

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Memasuki tahun ke-21 di abad ke-21, saat ini Indonesia masih menghadapi permasalahan khususnya dalam *skill gap*, dikala kebutuhan akan modal insani (*human capital*) dengan kemampuan melek teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin tinggi. Salah satu diantaranya banyak berbagai jenis tuntutan kemampuan dalam berbagai bidang pekerjaan yang memanfaatkan dunia digital seperti *e-commerce*, *technopreneur*, media sosial analisis, media sosial manager, *admin operator*, *drone operator*, dan *data scientist*. Berdasarkan Laporan *The Global Competitiveness Report (World Economic Forum) 2019* menunjukkan bahwa negara Indonesia menempati peringkat ke-50 dari 141 negara. Peringkat tersebut apabila dilihat lebih jelasnya dalam bidang-bidang secara spesifiknya, Indonesia menempati peringkat ke-72 dalam adopsi ICT, peringkat ke-65 dalam *skill/keterampilan*, dan ke-74 dalam kemampuan inovasi (Schwab, 2019). Oleh karena itu, bidang yang sangat berkaitan dengan peningkatan kualitas kemampuan sumber daya manusia tersebut sebagai dasar utamanya adalah pendidikan. Melihat pada kondisi yang terjadi saat ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tentunya memberikan tantangan yang harus dihadapi. Tantangan tersebut memunculkan keawatiran khususnya dalam penyalahgunaan teknologi yang sebagian besar diperankan oleh generasi muda usia sekolah, dimana pengguna teknologi informasi saat ini apabila dilihat berdasarkan data jumlah pengguna internet menduduki posisi yang tinggi.

Menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2018 mengenai penetrasi dan profil perilaku pengguna internet menyebutkan bahwa pengguna internet kurang lebih mencapai 171,17 juta jiwa setara dengan 64,8% dari jumlah total populasi seluruh Indonesia. Berdasarkan kategori umur, penetrasi paling tinggi pengguna internet mencapai 91% pada

umur 15-19 tahun. Tingginya penetrasi internet bagi anak usia sekolah tentunya menimbulkan keresahan berbagai pihak dari orang tua hingga pemerintah. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Tribun, 2019) mengungkapkan bahwa sekitar 65,34% anak usia 9-19 tahun yang menggunakan perangkat ponselnya hanya untuk mengakses pornografi, belum lagi ditambah dengan perilaku ber-internet yang tidak sehat yang ditunjukkan oleh penyebaran ujaran kebencian dan informasi hoaks melalui berbagai media digital. Menanggapi fakta tersebut, sebagaimana maksud Mitchell Kapoor (dalam Nasrullah, dkk. 2017, hlm. 2) generasi muda saat ini yang memiliki kemampuan dalam mengakses media digital, belum bisa mengimbangnya terutama dalam menggunakan media digital untuk kegiatan pengembangan diri.

Hal tersebut menjadi perhatian bersama yang harus diselesaikan oleh pemerintah bersama para ahli yang berkecimpung dalam bidang pendidikan sebagai bidang garapannya yang mempunyai peran penting dalam mempersiapkan strategi untuk menyelesaikan permasalahan *skills gap* sejak dini, terutama dalam mengembangkan kemampuan generasi muda khususnya peserta didik di era abad 21. P21 (2019) mengemukakan kerangka pembelajaran abad 21, salah satu kemampuan sebagai target capaian atau *output* yang harus dimiliki peserta didik abad 21 adalah *Information and technology skills*. Kemampuan tersebut dipetakan berdasarkan kompetensi berupa pengetahuan, dan keterampilan bagi generasi muda utamanya peserta didik sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan sosial abad 21, sehingga diharapkan peserta didik menjadi warga negara dan pekerja yang efektif dengan berbagai keterampilan berpikir fungsional dan kritis terkait dengan informasi, media, dan teknologi. Berkaca dari hal tersebut, seharusnya muatan pelajaran di sekolah saat ini lebih mengarah pada proses yang membentuk kemampuan peserta didik dalam mengomunikasikan, mengolaborasi, bekerja sesuai dengan aturan dan etika, serta memahami kapan dan bagaimana suatu teknologi itu harus digunakan secara efektif dalam mencapai suatu tujuan dengan melibatkan kemampuan berpikir dan kesadaran terhadap dampak yang kemungkinan terjadi dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat mentrigger individu sebagai pengguna untuk

beralih dari pengguna teknologi yang pasif menjadi konstruktor yang aktif dalam menghasilkan suatu ide untuk memecahkan masalah dalam teknologi itu sendiri, baik secara personal maupun bagian dari kelompok dalam masyarakat. Maka demikian, apabila generasi muda saat ini terutama peserta didik kurang menguasai kemampuan yang menjadi target capaian di abad 21 khususnya kemampuan dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi, hal tersebut tentunya akan sangat berisiko bagi peserta didik itu sendiri untuk tersisih dalam persaingan memperoleh suatu pekerjaan, interaksi sosial atau partisipasi dalam lingkungan masyarakat.

Upaya perbaikan dalam bidang pendidikan yang harus dilakukan secara berkesinambungan antara pemerintah bersama para ahli dalam bidang pendidikan untuk menghadapi tantangan tersebut terutama menghadapi tantangan di era digital salah satunya adalah dengan menambahkan mata pelajaran yang kompetensinya di desain berdasarkan kepada kebutuhan abad 21, serta dapat mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi insan yang mempunyai kemampuan dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Mengingat dinamika perkembangan zaman yang masuk ke dalam bidang pendidikan membuat sistem pendidikan harus responsif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan manusia. Selaras dengan teori pengembangan kurikulum Zais (dalam Yanuarti, 2018, hlm. 1) pada model pengembangan kurikulum eklektiknya menyebutkan bahwa teknologi merupakan bagian dari dinamika sosial, budaya dan menjadi salah satu landasan pengembangan kurikulum. Teknologi juga menjadi salah satu konsep model pengembangan kurikulum Mc. Neil (2006) (dalam Yanuarti 2018, hlm. 1) bahwa kurikulum teknologis atau sistemik tidak hanya menambahkan unsur teknologi atau alat dalam pembelajaran konvensional saja, melainkan keterpaduan semua unsur kurikulum sehingga membentuk sistem yang sesuai standar dan terencana. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Darmawan (2016, hlm. 129) bahwa dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi perlu disesuaikan dengan program pembelajaran atau kurikulum yang sudah ditetapkan baik secara nasional ataupun institusional.

Hal tersebut diperkuat melalui maksud pernyataan Gatot Pramono, kepala Pustekkom Kemendikbud dikutip (dalam bbc.com, 2018) bahwa penggunaan teknologi dapat membantu guru dan sekolah untuk lebih efisien dalam mengelola kegiatan dalam kelas yang disertai dengan kegiatan yang menginspirasi minat dan pemikiran kritis dan pembentukan karakter melalui kegiatan belajar dalam ruang kelas yang interaktif akan tetapi untuk menggunakan teknologi tersebut secara efektif membutuhkan *technology literacy*, karena untuk membiasakan peserta didik dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi melalui proses kegiatan belajar dalam kelas.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berlangsung lebih cepat dari sebelumnya, begitu pula keterampilan yang dibutuhkan peserta didik harus disiapkan untuk menyongsong kehidupan saat mereka lulus kelak. Maka dari itu, sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini kemampuan berpikir menjadi bagian yang berpengaruh dalam bidang pendidikan yang menuntut siswa untuk siap menghadapi perkembangan teknologi. Kemampuan tersebut harus dibentuk sejak dini dengan landasan keilmuan yang kuat melalui proses pembelajaran di sekolah yaitu melalui mata pelajaran Informatika pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) sebagai upaya pemerintah dalam menghadapi tantangan dan kebutuhan peserta didik abad 21 yang berdasarkan pada Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah dalam Permendikbud RI No. 37 Tahun 2018.

Mata pelajaran Informatika pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) ditujukan agar peserta didik mendapatkan pemahaman dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk dapat menguasai dasar-dasar dalam melakukan kegiatan sehari-hari dengan perangkat komputer. Walaupun demikian, dalam kurikulum sekolah menengah dimasukkan kedalam kategori mata pelajaran pilihan wajib. Materi yang diajarkan bukan hanya pengenalan dasar-dasar atau pengetahuan untuk memahami bagaimana peserta didik dapat menggunakan perangkat teknologi, tetapi dengan adanya mata pelajaran Informatika diharapkan dapat membekali pengetahuan siswa bukan hanya sebagai pengguna teknologi saja, tetapi berperan sebagai pemikir

komputasional, konstruktor pengetahuan, kolaborator dan komunikator, serta perancang inovatif teknologi sejak dini. Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sudah memasuki dunia pendidikan untuk bisa dengan mudah didapatkan. Selain itu, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dapat membawakan dampak negatif bagi peserta didik itu sendiri, salah satunya peserta didik lebih asyik sendiri sehingga berakibat kurang peduli dengan lingkungan sosialnya sehingga waktu untuk bersosialisasi menjadi berkurang. Pentingnya mata pelajaran Informatika untuk diajarkan kepada peserta didik bahwa dalam dunia digital yang saat ini penuh dengan komputasi, seseorang hendaknya tidak hanya menjadi pengguna saja, tetapi bisa berperan secara aktif dan menguasai konsep dasar teknologi informasi dan komunikasi sejak dini sehingga dapat memberikan solusi permasalahan berbasis komputasi dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran Informatika memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menikmati (*enjoy*) sehingga dapat membangkitkan motivasi peserta didik untuk tertarik belajar. Maka dari itu, kegiatan pembelajaran tersebut perlu disajikan dalam konteks berbasis permainan atau gamifikasi, sehingga peserta didik dapat membedakan antara permainan komputer yang mengakibatkan kecanduan dengan permainan yang dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik di dalam kelas. Sejalan dengan yang dikemukakan Darmawan (2016, hlm. 132) bahwa program pembelajaran yang mampu melatih serta menghubungkan proses berpikir, menciptakan perasaan penasaran dan rasa ingin tahu yang terus menerus pada diri peserta didik, yaitu dengan program berbasis permainan. Demikian perlu diperhatikan bahwa dalam pembelajaran yang bernuansa permainan atau gamifikasi, peserta tidak hanya mengingat kegiatan permainannya saja melainkan bisa mengkonstruksi materi yang dipelajarinya. Maka dari itu, peran guru dituntut untuk mampu menggunakan pendekatan yang kreatif dalam proses pembelajarannya di dalam kelas dengan merancang peran yang menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat melatih kemampuan peserta didik yang mencakup pengetahuan, sikap dan sekaligus keterampilannya (Pusat Kurikulum, 2019).

Hasil penelitian pendahuluan peneliti dengan guru mata pelajaran Informatika SMPN 23 Bandung, bahwa proses pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran Informatika bertujuan untuk memberikan kemampuan berpikir komputasional dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK), apabila mata pelajaran tersebut tidak ditanamkan dari dasar, peserta didik sering kali mengalami gagap teknologi ketika terjun dalam dunia pekerjaan yang saat ini dibutuhkannya SDM yang melek TIK karena bersamaan telah memasuki era Revolusi Industri 4.0 dan Sosial 5.0 dengan bekal keilmuan Informatika diantaranya berpengetahuan, berpikir, dan berkarakter, terlebih pada pembelajaran Informatika pada tingkat dasar khususnya Sekolah Menengah Pertama (SMP), dituntut untuk menguasai teori/konsep dasar terlebih dahulu sebelum melakukan praktik menggunakan dan mengerjakan sesuatu melalui perangkat komputer sebagai bekal untuk kehidupannya sehari-hari.

Selain itu, penelusuran peneliti pada peserta didik pada beberapa kelas VII SMPN 23 Bandung tahun ajaran 2019/2020 menunjukkan masih terdapat siswa yang belum memahami materi atau konsep dasar dalam mata pelajaran Informatika terkait perangkat keras maupun perangkat lunak. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran dalam kelas yang masih cenderung kurang variatif dan membosankan, sehingga siswa belajar hanya melalui kegiatan merangkum materi dari buku teks pelajaran. Berdasarkan dari persentase hasil belajar siswa mata pelajaran Informatika kelas VII tahun ajaran 2019/2020 masih belum mencapai kategori memuaskan dengan persentase 49% lulus KKM dan 51% masih dibawah KKM. Hal ini di karenakan pada jenjang pendidikan sebelumnya para siswa tidak semua mempelajari pengetahuan tentang teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Berdasarkan fakta permasalahan tersebut, membuat peneliti melakukan penyiapan suatu cara untuk memfasilitasi termasuk penentuan alat bantu pembelajaran serta pengalaman belajar yang harus dimiliki siswa, hal ini terbukti dengan masih adanya proses pembelajaran yang cenderung mengarahkan siswa untuk sekedar mengingat materi dalam buku teks saja yang mendorong siswa untuk lebih banyak menghafal tanpa disertai dengan proses belajar yang melibatkan kemampuan berpikir dan kesadaran terhadap penggunaan teknologi

informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, peneliti mencoba menggunakan aplikasi berbasis gamifikasi dengan prinsip pemanfaatan (*utilizing*) salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* dalam mata pelajaran Informatika.

Sejalan dengan penjelasan Abdulhak dan Darmawan (2015, hlm. 175) bahwa suatu pembelajaran yang menerapkan hasil pikir dari suatu ide yang diwujudkan dalam produk tertentu untuk memberikan kemudahan dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu wujud pemahaman dan penerapan teknologi pembelajaran. Sesuai dengan definisi teknologi pembelajaran (1994) teknologi pembelajaran dirumuskan pada lima kawasan diantaranya desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian.

Berangkat dari masalah yang telah dikemukakan, peneliti mencoba melakukan upaya dalam pemecahan permasalahan tersebut dengan mencoba menggunakan sebuah aplikasi *Kahoot* berbasis gamifikasi yang menarik dan modern, sehingga diharapkan dengan penggunaan aplikasi tersebut dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar yang tentunya berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran informatika di SMPN 23 Bandung menjadi lebih baik. Penggunaan aplikasi *Kahoot* didukung pula pada hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lime (2018) di kelas VIII SMPN 5 Yogyakarta yang menyatakan bahwa:

Pemanfaatan media aplikasi *kahoot* yang dipadukan dalam pembelajaran model STAD hasilnya sangat baik. Hasil belajar siswa yang memanfaatkan media *kahoot* sebesar 78,28%, sehingga menunjukkan siswa lebih dari 75% telah mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Mengacu pada hasil penelitian terdahulu tersebut, dengan memanfaatkan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Informatika diharapkan mampu memberikan variasi pada proses kegiatan pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk berinteraksi tidak hanya mendengarkan, tetapi memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat agar terciptanya interaksi yang kreatif dan mengurangi kelemahan dalam kegiatan belajar yang bersifat konvensional, karena aplikasi *Kahoot* ini bisa digunakan untuk *formatif assessment* yang memiliki kelebihan

berupa fitur pengkoreksian otomatis dan pengaturan lama waktu pengerjaan soal, pengacakan jawaban setiap pertanyaan dan tidak perlu menggunakan kertas (*paperless*).

Alasan peneliti melakukan penelitian ini, selain melihat pada permasalahan yang dikemukakan diatas, peneliti bermaksud untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan aplikasi *Kahoot* berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Informatika terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif kelas VII di SMPN 23 Bandung. Berdasarkan pemaparan uraian latar belakang penelitian tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti terkait: **“Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, rumusan masalah pokok yang diangkat dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa ranah kognitif sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 23 Bandung?”. Rumusan masalah secara khususnya dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa aspek memahami (C2) sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 23 Bandung?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa aspek menerapkan (C3) sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 23 Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa aspek menganalisis (C4) sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 23 Bandung?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa aspek mengevaluasi (C5) sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 23 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi *Kahoot* berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 23 Bandung.

1.3.2 Tujuan Khusus Penelitian

Tujuan khusus dilakukannya penelitian ini adalah mengetahui:

1. Menganalisis perbedaan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami (C2) antara sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 23 Bandung;
2. Menganalisis perbedaan hasil belajar siswa aspek menerapkan (C3) antara sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 23 Bandung;
3. Menganalisis perbedaan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menganalisis (C4) antara sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 23 Bandung;
4. Menganalisis perbedaan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengevaluasi (C5) antara sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 23 Bandung.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian yang telah dilakukan diantaranya adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan mengenai kawasan pemanfaatan teknologi Pendidikan dalam penggunaan aplikasi *Kahoot* berbasis gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik sebagai upaya meningkatkan kemampuan akademis peserta didik dan hasil penelitian ini harapannya dapat memberikan manfaat sebagai bahan kajian dalam bidang pendidikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memperluas wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai penggunaan aplikasi *Kahoot* berbasis gamifikasi untuk memberikan motivasi kepada siswa dalam proses belajarnya sebagai upaya mendorong hasil belajar siswa yang baik secara efektif dan menyenangkan.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan proses kegiatan belajar mengajar sebagai bentuk digitalisasi dalam kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media aplikasi berbasis gamifikasi yang menyenangkan dan menarik minat siswa untuk belajar.

c. Bagi Siswa

Dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menumbuhkan partisipasi dan motivasi belajar siswa dalam memperoleh pengetahuannya sehingga hasil belajar siswa tercapai dengan baik.

d. Bagi Guru

Dapat mendorong proses kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta mendorong keterlibatan peserta didik untuk aktif sehingga mendukung ketercapaian hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian yang telah dilakukan semoga bisa memberikan manfaat kepada peneliti selanjutnya yang memiliki minat dalam pembelajaran yang berkonsep gamifikasi dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* ataupun aplikasi sejenis lainnya sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur pada suatu karya ilmiah penelitian skripsi, rincian urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab pada skripsi dimulai dari Bab I sampai Bab V. Struktur penulisan skripsi ini mengacu pada Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia (2019, hlm. 15-36) sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN: bab ini mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA: bab ini mencakup landasan teoritis mengenai gamifikasi, aplikasi *kahoot*, konsep pembelajaran, teori belajar, kemampuan kognitif, media, konsep mata pelajaran tik/informatika, dan hasil belajar. Setelahnya, memuat hipotesis penelitian dan asumsi penelitian. Bab ini mempunyai peran yang penting dan berfungsi sebagai pedoman atau landasan dalam menyusun dan menjawab pertanyaan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN: jenis metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, dalam bab ini meliputi desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, pengembangan instrumen, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN: bab ini menyampaikan dua hal utama, yaitu temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan interpretasi yang sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI: bab ini meliputi hasil pemaknaan dan penafsiran peneliti atas hasil analisis temuan penelitiann yang diperoleh sekaligus memberikan poin-poin penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian serta memberikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.