

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di abad-21 ini kita ditantang untuk mampu menciptakan tata pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya pemikir yang mampu membangun tatanan sosial dan ekonomi sadar pengetahuan sebagaimana layaknya warga dunia di Abad-21. Tentu saja dalam memandang ke depan dan merancang langkah kita tidak boleh sama sekali berpaling dari kenyataan yang mengikat kita dengan realita kehidupan (BSNP, 2010, hlm. 22). Ciri menonjol abad-21 salah satunya adalah semakin bertautnya dunia ilmu dan teknologi, sehingga sinergi di antaranya menjadi semakin cepat. Terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology / ICT*) di dunia pendidikan, telah mengakibatkan semakin meleburnya dimensi “ruang dan waktu” yang selama ini menjadi faktor penentu kecepatan dan keberhasilan penguasaan manusia terhadap ilmu dan teknologi (Mukminan,2014,hlm.2).

Berbagai upaya dalam rangka peningkatan mutu pendidikan pun senantiasa dilakukan dan disesuaikan dengan perkembangan situasi dan kondisi sebagai suatu tantangan pendidikan di abad-21. Salah satu tantangan pendidikan di abad ke-21 ini adalah pergeseran paradigma pendidikan. Upaya dalam memenuhi pergeseran paradigma pendidikan di abad-21 perlu mempertimbangkan berbagai hal, baik kompetensi lulusan, isi/konten pendidikan, maupun proses pembelajarannya, sehingga pendidikan di abad-21 harus memperhatikan hal-hal berikut: (1) pemanfaatan teknologi pendidikan, (2) peran strategis guru/dosen dan peserta didik, (3) metode belajar mengajar kreatif, (4) materi ajar yang kontekstual, dan(5) struktur kurikulum mandiri berbasis individu. (BSNP, 2010, hlm.46-47).

Terkait dengan pergeseran paradigma pendidikan di abad ke-21, peran pemerintah untuk mempersiapkan sektor pendidikan dalam menghadapi kebutuhan abad ke-21 telah dimulai. Langkah nyata pemerintah dalam menghadapi tantangan di abad ke-21 ini adalah dengan membuat kebijakan baru tentang kurikulum, yaitu dengan menyusun kurikulum 2013. Pemerintah telah mencanangkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud No 54) yaitu pada dimensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Perbedaan kurikulum 2013 dengan kurikulum sebelumnya (KBK dan KTSP) disebabkan oleh adanya perubahan konsep meliputi perubahan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), perubahan struktur kurikulum, pencapaian kompetensi siswa berdasar konsep Keterampilan Abad 21, perubahan pendekatan pembelajaran berdasar pada pendekatan saintifik, dan penilaian pembelajaran yang didasarkan dan penilaian autentik (Trilling dan Fadel, 2009, hlm.15-16). Lebih lanjut Trilling, B. dan Fadel, C menyatakan pembelajaran saat ini harus berkontribusi dalam: (1) Dunia kerja dan masyarakat (2) Berlatih dan membangun talenta (3) Tanggung jawab pribadi dan sosial (4) Membawa nilai-nilai luhur. Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan saat ini perlu adanya penyesuaian pembelajaran yang membekali peserta didik dengan keterampilan abad ke-21. *Boston Advanced Technological Educational Connection* (BATEC) tahun 2008 dalam (Umbara dan Fananta, hlm.3) menambahkan tentang profil kebutuhan keterampilan SDM di abad ke-21, diperoleh kesimpulan hal yang dibutuhkan oleh SDM adalah kemampuan berkomunikasi, bekerja produktif dalam tim dan kelompok, memahami arti, kejelian untuk melihat peluang bisnis, prioritas kerja serta evaluasi diri dan manajemen waktu serta diperlukan juga kemampuan *problem solving* dan kepemimpinan (Kyllonen 2012, hlm5). Survei lain yang dilakukan Casner-Lotto & Benner (2006) dalam Kyllonen (2012,hlm.5) menyimpulkan hal yang dibutuhkan yaitu keterampilan yang aplikatif seperti komunikasi verbal dan tertulis, kerja sama tim dan kolaborasi, profesionalisme dan etika kerja, berpikir kritis dan *problem solving*.

Berdasarkan tuntutan tersebut, maka disusunlah keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21 yang dikembangkan oleh *Partnership for 21st Century Skill* (P21) dan *Assessment and Teaching of 21st Century Skills* (ATCS21) sebagai sebagian dari organisasi yang mengembangkan keahlian yang dibutuhkan pada abad ke-21. Keterampilan yang disusun oleh P21 secara garis besar melingkupi tiga kelompok keterampilan utama yaitu kemampuan belajar dan berinovasi, keterampilan informasi, media dan teknologi, serta keterampilan hidup dan berkarir. Adapun keahlian-keahlian abad ke-21 yang disusun oleh ATCS21 dibagi menjadi empat kelompok keahlian dengan dimensi KSAVE (*Knowledge, Skills, Attitude, Value* dan *Ethnic*) pada *21st century skill* yaitu *ways of thinking* (keahlian berpikir), *ways of working* (keahlian bekerja), *tools of working* (alat untuk bekerja) dan *living in the world* (keahlian hidup di dunia). Setelah diteliti, Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang telah disusun pemerintah pada kurikulum 2013 ternyata memiliki kesamaan dengan dimensi KSAVE disusun oleh *Assessment and Teaching of 21st Century Skills* (ATCS21) yaitu pada domain *knowledge, skills, attitudes, values* and *ethics* yang dikenal dengan KSAVE. *Knowledge* merupakan kategori yang mencakup semua referensi yang spesifik, pengetahuan atau pemahaman persyaratan untuk masing-masing dari *21st century skills*. *Knowledge* ini sama halnya seperti kemampuan kognitif peserta didik. *Skills* merupakan kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam hal membangun *21st century skills* dalam hal ini domain ini merupakan domain psikomotorik peserta didik. *Attitudes, Values, and Ethics* merupakan nilai dari sikap dan kecakapan peserta didik yang tercermin dalam *21st century skills* identik dengan domain afektif peserta didik. (Fananta dan Umbara, hlm.8).

Persiapan kompetensi sumber daya manusia di abad-21 sebagai salah satu upaya memenuhi pergeseran pendidikan dapat dilaksanakan dengan melaksanakan pengembangan dan pelayanan pendidikan pada satuan pendidikan untuk menciptakan lulusan yang profesional terutama pada satuan pendidikan pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berpotensi meningkatkan

kualitas SDM di Indonesia seperti yang dijelaskan oleh (Hendropriyono, 2013) bahwa *output* ataupun lulusan pendidikan kejuruan dan pendidikan vokasi yang memungkinkan dapat menghasilkan calon pemimpin cendekia yang profesional, baik sebagai tenaga kerja pada bidang keahliannya, maupun kemampuan untuk melihat kesempatan dan menciptakan lapangan kerja baru. Hal ini diharapkan lulusan SMK dapat meningkatkan SDM yang berketerampilan tinggi dan professional dibidangnya masing-masing, seperti dijelaskan pada Pasal 15 UUSPN, “...SMK merupakan salah satu jenjang pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu yang mempunyai keunggulan kompetitif dan komparatif serta berkarakter kuat sebagai sumber daya manusia yang profesional”. Oleh karena itu, pendidikan SMK diharapkan dapat menciptakan siswa yang kompeten dengan memiliki kemampuan *skill*, *attitude* dan *knowledge* yang sesuai dengan kebutuhan kompetensi dunia kerja sebagai upaya dalam mengembangkan keterampilan sesuai kebutuhan abad ke-21.

Demi terbentuknya penguasaan keahlian-keahlian abad ke-21 yang dibutuhkan untuk menunjang karir seorang calon lulusan SMK yang professional di era globalisasi ini, maka sudah sewajarnya para tenaga pendidik untuk berevolusi menjadi *future teacher*, yaitu guru yang dapat mumpuni, punya daya saing global dan punya *mindset* internasional (Asylum, 2015). Salah satu solusi yang dapat dikembangkan oleh tenaga pengajar dalam upaya menciptakan lulusan di era perekonomian global saat ini adalah berevolusi dari pembelajaran abad 20 ke abad 21 dan mengadaptasi sistem pola pembelajaran abad ke-21 (*21st century learning*). Pembelajaran abad 21 merupakan kerangka pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan menumbuhkan kemampuan abad 21 (*21st century skill*) pada era perekonomian global (Ledward dan Hirata, 2011, hlm.1). Pemaparan tujuan *21st century learning* tersebut senantiasa membuka jalan terang pada tenaga pendidik bahwa penerapan *21st century learning* menjadi kurikulum yang dapat digunakan dalam menciptakan SDM yang mempunyai keterampilan abad ke-21.

Ani Anisyah, 2016

PENGARUH TAHAPAN SHARE DAN REFLECT PADA METODE PEMBELAJARAN CREATIVE LEARNING CYCLE TERHADAP PENCAPAIAN KEAHLIAN ABAD KE-21:(Studi Kasus: Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK PU Negeri Bandung)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Selain menyusun kurikulum, upaya lain yang perlu diperhatikan adalah pengadaan model pembelajaran yang mendukung pencapaian keahlian-keahlian yang dibutuhkan di abad 21 ini. Salah satu metode pembelajaran yang menjanjikan dapat meningkatkan pembelajaran abad 21 salah satunya adalah *creative learning cycle*, Rescnik (2007) menyusun metode pembelajaran berbasis proyek untuk membantu berpikir kreatif yang sangat membantu untuk keberhasilan dan kepuasan di dalam kehidupan masyarakat. Metode pembelajaran berbasis proyek yang menjadi dasar pembelajaran *creative learning* ini memberikan peluang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kompleks, seperti berpikir tingkat tinggi, pemecahan masalah, berkolaborasi dan berkomunikasi (SRI, 2000). Seperti halnya yang dijelaskan *California Department of Education* (CDE) dalam risetnya yang berjudul *Building 21st Century Skills Through Play and Project-Based Learning* bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran di mana siswa belajar melalui masalah, memecahkan dan membangun keahlian akademik serta keterampilan abad 21. Terdapat lima tahapan pembelajaran *creative learning cycle* yaitu, *image*, *create*, *play/experiment*, *share*, dan *reflect*. Pada awalnya metode ini dikembangkan untuk pendidikan usia taman kanak-kanak, namun dengan diciptakannya *scratch* sebagai media pembelajaran digital yang mengadaptasi metode pembelajaran *creative learning cycle* metode ini diharapkan mampu digunakan dalam pendidikan diberbagai usia terutama untuk siswa menengah kejuruan untuk memenuhi keahlian yang dibutuhkan pada abad ke-21.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa SMKN 1 Cimahi dengan mengaplikasikan metode pembelajaran *creative learning cycle* pada mata pelajaran pemrograman dasar dengan mengintegrasikan LMS dalam pembelajarannya, menurut (Septiana, 2015) bahwa metode pembelajaran *creative learning cycle* mempunyai pengaruh positif terhadap keterampilan abad ke-21 walaupun tidak semua tahapan pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan. Adapun keterampilan yang diukur diadaptasi dari *21st century skill* dari *Partnership for 21st Century Learning* (P21). Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa tahap pembelajaran *Creative Learning* yang pengaruhnya

paling signifikan terhadap Keterampilan Belajar dan Inovasi adalah tahap *Imagine* dan *Reflect*. Sedangkan tahap *Creative Learning* yang pengaruhnya paling signifikan terhadap Keterampilan Teknologi dan Media Informasi adalah tahap *Create* dan *Experiment*. Sementara Keterampilan Hidup dan Berkarir dipengaruhi secara signifikan oleh tahap *Share*. Atau dapat dikatakan bahwa tahap *Imagine* mempengaruhi Keterampilan Belajar dan Inovasi sebesar 38.1% sementara tahap *Share* mempengaruhi sebesar 27.7%. Signifikansi pengaruh tahap *Create* terhadap Keterampilan Teknologi dan Media Informasi adalah 42.2% sementara tahap *Experiment* mempengaruhi sebesar 36.2%. Sedangkan tahap *Share* memiliki pengaruh yang paling besar signifikansinya. Selain itu, hasil yang sama diperoleh dari penelitian yang dilakukan oleh Rusk dkk (2006) menyimpulkan bahwa *scratch* yang merupakan pembelajaran berbasis digital dengan mengadaptasi pembelajaran *creative learning cycle* mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 yang disusun oleh *Partnership for 21st Century Learning* (P21).

Mengacu kepada pergeseran paradigma pembelajaran yang menyebutkan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang makin pesat juga mengambil bagian terhadap perubahan dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi harus dapat memudahkan untuk berkomunikasi, berkolaborasi dan belajar (Trilling, B. dan Fadel, C, 2009, hlm.15-16). Pembelajaran abad 21 senantiasa membutuhkan suatu model pembelajaran yang diasumsikan relevan untuk implementasi teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan dalam peningkatan penggunaan teknologi khususnya dibidang pendidikan tentang kualitas pendidikan kejuruan berdasarkan Garis-Garis Besar Program Pembinaan SMK Tahun 2012, yang disusun oleh Direktorat Pembinaan SMK, Ditjen Pendidikan Menengah yang disebutkan, hasil yang harus dicapai pada tahun 2014: bahwa sekurang-kurangnya 90% SMK melakukan *e-learning*. Hal tersebut telah dijelaskan secara jelas bahwa kebutuhan pembelajaran SMK harus didukung dengan pembelajaran berbasis IT untuk menunjang kualitas pendidikan dan keterampilan dalam bidang teknologi. Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan salah satunya adalah membangun E-

learning. *E-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet, atau media jaringan computer lain (Hartley, 2001). Salah satu perangkat *e-learning* yang sangat penting peranannya adalah *Learning Management System* (LMS). LMS merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan partisipasi (guru dan siswa) untuk berkomunikasi dan bekerja sama, mengakses kegiatan dan sumber belajar yang dinilai dan dilaporkan melalui web (Outten, 2009). Diharapkan melalui LMS ini dapat dibangun dan dikembangkan inovasi sistem pembelajaran mencakup dalam bidang teknologi informasi serta dapat meningkatkan kompetensi pembelajar yang memiliki keahlian-keahlian abad 21.

Berdasarkan latar belakang bahwa metode pembelajaran *creative learning cycle* dapat mempengaruhi ketercapaian keterampilan abad ke-21. Maka pada penelitian ini akan dilakukan kajian untuk mengukur pengaruh tahapan *share* dan *reflect* pada metode *Creative Learning Cycle* terhadap pencapaian keterampilan abad ke-21 yaitu *ways of thinking*, *ways of working* dan *living in the world* yang termasuk ke dalam kelompok keahlian abad ke-21 yang disusun oleh *Assessment and Teaching Century Skill* (ATCS) dengan berbantuan LMS sebagai alat pendukung pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh tahapan *share* terhadap keterampilan *ways of thinking*, *ways of working* dan *living in the world* ?
2. Bagaimana pengaruh tahapan *reflect* terhadap keterampilan *ways of thinking*, *ways of working* dan *living in the world* ?
3. Bagaimana mengembangkan *learning management system* yang dapat mendukung pembelajaran *creative learning cycle* ?

C. Batasan Masalah

1. Proses pembelajaran *creative learning cycle* yang dilaksanakan difokuskan pada tahapan *share* dan *reflect*.
2. Pengukuran kemampuan *share* maupun *reflect* pada pembelajaran *creative learning cycle* dilakukan dengan pemberian tugas proyek selama pembelajaran di kelas.
3. Pengukuran keterampilan belajar abad ke-21 terhadap tahapan *share* maupun *reflect* difokuskan pada keterampilan *ways of thinking, ways of working* dan *living in the world*.
4. Pengukuran keterampilan abad ke-21 dilakukan berdasarkan *framework Assessment and Teaching Century Skill (ATC)*.
5. Penelitian yang dilakukan dilaksanakan pada proses pembelajaran Pemrograman Dasar kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan SMK PU Negeri Bandung.

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bagaimana pengaruh tahapan *share* terhadap keterampilan *ways of thinking, ways of working* dan *living in the world*.
2. Mengetahui bagaimana pengaruh tahapan *reflect* terhadap keterampilan *ways of thinking, ways of working* dan *living in the world*.
3. Mengembangkan *learning management system* yang dapat mendukung pembelajaran *creative learning cycle*.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi sekolah dan guru

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan perumus kurikulum dan guru mendapatkan inovasi dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menganalisis kemampuan siswa terutama

kemampuan *soft skill*. Upaya tersebut dapat mulai dengan penerapan keterampilan abad ke-21

2. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar baru dengan menggunakan konsep pembelajaran abad ke-21 yang dapat membantu mencapai keahlian-keahlian abad ke-21 khususnya *soft skill*.

3. Bagi peneliti

Meningkatkan pemahaman dan wawasan peneliti dalam memilih model dan metode pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dengan kurikulum sesuai perkembangan zaman. Serta, menambah pengetahuan peneliti dalam menganalisis sejauh mana keterampilan abad ke-21 yang telah diperoleh siswa.

F. Definsi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam skripsi ini, maka dijelaskan definisi operasional sebagai berikut ini :

1. *Creative Learning Cycle* (CLC) atau yang biasa disebut Mitchel Resnick's *Learning Spiral* merupakan metode pembelajaran kreatif yang dicetuskan oleh Mitchell Resnick yang diadaptasi dari metode pembelajaran pada siswa Taman Kanak-Kanak (TK). Kini metode ini menjadi pondasi pembelajaran berbasis digital yang disebut dengan *scratch*, dengan terdapat lima tahapan pembelajaran, yaitu *imagine, create, play/experiment, share* dan *reflect*.
2. Tahapan pembelajaran *share* merupakan bagian dari metode pembelajaran *creative learning cycle* yang melibatkan siswa saling berkolaborasi dengan kelompok maupun kelompok yang lain untuk membuat suatu proyek/produk/tugas yang baik, dengan menunjukkan kreasi yang telah dibuat kepada kelompok lain dan mendapatkan *feed back* atau komentar dari kelompok lain.

3. Tahapan pembelajaran *reflect* merupakan proses berpikir siswa tentang apa yang telah dilakukan sebelumnya oleh siswa. Pada pembelajaran ini proses *reflect* merupakan bagian dari cara berpikir siswa tentang apa yang telah dipelajari dan dilakukan dari pengalaman membuat proyek/produk/tugas serta berefleksi kritis terhadap *feedback* yang diberikan orang lain terhadap proyek/produk/tugas yang telah dibuatnya. Proses berpikir yang dilakukan siswa adalah menggabungkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya dengan pengetahuan baru dari proses *share*. *Reflect* ini merupakan proses berpikir dalam rangka menciptakan ide baru yaitu *imagine*.
4. Keterampilan abad ke-21 merupakan sekumpulan keterampilan yang dibutuhkan siswa di abad 21. Berdasarkan sekumpulan keterampilan tersebut, terdapat keterampilan belajar dan berinovasi (*learning and innovation*) dan keterampilan hidup dan berkarir (*life and career*) berdasarkan keahlian abad ke-21 yang disusun oleh P21. Keterampilan tersebut yang akan menjadi objek pengukuran pada penelitian ini.
5. *Partnership for 21st Century Learning* (P21) dan *Assessment and Teaching 21 Century Skills* (ATCS 21) merupakan salah satu organisasi yang mengembangkan keterampilan abad ke-21.
6. *Assessment and Teaching 21 Century Skills* (ATCS 21) merupakan *framework* yang disusun dan difokuskan untuk menilai keterampilan abad ke-21 berdasarkan pengetahuan (*Knowledge*), keterampilan (*Skills*), dan sikap (*Attitudes*), nilai (*Values*), dan etnik (*Ethics*) yang disebut dengan KSAVE. Keahlian abad ke-21 yang disusun dikelompokkan kedalam keahlian *ways of thinking, ways of working, tools of working* dan *living in the world*.
7. *Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang berfokus pada kreatifitas berpikir, pemecahan masalah dan interaksi antar siswa. Pada penelitian ini, *project based learning* dijadikan sebagai model pembelajaran pendukung metode pembelajaran *creative learning cycle*. Metode pembelajaran *project based learning* digunakan untuk penugasan siswa secara berkelompok.

8. *Learning Management System* (LMS) adalah aplikasi yang mengadministrasikan secara otomatis berbagai keperluan belajar seperti sumber belajar, informasi, penilaian, dll. Pada penelitian ini LMS digunakan sebagai alat bantu dalam mengerjakan tugas berbasis proyek yang mengintegrasikan metode pembelajaran *creative learning cycle* dan *project based learning*.
9. *Scratch* merupakan media pembelajaran digital yang dibuat oleh MIT dengan mengadopsi model pembelajaran *creative learning cycle* untuk membantu pemahaman konsep pada bidang pemrograman.
10. *Structural Equation Modelling* (SEM) adalah teknik analisis multivariat yang digunakan untuk membangun dan menguji model statistik yang biasanya berbentuk model-model sebab-akibat.

G. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Bab I merupakan awal dari penelitian. Didalamnya berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab II berisi teori yang melandasi penulisan skripsi ini. Teori yang dibahas tentang pengaruh implementasi tahapan *share* dan *reflect* dalam metode *creative learning cycle* pada *learning management system* terhadap keterampilan abad ke-21.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III berisi penjelasan tentang metode dan prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam bab ini juga dijelaskan instrumen yang diperlukan dalam penelitian disertai dengan teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan.

Ani Anisyah, 2016

PENGARUH TAHAPAN SHARE DAN REFLECT PADA METODE PEMBELAJARAN CREATIVE LEARNING CYCLE TERHADAP PENCAPAIAN KEAHLIAN ABAD KE-21:(Studi Kasus: Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK PU Negeri Bandung)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi penjelasan tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan. Pembahasan yang dijelaskan berkaitan dengan teori-teori yang dibahas pada bab II.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab V berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari penelitian serta rekomendasi yang ditujukan untuk pengguna hasil penelitian, dimana dapat menjadi bahan perbaikan untuk penelitian selanjutnya.