

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sejarah adalah kisah dari masa lampau yang sarat dengan nilai dan makna. Dengan mempelajari sejarah kita dapat mengambil banyak pelajaran berharga dari para pelakunya di masa lalu. Dengan mempelajari sejarah kita pun akan mengetahui identitas dan jati diri bangsa kita. Mengingat pentingnya hal tersebut maka kita perlu mengenalkan sejarah bangsa kita pada generasi yang akan datang.

Proses pengenalan sejarah bisa ditempuh melalui jalur pendidikan baik formal maupun non formal. Penyampaian muatan sejarah dalam pendidikan formal dituangkan dalam bentuk pembelajaran di institusi pendidikan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Hal ini dilakukan semata-mata untuk mengenalkan sejarah yang selanjutnya akan memperkuat jati diri bangsa kita. Dalam tugas mulia ini pendidikan memiliki peranan penting yakni sebagai alat untuk memahamkan sejarah kepada generasi muda yang tengah mengenyam bangku pendidikan.

Freeman Butt (Zainal Arifin, 2011:38) mengatakan bahwa, 'Pendidikan adalah kegiatan menerima dan memberikan pengetahuan sehingga kebudayaan dapat diteruskan dari generasi ke generasi berikutnya.' Pernyataan di atas merupakan kalimat kunci yang menghubungkan pendidikan dan sejarah. Sejarah yang sarat akan muatan nilai dan pelajaran dipenuhi dengan berbagai pesan yang kental kaitannya dengan identitas dan asal-usul suatu bangsa. Dalam kenyataannya sejarah juga memiliki peranan penting dalam hal pewarisan peradaban bagi generasi yang akan datang.

Pendidikan yang merupakan usaha sadar untuk membelajarkan manusia bukanlah suatu proses yang sederhana. Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 ayat (1) dikatakan bahwa,

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

Pasal di atas cukup menjelaskan bahwa pendidikan memiliki tujuan mulia untuk menjadikan peserta didik menjadi seorang insan paripurna. Pada akhir pasal tersebut dijelaskan bahwa pendidikan kita bertujuan untuk melahirkan pribadi yang berguna bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Suatu hal yang ganjil tak kala seseorang ingin membaktikan dirinya pada bangsa dan negara namun ternyata ia tidak mengetahui identitas dan sejarah akan bangsa dan negaranya. Oleh karena itulah sejarah menjadi salah satu komponen penting yang harus diajarkan pada siswa yang kelak akan mewarisi peradaban bangsa Indonesia.

Selanjutnya tujuan tersebut tidak mungkin tercapai tanpa persiapan dan perencanaan yang matang. Suatu pembelajaran di dalam kelas tidak dimulai begitu saja. Sebelum dimulai ia telah melewati proses panjang mulai di tingkat pusat hingga ke dalam ruangan kelas di tiap sekolah. Di tingkat pusat Pemerintah telah menyiapkan Standar Nasional Pendidikan yang merupakan implementasi dari Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Standar Pendidikan Nasional berisi standar isi, standar proses, standar kompetensi, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan yang terakhir standar penilaian pendidikan.

Standar merupakan ruang lingkup materi dan tingkatan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik yang berupa kompetensi tamatan,

kompetensi bahan kajian, kompetensi mata pelajaran, dan silabus suatu pembelajaran yang kemudian harus ditempuh dan dipenuhi dalam sebuah pembelajaran. Tidak hanya itu di tingkat satuan pendidikan juga dilakukan berbagai proses yang tidak kalah pentingnya. Setiap satuan pendidikan harus menyusun kurikulum yang akan dituangkan menjadi silabus oleh para guru mata pelajaran. Selanjutnya silabus yang telah selesai diturunkan lagi ke dalam lembar RPP yang merupakan gambaran sekaligus panduan yang akan dipakai untuk mengajar. RPP meliputi segala bentuk perencanaan sebelum guru mengajar di dalam kelas. Dengan menyusun RPP diharapkan para guru dapat merekayasa sebuah kondisi pembelajaran yang efektif. Perencanaan itu diantaranya meliputi metode dan media pembelajaran. Seorang guru yang kreatif akan senantiasa merancang sebuah pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Setelah itu barulah guru dan siswa bertemu dalam sebuah pertemuan pembelajaran.

Dalam uraian di atas kita dapat melihat bahwasanya persiapan sebuah pembelajaran merupakan serangkaian proses yang cukup panjang. Hal ini tentu saja dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang telah dibahas sebelumnya. Sebuah konser yang besar tidak mungkin mungkin disiapkan hanya dalam waktu satu hari. Itulah kiranya gambaran persiapan sebuah pembelajaran sebelum “dipentaskan” di dalam kelas.

Pada situs harian Pos Kota tertanggal 11 Juli 2011, Aurora Tambunan (Dirjen Sejarah dan Purbakala) mengatakan, “Pemerintah merasa prihatin akan berkurangnya minat siswa dalam mempelajari sejarah.” Hal ini tentu menjadi tanggung jawab bagi kita selaku insan pendidikan untuk senantiasa meningkatkan kualitas pendidikan sejarah termasuk meningkatkan minat siswa untuk lebih giat dalam mempelajari sejarah. Kurangnya minat siswa dalam mempelajari sejarah akan berkembang menjadi masalah serius jika tidak segera kita tangani. Hal ini akan menjadi salah satu faktor besar yang akan mempengaruhi menurunnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah.

SMP Al Mukarromah Bandung adalah salah satu sekolah berbasis pesantren di Kota Bandung. Sama seperti sekolah pada umumnya sekolah tersebut mengajarkan pula Pelajaran Sejarah kepada siswa-siswinya di mana pelajaran tersebut terintegrasi ke dalam Pelajaran IPS Terpadu. Setelah peneliti melakukan studi pendahuluan diketahui bahwa terdapat masalah belajar pada mata pelajaran Sejarah. Hal ini dapat dilihat dari masih adanya beberapa siswa yang mendapat nilai di bawah nilai standar minimum ketuntasan dan akhirnya harus mengikuti remedial. Masalah pun semakin nampak setelah siswa mengakui merasa kesulitan dalam menghafal materi khususnya yang berkaitan dengan tanggal dan nama tokoh.

Sejatinya pelajaran Sejarah adalah pelajaran yang penting. Oleh karena itu suasana pembelajaran harus dibuat menarik dan menyenangkan. Hal ini diperlukan agar siswa mempelajari sejarah dengan antusias. Rasa antusias akan menumbuhkan semangat belajar pada diri siswa. Hal ini penting diperhatikan karena semangat belajar adalah salah satu modal awal untuk memaksimalkan hasil belajar. Sebaliknya jika suatu pembelajaran berjalan membosankan tentu kita dapat membayangkan hasil akhir dari proses pembelajaran itu. Pembelajaran yang membosankan akan menyebabkan rendahnya semangat belajar pada diri siswa. Selanjutnya semangat belajar yang rendah akan diikuti oleh hasil belajar yang rendah pula.

Sones (1944:232) mendeskripsikan sebuah penelitian yang dilakukan oleh Paul Witty terhadap 2500 siswa yang berasal dari berbagai jenjang pendidikan. Dari penelitian itu diketahui bahwa ternyata komik dibaca oleh hampir seluruh siswa pada jenjang pendidikan menengah.

Masih dari sumber yang sama Sones (1944:233) juga mendeskripsikan sebuah penelitian yang dilakukan oleh Reynold dan kawan-kawan. Dalam penelitiannya itu ia mengajukan sebuah pertanyaan, “Mengapa Anda senang membaca komik?” Dari pertanyaan itu kemudian

keluar dua buah jawaban yang paling sering muncul yakni, “Suka dengan ceritanya,” dan “Mudah untuk dibaca.” Kedua hal ini tentunya harus menjadi peluang yang bisa kita tangkap. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi. Bahasa komik yang mudah untuk dibaca dan dimengerti tentu merupakan sebuah nilai unggul bagi tingkat keefektifan suatu proses komunikasi dalam pembelajaran.

Tidak sedikit di antara siswa kita yang memiliki hobi membaca komik. Hobi membaca komik diduga tidak berhubungan dengan menurunnya prestasi belajar. Hal ini dibuktikan oleh data yang peneliti dapatkan dari harian Metro Bandung tertanggal 3 Juni 2012. Harian tersebut mendeskripsikan profil seorang siswa SMP bernama Evan yang merupakan peraih nilai ujian nasional tertinggi se-Provinsi Jawa Barat. Harian tersebut memberitakan bahwa siswa tersebut sempat membaca komik beberapa hari sebelum pelaksanaan ujian nasional.

Pertengahan tahun 90’an menjadi masa ketika komik-komik luar mulai berdatangan masuk ke Indonesia. Dari Jepang ada komik *Dora Emon*, *Dragoon Ball*, dan *Crayon Shinchan*. Komik-komik Jepang disebut juga dengan istilah *manga* yang merupakan istilah komik dalam bahasa Jepang. Komik-komik Jepang memiliki ciri khas yang mencolok jika dibandingkan dengan komik-komik lainnya. Tidak seperti komik-komik produksi *Disney* yang biasa menggambarkan karakter manusia yang hanya memiliki empat buah jari tangan, karakter komik Jepang dibuat lebih realistis dimana anatomi tubuh digambar mendekati bentuk nyata. Ciri khas yang mencolok dari komik Jepang lainnya adalah bentuk mata yang digambar besar melebihi seperempat dari permukaan wajah.

Hingga hari ini komik Jepang telah memiliki banyak penggemar yang berasal dari berbagai kalangan baik anak-anak, remaja, maupun dewasa. Kecintaan mereka terhadap komik Jepang telah menjadi peluang pasar tersendiri bagi para pebisnis komik. Salah satunya adalah Tatsu Maki yang membuat buku tutorial menggambar yang berjudul *How to*

*Draw and Create Manga and Anime* yang diterbitkan pada tahun 2000-an. Penerbitan buku-buku jenis ini semakin menambah kecintaan para penggemar komik dan telah menginspirasi mereka untuk tidak hanya menjadi penikmat komik namun juga menjadi pembuat komik atau komikus.

Kecintaan para penggemar komik Jepang tidak berhenti di situ saja. Para penggemar yang didominasi kalangan pelajar dan mahasiswa ini pun kemudian berkreasi membuat kostum-kostum pakaian tokoh komik Jepang. Istilah lain untuk hobi ini adalah *cosplay*. Di kota-kota besar seperti Bandung dan Jakarta hobi ini berkembang dengan pesat. Tidak hanya itu *cosplay* pun kerap dijadikan ajang lomba di beberapa pusat perbelanjaan besar.

Jika Jepang memiliki komik-komik yang terkenal, maka dari Barat pun muncul komik-komik yang tidak kalah populernya. Diantara komik-komik tersebut adalah *Lucky Luke*, *The Adventure of Tin-Tin*, *Smurf* dan komik-komik lainnya. Walaupun ada beberapa komik Barat yang digambar cukup realistis seperti *Batman*, kebanyakan komik Barat digambar dengan lebih sederhana dan tidak realistis. Ini menjadi salah satu ciri khas yang menonjol dari komik-komik Barat. Salah satu contoh komik yang cukup mewakili komik-komik Barat adalah komik-komik terbitan Disney. Komik-komik Disney bahkan tak segan menjadikan hewan sebagai tokoh komiknya. Di Indonesia kita mengenal bentuk demikian dengan istilah fabel.

Hingga hari ini industri komik menjadi salah satu industri yang produktif. Salah satu toko buku ternama di Jalan Merdeka Bandung bahkan menyediakan khusus satu lantai dari gedungnya sebagai bursa komik terpisah dari buku-buku lainnya. Ini adalah tanda dari besarnya permintaan pasar terhadap komik. Permintaan yang besar ini cukup menggambarkan bahwa tidak sedikit dari masyarakat kita yang telah menjadi penikmat komik.

Maraknya komik di Indonesia tentu memiliki potensi dan peluang yang luar biasa. Tentu hal ini adalah suatu peluang yang harus dibaca dengan baik oleh seorang perencana pembelajaran untuk dapat mengambil berbagai manfaat sehingga berkontribusi terhadap pemecahan berbagai masalah belajar yang kita temui di lapangan. Gagasannya cukup sederhana, memanfaatkan komik sebagai media pembelajaran.

Ide penggunaan komik sebagai media pembelajaran ternyata tidak semudah yang diwacanakan. Pada umumnya komik diproduksi dalam bentuk cetak atau disebut juga *printed material*. Dalam penggunaannya bahan ajar cetak memiliki beberapa kekurangan yang cukup serius. Kekurangan dari bahan ajar cetak diantaranya adalah tidak efisien baik dari sisi dana maupun waktu ketika proses produksi, sulit mempertahankan kualitas media manakala media tersebut akan digandakan, dan tidak ramah lingkungan karena menggunakan bahan dasar kertas yang berasal dari kayu.

Salah satu kekurangan yang menonjol dari bahan ajar cetak ialah tidak efisien dari sisi anggaran. Proses produksi bahan ajar cetak memerlukan biaya yang tidak sedikit. Hal ini berkaitan dengan penggunaan bahan baku kertas sebagai bahan dasar utama. Belum lagi penggunaan tinta berwarna yang digunakan untuk membuat media tersebut lebih menarik. Hal ini tentu tidak efisien jika dilihat dari sisi anggaran. Selain membutuhkan biaya ekstra proses produksinya juga memerlukan waktu yang tidak sebentar.

Kekurangan yang kedua adalah kesulitan untuk menggandakan media cetak. Selain memerlukan biaya yang tidak sedikit proses penggandaan media cetak akan mengalami penurunan kualitas. Sebuah komik berwarna-warni yang menarik akhirnya hanya akan menjadi sebuah komik hitam putih manakala komik tersebut digandakan. Walaupun

digandakan dengan mesin fotokopi berwarna tentu membutuhkan biaya yang lebih besar lagi.

Kekurangan dari media cetak yang lainnya adalah tidak ramah lingkungan. Penggunaan kertas berbahan dasar kayu ikut andil dalam isu pemanasan global. *Wikipedia* mengatakan bahwa, “Penelitian Greenpeace mencatat tingkat kerusakan hutan di Indonesia mencapai angka 3,8 juta hektare pertahun...” Masih dari sumber yang sama *Wikipedia* mengatakan, “...Badan Penelitian Departemen Kehutanan menunjukkan angka Rp 83 milyar perhari sebagai kerugian finansial akibat penebangan liar.” Masih dari sumber yang sama dikatakan bahwa, “Sebuah studi kerjasama antara Britania Raya dan Indonesia pada 1998 mengindikasikan bahwa sekitar 40% dari seluruh kegiatan penebangan adalah liar, dengan nilai mencapai 365 juta Dollar AS.”

Di sisi lain kemajuan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berada pada percepatan yang luar biasa. Berbagai penemuan siap diluncurkan setiap harinya. Tidak sedikit dari pola hidup masyarakat yang juga terpengaruhi cara-cara digital. Cara berkomunikasi, belanja, bahkan belajar. Hampir semuanya terkena efek positif dari kemajuan bidang TIK.

Beberapa data yang peneliti dapatkan menunjukkan bahwa ternyata tingkat partisipasi masyarakat dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi berada pada angka yang tinggi. Salah satu data yang peneliti dapat diantaranya berasal dari kompas.com tertanggal 13 Desember 2012 yang memberitakan, “Sebuah survei yang diselenggarakan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2012 mencapai 63 juta orang atau 24,23 persen dari total populasi negara ini.” Tidak hanya berhenti di situ selanjutnya sumber yang sama mengatakan bahwa, “Tahun depan, angka itu diprediksi naik sekitar 30 persen menjadi 82 juta pengguna dan



terus tumbuh menjadi 107 juta pada 2014 dan 139 juta atau 50 persen total populasi pada 2015.”

Kemajuan di bidang TIK dimulai dengan ditemukannya internet pada tahun 1969 dalam sebuah proyek yang dinamakan ARPANET (*Advanced Research Project Agency Network*). Proyek tersebut pada awalnya adalah sebuah program pertahanan yang dikembangkan oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat. Semenjak ditemukannya internet komunikasi menjadi lebih mudah dilakukan.

Penemuan internet telah membawa kita kepada sebuah konsep baru yang disebut *global village*. Sebuah istilah yang diperkenalkan oleh Marshall McLuhan dalam bukunya yang berjudul *Understanding Media: Extension of A Man* yang ia tulis pada awal tahun 60-an. *Global village* adalah sebuah gagasan atau istilah yang menggambarkan dunia sebagai sebuah desa kecil. Dunia yang begitu luas ini akan nampak kecil dengan ditemukannya penemuan-penemuan yang memungkinkan terjadinya proses pertukaran informasi dengan mudah dan cepat.

Kemajuan di bidang TIK khususnya internet, hampir mempengaruhi seluruh aspek kehidupan kita saat ini. Kemajuan tersebut turut berkontribusi pada dunia pendidikan kita. Beberapa tahun terakhir pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nasional telah merealisasikan program pengintegrasian TIK ke dalam dunia pendidikan melalui beberapa program unggulan. Diantaranya adalah JARDIKNAS. Program JARDIKNAS merupakan suatu upaya perapihan data administratif sekolah yang dipusatkan ke dalam sebuah server berskala nasional. Dengan begitu diharapkan Pemerintah memiliki sebuah database yang bersifat massif dan memiliki tingkat kakuratan yang tinggi.

Tidak hanya itu kemajuan di bidang TIK pun memiliki andil yang cukup besar terhadap dunia pembelajaran secara khusus. Sebagai contoh adalah penerbitan Buku Sekolah Elektronik (BSE) dan peluncuran portal edukasi.net. BSE adalah fasilitas unduh cuma-cuma yang diberikan oleh

pemerintah kepada siswa. Dengan adanya BSE para siswa tidak harus mengeluarkan uang untuk membeli buku paket di sekolahnya. Mereka cukup mengunduh buku elektronik yang hak ciptanya telah dibeli oleh pemerintah. Hal ini tentu sangat membantu siswa jika ditinjau dari sisi ekonomi. Ketidak mampuan siswa untuk membeli buku paket di setiap awal tahun ajaran baru tentu menjadi salah satu faktor penghambat bagi proses pembelajaran. Keterbatasan ekonomi akhirnya berdampak pada keterbatasan bahan ajar yang dimiliki siswa.

Selain BSE Pemerintah pun telah meluncurkan portal edukasi.net. Edukasi.net merupakan sebuah portal pendidikan yang dapat diakses melalui internet yang berisi berbagai bahan ajar semua mata pelajaran mulai dari tingkat SD, SMP, sampai SMA. Tidak hanya bahan ajar, portal ini pun menyediakan berbagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Berbagai fasilitas ini tentu akan berkontribusi positif terhadap dunia pembelajaran kita.

Berbagai upaya positif ini tentu tidak boleh berhenti sampai di sini saja. Optimalisasi pemanfaat TIK untuk pendidikan tentu harus kita dukung dengan berbagai inovasi dan penemuan-penemuan baru. Inovasi-inovasi tersebut selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan kita. Sebagai langkah nyata dari hal-hal di atas maka perlu dilakukan penelitian tentang efektifitas penggunaan komik digital.

Sebelumnya telah dibahas bagaimana gambaran pembelajaran sejarah di dalam kelas. Selain itu telah disampaikan juga data faktual seputar komik yang beredar luas di pasaran. Terakhir, telah dibahas tentang revolusi TIK yang telah membawa dampak besar bagi kehidupan kita. Peneliti ingin mencari sebuah benang merah yang akan menghubungkan kita pada peluang atau alternatif pemecahan masalah belajar khususnya pembelajaran sejarah.

Dalam penelitian ini akan diteliti efektifitas penggunaan media komik digital dalam peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini akan

mencoba melihat peluang yang mungkin muncul dari sesuatu yang tadinya dianggap sebagai masalah menjadi sebuah alternatif dalam pemecahan masalah pembelajaran. Selanjutnya peneliti akan mengangkatnya dalam sebuah penelitian yang berjudul; **“Efektifitas Media Komik Digital terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah.”**

## **B. Perumusan Masalah**

Untuk memfokuskan penelitian ini maka perlu dilakukan perumusan masalah yang menjadi inti dari penelitian ini. Untuk itu peneliti telah menyusun rumusan masalah sebagai berikut.

Secara umum rumusan masalah dari penelitian ini adalah, **“Bagaimana keefektifan media komik digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran sejarah?”**

Agar lebih fokus maka peneliti membatasi ranah penelitian kognitif hanya pada aspek analisis dan sintesis. Maka secara khusus penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keefektifan media komik digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek analisis pada mata pelajaran sejarah?
2. Bagaimana keefektifan media komik digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek sintesis pada mata pelajaran sejarah?

## **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan media komik digital terhadap peningkatan hasil

belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran sejarah. Adapun secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui keefektifan penggunaan media komik digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek analisis pada mata pelajaran sejarah.
2. Mengetahui keefektifan penggunaan media komik digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek sintesis pada mata pelajaran sejarah.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Ada beberapa manfaat yang bisa diambil oleh berbagai pihak dari penelitian ini baik yang bersifat teoritis maupun praktis. Adapun diantaranya adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Terdapat banyak teori yang menjelaskan berbagai manfaat dan kelebihan penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. Selanjutnya hasil penelitian ini akan menjadi data faktual yang dapat digunakan sebagai alat penguji kebenaran teori tersebut. Dengan demikian penelitian ini akan menjadi salah satu dokumentasi ilmiah yang turut berkontribusi terhadap perkembangan keilmuan bidang kajian teknologi pendidikan.

##### **2. Manfaat Praktis**

Adapun secara praktis manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, penelitian akan menjadi salah satu upaya dalam pengembangan kawasan

Teknologi Pendidikan, khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran.

- b. Bagi pemangku kebijakan di dunia pendidikan dalam hal ini Kementrian/Dinas Pendidikan baik di tingkat nasional, kota, maupun provinsi. Penelitian ini bisa menjadi salah satu rujukan dalam optimalisasi dan pengembangan pusat sumber belajar yang ada di sekolah-sekolah.
- c. Bagi Guru Mata Pelajaran Sejarah, hasil penelitian ini akan bermanfaat sebagai bahan pertimbangan dalam membuat strategi pembelajaran guna meningkatkan efektifitas suatu pembelajaran.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini akan bermanfaat sebagai bahan rujukan dalam meneliti lebih jauh tentang teknik pembelajaran yang relevan dengan penelitian ini.
- e. Dan bagi peneliti sendiri, penelitian ini akan memberikan pengalaman teoretis maupun praktis sebagai landasan ilmu dan tindakan peneliti di masa yang akan datang.

