapat lebih memiliki kemampuan memecahkan masalah kompleks, berpikir kritis, dan kreativitas sehingga nantinya Indonesia mampu menghadapi transformasi yang akan datang dan meminimalisir risiko yang dapat ditimbulkan (Harun, 2021), termasuk di sektor pendidikan. Kualitas sumber daya manusia yang unggul menjadi poin penting untuk meraih berbagai tujuan dan prestasi pendidikan (Rifa Hanifa Mardhiyah dkk., 2021).

Pendidikan Indonesia di era *Super Smart Society* 5.0 ini juga menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi yang semakin maju ke dalam pembelajaran, sehingga perlu adanya pengembangan dalam model dan metode pembelajaran yang berbasis teknologi. Hal ini juga menuntut guru untuk terus mengembangkan kemampuannya dalam menggunakan teknologi, serta perlu dukungan dari sumber daya dan media pembelajaran yang memadai (Frictarani dkk., 2023).

Berdasarkan data dari *World Population Review* tahun 2024 menunjukkan

Muhammad Hasbi Sabilulhaq, 2025  
IMPLEMENTASI PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN  
BERORIENTASI OBJEK BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
LOGICAL THINKING PESERTA DIDIK

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

bahwa nilai rata-rata IQ (*Intelligence Quotient*) orang Indonesia berada di kisaran 78,5. Nilai tersebut membuat Indonesia berada di posisi 100 dari 199 negara yang diuji. Kemampuan ini terdiri dari kemampuan intelektual, logika, matematis, strategis, dan kemampuan analisis. Hal ini menunjukkan di dalam pendidikan Indonesia kemampuan berpikir logis peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah (World Population Review, 2024).

Rendahnya kemampuan berpikir logis peserta didik disebabkan oleh proses pembelajaran saat ini yang kurang mengedepankan orientasi pada masalah, dimana peserta didik tidak diberikan persoalan yang real atau nyata (Monita & Fitria, 2021). Hal ini bersesuaian dengan pernyataan Muliandi dkk (2023) yang mengatakan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah kurang membiasakan memecahkan soal-soal yang non-rutin dan bersifat *problem solving* sehingga peserta didik kurang terbiasa dengan soal-soal pemecahan masalah. Peserta didik hanya diberi tugas untuk dijadikan materi yang harus ditampilkan di depan kelas, kemudian peserta didik lain hanya mendengarkan presentasi. Tetapi tugas yang diberikan tidak memberikan makna bagi peserta didik serta tidak melibatkan secara nyata ke dalam masalah yang ada sehingga peserta didik tidak mampu untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan yang didapatnya. Hal ini disebabkan karena masih banyak sekolah yang menerapkan sistem pembelajaran yang bersifat *teacher centered* (Suratno dkk., 2020).

Berdasarkan studi lapangan yang dilakukan kepada 33 siswa kelas XI SIJA-A di SMKN 1 Cimahi, diperoleh hasil bahwa sekitar 75.8% atau 25 siswa mengalami kesulitan ketika memecahkan suatu masalah. Di sisi lain, sekitar 57,6% siswa mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan teori ke dalam program nyata dan sekitar 36,4% siswa memberikan pendapat bahwa proses pembelajaran di kelas terkadang berorientasi pada pemecahan masalah. Dari data tersebut, dapat dipahami bahwa pembelajaran di sekolah tersebut secara intensitas orientasi pemecahan masalahnya masih jarang dilakukan sehingga siswa kurang terlatih untuk berpikir secara logis dalam memecahkan masalah.

Salah satu indikator kemampuan berpikir logis yang paling sulit

dikuasai oleh peserta didik adalah kemampuan memberikan argumentasi dan menarik kesimpulan secara logis (Ilmadi & Sari, 2021). Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran saat ini kurang mampu melatih peserta didik dalam memberikan argumentasi dan menarik kesimpulan pembelajaran (Hardini & Alberida, 2022).

Faktor kemandirian belajar dan faktor kecerdasan logis sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Jika kedua unsur tersebut tidak ada dalam diri seorang peserta didik, maka peserta didik tersebut akan lebih sulit dalam memahami penyampaian materi oleh guru (Auniyah dkk., 2020).

Salah satu elemen mata pelajaran Dasar-Dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan GIM yang memerlukan keterampilan berpikir logis dan pemecahan masalah ialah Pemrograman Berorientasi Objek (PBO). Pemrograman Berorientasi Objek (OOP) merupakan pendekatan baru dalam berpikir dan berlogika untuk menyelesaikan berbagai masalah menggunakan komputer, dimana setiap objek dipandang sebagai entitas mandiri yang menggabungkan struktur data dan fungsi tertentu. PBO melibatkan konsep seperti class, object, method, dan inheritance yang harus dihubungkan dengan benar. Tanpa pola pikir logis, peserta didik akan kesulitan memahami hubungan antara satu bagian kode dengan bagian lainnya (Siddik & Sirait, 2019).

Dalam kurikulum SMK Program Keahlian Pengembangan Perangkat Lunak dan GIM (PPLG), mata pelajaran Pemrograman Berorientasi Objek (PBO) sangat penting. Hal ini karena PBO merupakan mata pelajaran yang mengajarkan siswa membuat proyek atau aplikasi. PBO mendorong siswa untuk membuat struktur program yang tertib dan modular. Kemampuan berpikir secara runtut penting agar urutan pembuatan objek, pemanggilan method, dan pewarisan class berjalan sesuai logika program (Firdaus dkk., 2020).

Berdasarkan data studi lapangan kepada siswa XI SIJA-A SMKN 1 Cimahi, 66,7% atau 22 siswa merasa kesulitan dalam mempelajari materi Pemrograman Berorientasi Objek (PBO). Pemrograman Berorientasi Objek (OOP) adalah suatu cara baru dalam berpikir serta berlogika dalam menghadapi masalah-

masalah yang akan dicoba atasi dengan bantuan komputer (Siddik & Sirait, 2019). 66,7 % atau 22 siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar dan istilah dasar seperti implementasi polymorphism di dalam OOP.

Salah satu faktor penyebab peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari konsep Pemrograman Berorientasi Objek (PBO) adalah kurangnya contoh penerapan konsep dalam program, kurangnya latihan dan kurangnya media yang memadai (Herwanto & Febrita, 2015) sehingga peserta didik mengalami kesulitan untuk menuangkan persoalan kehidupan nyata ke dalam program komputer sebagai solusi (Ningrum & Djuniadi, 2019). Hal ini bersesuaian dengan data studi lapangan, sebanyak 87,9 % atau 29 siswa mengatakan bahwa media pembelajaran yang biasa digunakan di kelas cukup membosankan dan masih perlu ditingkatkan lagi agar tidak monoton. Kebanyakan media pembelajaran yang ada pada saat ini masih terbatas pada buku dengan penyajian materi yang padat dan tampilannya tidak menarik sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam menyerap materi yang disampaikan oleh pendidik (Handayani dkk., 2018). Peserta didik juga kurang berkonsentrasi dalam pembelajarannya karena media yang digunakan masih berupa papan tulis tanpa menggunakan media pembelajaran inovatif (Andriani & Ramadani, 2022).

Pendidikan di abad 21 telah mengubah paradigma model pembelajaran menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik (*Student-Centered Learning*) yang bertujuan untuk mendorong peserta didik menjadi pembelajar sepanjang hidup (*Long-Life Learner*) (Santayasa, 2018). Sedangkan kenyataannya pembelajaran saat ini masih banyak menggunakan metode dan model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga proses pembelajaran terasa membosankan yang kemudian menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang termotivasi untuk mengembangkan dan membangun pemahaman konsep dalam pembelajaran (Nurhasni, 2022). Masih banyak guru yang menerapkan sistem konvensional berupa ceramah sehingga hanya terfokus pada guru tanpa ada variasi metode atau model pembelajaran yang lain, sehingga keadaan ini mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dengan suasana belajar

Muhammad Hasbi Sabilulhaq, 2025

IMPLEMENTASI PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LOGICAL THINKING PESERTA DIDIK

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

dan mengurangi minat dan motivasi peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran (Zaim dkk., 2023).

Hal tersebut didukung dengan data studi lapangan di kelas yang sama, sekitar 81,8% atau 27 siswa mengatakan bahwa pembelajaran di kelas seringkali menggunakan metode ceramah atau penjelasan langsung dari guru sehingga pembelajaran tidak terfokus kepada peserta didik.

Kegiatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional akan berdampak pada kreativitas siswa yang tidak banyak berkembang, semangat serta minat belajar siswa rendah, dan pemahaman konsep dasar yang tidak maksimal (Lestari & Wirasty, 2019). Kekurangan metode ceramah antara lain cenderung membuat peserta didik kurang kreatif, materi yang disampaikan hanya mengandalkan ingatan guru sehingga memungkinkan adanya materi pelajaran yang tidak dapat diterima sepenuhnya oleh peserta didik, kesulitan dalam mengetahui tentang seberapa banyak materi yang dapat diterima oleh peserta didik dan menyebabkan proses pembelajaran cenderung lebih fokus pada hafalan yang tidak memberikan pengertian .

Sehingga untuk menanggulangi permasalahan tersebut perlu adanya model pembelajaran yang bersesuaian dengan kurikulum merdeka belajar dan lebih mengarah kepada kebutuhan siswa (*student-center*) dimana proses pembelajarannya lebih mengedepankan orientasi pada masalah dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis peserta didik. Salah satunya adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (Indarta dkk., 2022). Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik perlu beradaptasi di keadaan saat peserta didik menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran. *Problem-based learning* adalah proses pendekatan pembelajaran yang berkaitan dengan masalah dunia nyata sebagai konteks berpikir agar peserta didik memiliki keterampilan dan dapat berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan konsep yang berhubungan dengan materi pelajaran yang dibahas. Pembelajaran Berbasis masalah merupakan proses

pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan dengan peserta didik dihadapkan pada suatu masalah yang dapat menantang peserta didik untuk belajar dan bekerja keras secara berkelompok dalam memecahkan suatu permasalahan sehingga terjadi proses interaksi antara stimulus dan respons (Ardianti dkk., 2021).

Pada awalnya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar berupa alat bantu visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif dengan dukungan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Media pembelajaran Berbasis TIK sangat relevan dengan perkembangan zaman terutama terkait Era Revolusi Industri 4.0 yang menuntut peserta didik peka terhadap keterbukaan informasi, komputerisasi, komputasi, dan automasi (Hanannika & Sukartono, 2022).

Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk kepentingan pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pemanfaatan media Berbasis TIK dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Pemanfaatan media Berbasis TIK juga dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik yang terlalu jenuh dengan model pembelajaran konvensional yang digunakan oleh guru (Hanannika & Sukartono, 2022).

Teknologi Revolusi Industri 4.0 dan *Super Smart Society* 5.0 menjanjikan konektivitas yang lebih besar antara manusia dan mesin, serta antara mesin dan mesin. Hal ini memungkinkan pengembangan sistem yang lebih cerdas, adaptif, dan dapat berinteraksi dengan lingkungan secara lebih efektif. Beberapa teknologi 5.0 yang sedang berkembang antara lain *Internet of Things* (IoT), *Artificial Intelligence* (AI), Robotika, *3D Printing*, dan *Augmented Reality* (AR) (Fricticarani dkk., 2023).

Dalam pembelajaran seperti Pemrograman Berorientasi Objek (PBO) yang

sarat dengan abstraksi, interaksi aktif sangat penting agar siswa tidak sekadar menghafal konsep, tetapi juga mampu memvisualisasikan dan menerapkannya secara nyata. Interaksi seperti ini mampu meningkatkan fokus dan motivasi belajar, serta melatih berpikir logis dan kritis melalui pengalaman nyata dalam menyelesaikan masalah (Mulianti dkk., 2023).

Salah satu teknologi interaktif dan variatif yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran saat ini adalah *Augmented Reality*. Media pembelajaran Berbasis AR memungkinkan penyajian materi dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif, seperti objek 3D, teks, gambar, video, hingga suara, yang semuanya dapat ditampilkan secara real-time. Melalui pendekatan ini, peserta didik dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. AR juga mampu memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik, sehingga mereka merasa lebih nyaman dan mudah dalam memahami materi yang disampaikan melalui teknologi ini (Mauludin dkk., 2017).

Di sisi lain, berdasarkan data dari studi lapangan yang dilakukan di kelas yang sama didapat hasil bahwa sekitar 100% atau 33 siswa percaya bahwa suatu media pembelajaran yang dibuat secara interaktif dan menarik mampu meningkatkan pemahaman dan menambah motivasi siswa untuk belajar.

Penggunaan teknologi canggih dan interaktif di dalam pembelajaran ini memungkinkan guru untuk merancang kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan individu siswa dan menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif (Fricticarani dkk., 2023).

Sehingga pengembangan dan penerapan media pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) berbasis model PBL untuk pembelajaran materi Pemrograman Berorientasi Objek (PBO) akan menjadi sebuah inovasi dari permasalahan rendahnya kualitas pendidikan Indonesia khususnya peserta didik jurusan SIJA-A yang disebabkan karena kurang terlatihnya kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah dalam mempelajari PBO. Oleh karena

itu, pembelajaran yang masih menerapkan gaya belajar yang monoton baik dari faktor media, metode, ataupun model akan membuat proses pendidikan di sekolah tersebut menjadi sulit untuk berkembang. Sehingga dengan terlatihnya kemampuan berpikir logis akan menjawab tantangan pendidikan Indonesia bagi peserta didik pada era Revolusi Industri 4.0 dan era *Super Smart Society* 5.0 ini.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penelitian ini akan berfokus untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis peserta didik SMK dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung dengan suatu media pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR). Oleh karena itu, penelitian mengangkat judul “IMPLEMENTASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *LOGICAL THINKING* PESERTA DIDIK”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran pemrograman berorientasi objek berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan *logical thinking* peserta didik?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan *logical thinking* peserta didik pada implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) dengan menerapkan media *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran pemrograman berorientasi objek?
3. Bagaimana tanggapan peserta didik terkait implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran pemrograman berorientasi objek dengan menerapkan *Augmented Reality* (AR)?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang diteliti tidak meluas, maka permasalahan dalam

penelitian perlu dibatasi. Batasan-batasan yang digunakan pada penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini berfokus pada implementasi model *Problem Based Learning (PBL)* pada pembelajaran pemrograman berorientasi objek berbasis *Augmented Reality (AR)* untuk meningkatkan *logical thinking* peserta didik.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada elemen Pemrograman Berorientasi Objek (PBO) mata pelajaran Pemrograman Bergerak fase E kelas XI SIJA-A SMK Negeri 1 Cimahi dengan lingkup materi: 1. Paradigma Pemrograman Berorientasi Objek 2. Class, Objek, Atribut, dan Method 3. Package dan Access Modifier 4. Enkapsulasi, Interface, Pewarisan, dan Polymorphism
3. Kemampuan peserta didik yang diukur adalah peningkatan kemampuan *logical thinking* dengan indikator: 1. Keruntutan Berpikir, 2. Kemampuan Berargumentasi, dan 3. Penarikan Kesimpulan peserta didik dengan menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)* dibatasi pada kemampuan peserta didik dalam menjawab soal-soal permasalahan berdasarkan hasil *pretest* dan *postest*.
4. Multimedia pembelajaran yang akan diimplementasikan adalah *Augmented Reality (AR)* dengan menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengimplementasikan model *Problem Based Learning (PBL)* pada pembelajaran pemrograman berorientasi objek berbasis *Augmented Reality (AR)* untuk meningkatkan kemampuan *logical thinking* peserta didik.
2. Menganalisis peningkatan kemampuan *logical thinking* peserta didik pada implementasi model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis media *Augmented Reality (AR)* pada pembelajaran pemrograman

Muhammad Hasbi Sabilulhaq, 2025

IMPLEMENTASI PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LOGICAL THINKING PESERTA DIDIK

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

berorientasi objek.

3. Menganalisis tanggapan peserta didik terkait implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran pemrograman berorientasi objek berbasis *Augmented Reality* (AR).

### 1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat diambil beberapa manfaat dari implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran pemrograman berorientasi objek berbasis *Augmented Reality* (AR) yakni:

1. Bagi Peserta Didik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan *logical thinking* peserta didik dengan diimplementasikannya media *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran pemrograman berorientasi objek.

2. Bagi Pengajar/Guru

Multimedia pembelajaran dengan menerapkan *Problem Based Learning* (PBL) diharapkan mampu menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran pemrograman berorientasi objek yang dilakukan oleh guru.

3. Bagi Peneliti

Penulis dapat mengimplementasikan ilmu yang sudah dipelajari sewaktu kuliah untuk menambah pengalaman, wawasan dan pengetahuan baru mengenai penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran pemrograman berorientasi objek.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi suatu referensi ataupun ide untuk perkembangan penelitian-penelitian selanjutnya untuk mencapai manfaat lebih luas dan memberikan kontribusi bagi perkembangan pendidikan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan terbagi menjadi lima bab dan setiap bab memiliki beberapa sub bab, yaitu:

1. BAB I, berisi tentang pendahuluan yang dimana terdapat latar belakang yang menjelaskan mengenai kualitas pendidikan Indonesia. tantangan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 dan era *Super Smart Society* 5.0, kemampuan berpikir logis peserta didik, materi pemrograman berorientasi objek, model pembelajaran, dan media pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. Selain itu juga terdapat rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.
2. BAB II, berisi tentang kajian pustaka yang didalamnya mengenai pengertian pendidikan di era 5.0, media pembelajaran, *augmented reality*, model pembelajaran, penjelasan tentang model *Problem Based Learning*, penjelasan *logical thinking* beserta indikatornya, dan mata pelajaran Pemrograman Berorientasi Objek.
3. BAB III, berisi tentang metode penelitian yang didalamnya menjelaskan mengenai metode Research & Development (R&D), model pengembangan media ADDIE, desain penelitian yang digunakan yaitu one group pretest posttest, populasi penelitian yaitu siswa program keahlian PPLG dengan konsentrasi jurusan SIJA SMK Negeri 1 Cimahi dan sampel penelitian yaitu siswa kelas SIJA-A SMK Negeri 1 Cimahi, instrumen penelitian yang digunakan seperti kuesioner dan validasi, serta berbagai teknik analisis data dalam penelitian.
4. BAB IV, berisi mengenai penjelasan hasil penelitian yang dipaparkan berdasarkan prosedur penelitian ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hasil analisis secara studi literatur maupun studi lapangan, rancangan dan desain instrumen penelitian maupun multimedia interaktif, proses pengembangan media pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*, tahap implementasi penelitian, dan tahap evaluasi dimana hasil pengolahan data penelitian akan dipaparkan pada bab ini.

5. BAB V, berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari analisis hasil penelitian yang akan dipaparkan berdasarkan poin yang tertera pada rumusan masalah. Pada bab ini juga berisi saran yang ditunjukkan untuk pembaca penelitian ini, dimana hasil penelitian ini dapat menjadi bahan untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya.