

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan media digital yang pesat menuntut berbagai macam keterampilan mengolah teknologi dengan didampingi keterampilan untuk menyalurkan sebuah inovasi suatu kreativitas yang perlu dikuasai seseorang terutama generasi milenial. Negara-negara maju yang sudah mulai menghasilkan pendapatan negaranya dari ekonomi digital mulai menjadi tantangan bagi negara Indonesia untuk bisa bersaing di dunia global. Negara berkembang, salah satunya adalah Indonesia merupakan negara yang memiliki tantangan dan permasalahan-permasalahan besar untuk mensejahterakan rakyat serta mencapai kemajuan bangsa (Barthos, 2014, hlm. 15). Dengan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi informasi, kompetensi yang dibutuhkan untuk angkatan kerja di abad ke-21 pada dasarnya berbeda dari yang ada di abad ke-20 (Ping Shu & Wenting, 2018, hlm. 2). Permasalahan ini menjadikan dampak bagi generasi milenial untuk bisa mengembangkan keterampilan di era revolusi industri 4.0.

Perubahan fundamental yang bisa dikatakan sebagai era disrupsi yang mulai dirasakan masyarakat masa ini baik dari bidang sosial, pendidikan, ekonomi maupun politik yang sudah dikelilingi dengan kegiatan atau pekerjaan yang dialihkan kepada teknologi. Era disrupsi mendorong masyarakat untuk berinovasi dan ikut serta didalamnya. Kemajuan teknologi pada revolusi industri 4.0 lima tahun yang akan datang akan menghapus 35 persen jenis pekerjaan yang diambil alih oleh teknologi, dan bahkan sepuluh tahun kedepan bertambah menjadi 75 persen jenis pekerjaan yang akan hilang (Rosyadi, 2018, hlm. 7). Hal tersebut mulai tergantikan atau beralih dengan digitalisasi program yang lebih canggih, sangat menguntungkan dan lebih efisien dalam manajemen waktu.

Penelitian ini diawali pada pengamatan permasalahan yang dihadapi bangsa Indonesia yaitu kurangnya keterampilan masyarakat yang kebanyakan kurang dalam penguasaan *skills* abad 21 (Istijanto, 2008, hlm 12). Hal tersebut menyebabkan masyarakat tidak dapat bersaing untuk mendapatkan pekerjaan yang menyebabkan banyaknya pengangguran pada generasi muda. Namun, lebih spesifik

ada beberapa permasalahan disekolah seperti guru masih terikat dengan gaya belajar konvensional yang membosankan bagi peserta didik, sulit menciptakan interaksi yang harmonis bagi guru dan peserta didik, peserta didik jenuh saat belajar sehingga tidak ada motivasi untuk belajar. *Novelty* yang ingin dikemukakan pada penelitian ini berfokus dengan melakukan kajian terhadap pembelajaran digital dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*). Pengamatan lainnya juga dilakukan melalui kajian penelitian sebelumnya, seperti penelitian Sujit Kumar Basak (2018) “*E-Learning, M-Learning D-Learning: Conceptual definition.and comparative analysis*” penelitian ini lebih mengkaji terhadap analisis konsep, persamaan, perbedaan, manfaat dan kelemahan pembelajaran digital. Penggunaan teknologi tidak pernah terbanyak sebelumnya memiliki potensi yang sangat berpengaruh terhadap dunia dengan menjadikan sistem pengajaran tradisional menjadi modern. Teknologi sangat membawa perubahan pada abad 21 yang mulai menawarkan berbagai kemudahan yang disajikan dengan cara kerja alat yang semakin canggih dan pintar (Wilhelm, 2000. Hlm. 35). Kemudahan yang disajikan oleh teknologi bisa mengancam kehidupan apabila dalam penggunaannya tidak didampingi oleh pengetahuan. Pendidikan merupakan sebuah jalan dalam membentuk pengetahuan menjadi lebih bermanfaat.

Ledakan teknologi informasi dan komunikasi abad 21 meningkatkan penggunaan perangkat digital untuk banyak tujuan di dunia kerja dan dalam pendidikan formal dan non formal (Basak, 2018, hlm. 191). Secara universal hal dasar dalam membentuk pribadi yang sempurna dibutuhkan sebuah pendidikan. Pendidikan juga merupakan kewajiban bagi setiap individu agar menjadi manusia yang lebih bijaksana dan bermanfaat untuk bangsa dan negara. Kualitas seseorang dalam masyarakat dapat dilihat bagaimana pendidikannya, dengan pendidikan individu akan lebih bernilai dan bermoral (Bernadib, 1996, hlm 59). Kemajuan bangsa Indonesia akan ditentukan bagaimana setiap individu dalam memanfaatkan sebuah pengetahuan menjadi sebuah inovasi yang bermanfaat untuk kehidupan bangsa dan negara. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menjelaskan bahwa “tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan

bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggungjawab”. Ditengah gemparnya arus globalisasi dengan mudahnya masuk budaya luar, pendidikan telah mempersiapkan untuk mengarahkan generasi muda memiliki keterampilan dan kecakapan untuk mempertahankan jati diri dan budaya bangsa Indonesia (BNSP, 2010).

Pendidikan memiliki keterkaitan erat dengan globalisasi, maka diperlukan pendidikan global untuk menambah wawasan bagi generasi muda. Pendidikan global merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk menanamkan perspektif bahwa budaya dengan individu memiliki keterkaitan di muka bumi ini (Sapriya dan Wahab, 2011, hlm. 245). Pendidikan global mengubah cara pandang pakar pendidikan bahwa pendidikan di Indonesia harus diubah menjadi lebih modern sesuai dengan tuntutan dunia global. Model pembelajaran era global mulai banyak bermunculan guna sebuah usaha menciptakan suasana proses pembelajaran efektif dan sangat menyenangkan bagi generasi milenial. Pembelajaran saat ini mulai menggabungkan antara teknologi dan pendidikan yang menjadikan pembelajaran dapat hidup mengikuti arus perkembangan zaman. Pendidikan sekarang sudah memperkenalkan konsep lingkungan pembelajaran digital sebagai sistem yang akan mendukung berbagai alat untuk mendukung pembelajaran (Lewis & Gal, 2018, hlm. 316). Pembelajaran yang efektif tanpa batas, jarak dan waktu dapat dilaksanakan dengan dukungan alat gital.

Abad XXI merupakan abad dengan terjadinya transformasi secara besar dibidang teknologi informasi dan komunikasi yang menjadikan masyarakat yang berpengetahuan atau masyarakat yang memiliki pengetahuan yang luas (Soh Arsyad & Osman. 2010, hlm. 18). Peralihan kehidupan sosial budaya yang mulai terjadi pada masyarakat dengan mudahnya mendapatkan informasi yang dapat ditemukan setiap saat tanpa adanya batas waktu. Friedman (2007), menjelaskan transformasi sekarang sebagai “*the world is flat*” yaitu dengan canggihnya peran teknologi informasi dan komunikasi menjadikan dunia bisa dijangkau dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Kondisi yang dihadapkan banyak ancaman oleh pengaruh global menyebabkan pendidikan untuk generasi milenial saat ini membutuhkan keterampilan untuk dijadikan bekal dalam menghadapi kehidupan di

era global (Soh, Arsad & Osman, 2010). Sebuah metode pembelajaran yang diharapkan dapat memberikan penugasan untuk menggali kreativitas siswa dalam proses pembelajaran yang bermanfaat untuk kehidupan siswa kelak. Dengan demikian, siswa akan memiliki skills yang dibutuhkan pada era digital dan tujuan dari pendidikan akan tercapai yaitu dengan peserta didik yang aktif, kreatif, dan inovatif agar lebih responsif terhadap perubahan dalam perkembangan zaman.

Kesadaran keterampilan XXI sangat penting di Indonesia hal ini bisa ditemukan dalam dokumen Badan Nasional Standar Pendidikan tahun 2010 yang menjelaskan bahwa “Pendidikan Nasional abad XXI bertujuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa, yaitu masyarakat bangsa Indonesia yang sejahtera dan bahagia, dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lain dalam dunia global, melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu pribadi yang mandiri, berkemauan dan berkemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsanya”. Oleh karena itu, pendidikan harus senantiasa berubah mengikuti perkembangan zaman dimana pendidikan abad XXI merupakan sebuah abad pengetahuan yang didalamnya mgerahkan generasi muda bangsa untuk lebih terampil dan lebih mempersiapkan diri dengan berbagai ilmu pengetahuan baru untuk melangsungkan kehidupan di dunia global dengan berbagai macam tantangan yang dihadapi.

Keterampilan abad 21 dapat tercapai dengan dikembangkannya *civic skills* sejak dini pada peserta didik. Keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) dikembangkan agar peserta didik memiliki pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna, agar dapat digunakan dalam menghadapi permasalahan kehidupan untuk memajukan bangsa. Berbagai keterampilan yang perlu dimiliki oleh peserta didik yaitu keterampilan yang lebih spesifik seperti *such as presentation self-efficacy, writing skills, problem solving, critical thinking, understanding of theoretical course concepts* (Hebert, 2015, hlm. 38). Komponen terpenting yang harus dikembangkan dalam mencapai suatu tujuan dalam proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah warga negara yang cerdas (memiliki pengetahuan kewarganegaraan), terampil (berpikir kritis dan berpartisipasi) dan berkarakter (Murdiono, 2010, hlm. 19). Karakter kewarganegaraan akan terbentuk dengan dibekali sebuah pengetahuan yang didampingi dengan keterampilan

kewarganegaraan sejak masa sekolah. Karakter kewarganegaraan merupakan hal yang diperlukan untuk kemajuan generasi muda bangsa yang didalamnya berisikan sifat-sifat yang melekat pada diri untuk melaksanakan peran dalam kehidupan masyarakat, hal tersebut akan terbentuk ketika pada setiap diri warga negara tertanam pengetahuan dan skills yang dijadikan dasar dalam membentuk warga negara yang berkarakter dan kreatif.

Secara konseptual-teoritis Keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) terdiri atas keterampilan intelektual (*intellectual skills*) dan keterampilan partisipasi (*participatory skills*) (Winataputra, 2001, hlm. 333). *Pertama*, keterampilan intelektual (*intellectual skills*) yaitu kecakapan berpikir kritis dapat menganalisis masalah kemasyarakatan atau kenegaraan baik itu nasional maupun global secara kritis dengan menggunakan berbagai sumber informasi dan pemecahan masalah (*problem solving*) individu maupun kelompok secara cerdas dan bertanggung jawab. Pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan salah satu jenis pengolahan kognitif yang penting yang terjadi selama proses pembelajaran dan menjadi proses kunci dalam pembelajaran (Schunk, 2012, hlm. 416). *Kedua*, keterampilan partisipasi (*participatory skills*) merupakan sikap, perilaku atau perbuatan sebagai warga masyarakat dan warga negara. Sangat penting dalam membangun kecakapan sejak masa awal sekolah serta terus berlanjut selama masa sekolah, karena pada masa itu peserta didik dapat menyimak dengan penuh perhatian, bertanya secara efektif dan mengolah konflik melalui mediasi, kompromi, atau menjalin konsensus (Winataputra & Budimansyah, 2007, hlm. 190). Keterampilan partisipasi lazimnya dimaknai sebagai keterlibatan atau keikutsertaan warga negara, bagaimana masyarakat secara individual ataupun kolektif ikut serta berpartisipasi aktif dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan pengetahuan, value, keahlian, keterampilan, komitmen serta motivasi dalam melakukan segala macam perubahan untuk menjadi warga negara yang lebih baik.

Keterampilan untuk mengembangkan *civic skills* pada era revolusi industri 4.0 ditunjang oleh *Digital Learning*. Warga negara digital umumnya diidentifikasi sebagai mereka yang menggunakan Internet secara teratur dan lebih efektif (Mossberger, Tolbert & McNeal, 2011). Pengetahuan teknologi merupakan sarana peningkatan produktivitas dan keunggulan kompetitif. Mereka yang tidak memiliki

pengetahuan teknologi terbaru menemukan diri mereka lemah secara sosial, ekonomi, dan budaya, karena orang lain menemukan informasi lebih cepat, bekerja lebih cerdas dan lebih fleksibel, dan menghasilkan pengetahuan, media, dan komoditas yang memiliki pengaruh global (Castells, 2000, hal. 16). Terbentuknya sebuah lingkungan yang bisa dijadikan sebagai arena pembelajaran merupakan salah satu dampak peningkatan akses media yang dapat di kembangkan untuk menggali sebuah pengetahuan secara luas. Peningkatan akses media juga harus digunakan secara bijaksana agar tidak menimbulkan ancaman bagi generasi millennial. Namun, dengan peningkatan akses teknologi ini bisa dijadikan kreativitas untuk berinovasi dan menciptakan sebuah kebaruan yang bisa bermanfaat untuk kehidupan masyarakat, bangsa dan negara.

Berkembangnya teknologi informasi dan telekomunikasi pada era revolusi industri 4.0 sekarang, secara tidak langsung menuntut guru untuk berinovasi. *World Economic Forum* (2018) untuk sukses dalam revolusi industri keempat perlu merangkul peluang yang ditawarkan oleh inovasi. Indeks daya saing global membantu mengidentifikasi faktor-faktor mulai dari peraturan pemerintah di dunia pendidikan maupun budaya, masing-masing pemerintah negara perlu fokus untuk mengembangkan inovasi. Cara yang dilakukan adalah ikut berselancar dalam perkembangan di dalamnya dan menggunakan pembelajaran berbasis digital. Partisipasi yang efektif dari siswa dalam masyarakat global membutuhkan akumulasi kemampuan baru dan aset pengetahuan yang berkontribusi nilai bagi organisasi, komunitas, jaringan online, dan negara. Salah satu bidang yang paling signifikan dan meluas dalam ekonomi pengetahuan baru adalah apa yang dapat disebut 'pengetahuan teknologi' (Mills, 2010, hlm. 224). Melek Media dan Informasi (*media and information literacy*) merupakan sebuah cara proses pembelajaran untuk meningkatkan berpikir kritis dan analisis informasi yang didapatkan dengan mudah melalui teknologi digital (Potter, 2004, hlm. 124). Literasi media sangat diperlukan bagi masyarakat terutama generasi muda untuk menghindari berita yang bisa menyebabkan perselisihan bangsa.

Mengingat begitu pentingnya pembelajaran berbasis digital untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. Penelitian ini akan mengkaji bagaimana cara sebuah pendidikan mengkolaborasikan antara pembelajaran dengan teknologi

dengan melihat bagaimana persepsi peserta didik dan guru terkait tantangan global pada era revolusi industri 4.0 serta menganalisis bagaimana sekolah berinovasi dalam proses pembelajaran dengan meningkatkan keterampilan yang terdapat pada kurikulum 2013 yaitu mengembangkan keterampilan abad 21 yang sesuai dengan visi misi sekolah. Penelitian ini menggunakan studi kasus dengan mengambil *sampel* program *smart digital class room* di SMA Negeri 3 Bandung. Sekolah tersebut dipilih karena melihat visi dan misi sekolah yaitu mewujudkan sekolah bertaraf internasional yang berwawasan kebangsaan dengan berlandaskan pada iman dan takwa serta meningkatkan profesionalisme dan akuntabilitas sekolah sebagai pusat pengembangan pendidikan berdasarkan standar nasional dan global.

Dengan mempertimbangkan berbagai latar belakang dan permasalahan diatas, perlunya melakukan pembelajaran berbasis digital dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) abad 21. Penelitian ini dirasa perlu untuk diteliti dengan alasan: *Pertama*, tuntutan revolusi industri 4.0 menjadikan tantangan bagi dunia pendidikan untuk berinovasi. *Kedua*, perlunya pembelajaran berbasis digital sehingga dapat dijadikan program-program sekolah untuk dijadikan bahan mengembangkan kualitas pendidikan di Indonesia. *Ketiga*, penelitian ini diharapkan bisa dijadikan pedoman atau saran bagi sekolah untuk menerapkan keterampilan kewarganegaraan yang berguna bagi peserta didik untuk dapat bersaing di dunia global dan *Keempat*, belum ada penelitian tentang Pembelajaran Berbasis Digital dalam Membentuk Keterampilan Kewarganegaraan (*Civic Skills*) Abad 21. Diharapkan penelitian ini nantinya dapat menjelaskan bagaimana peran sekolah dan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) pada abad 21 dan bagaimana program sekolah dalam membentuk keterampilan peserta didik untuk menciptakan sekolah yang bertaraf internasional sesuai yang tercantum pada visi dan misi sekolah SMAN 3 Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang muncul, peneliti akan melaksanakan penelitian yang sesuai dengan permasalahan. *Pertama*, globalisasi menuntut berbagai keterampilan yang harus dikuasai oleh masyarakat agar bisa bersaing di dunia internasional. *Kedua*, permasalahan yang dihadapi bangsa Indonesia kurangnya keterampilan sumber daya manusia yang cenderung

menyebabkan pengangguran. *Ketiga*, adanya perubahan fundamental atau dampak disrupsi yang terjadi dalam kehidupan masyarakat yang semua pekerjaan beralih pada teknologi digitalisasi program. *Keempat*, persaingan dunia global di masa digital mendorong warga negara untuk berinovasi. *Kelima*, dengan banyaknya bermunculan model pembelajaran yang menyerukan pembaharuan untuk abad XXI bahwa pendidikan formal harus di ubah. *Keenam*, perlunya pembelajaran berbasis digital di Indonesia untuk menghasilkan siswa dengan lulusan berkualitas serta untuk mengembangkan kualitas pendidikan di Indonesia.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah penelitian dilakukan didasarkan oleh permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang penelitian. Dengan demikian, permasalahan utama yang peneliti angkat yaitu peran pembelajaran berbasis digital melalui program *smart digital class room* dapat membentuk keterampilan kewarganegaraan. Rumusan permasalahan penelitian dapat peneliti jabarkan secara rinci sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya sekolah dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) abad 21 peserta didik melalui program *smart digital class room*?
2. Bagaimana dampak pembelajaran berbasis digital dalam membentuk kompetensi dan keterampilan abad 21 peserta didik SMA Negeri 3 Bandung?
3. Bagaimana dampak pembelajaran berbasis digital dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) peserta didik SMA Negeri 3 Bandung?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Secara universal penelitian pembelajaran berbasis digital memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana peran pembelajaran berbasis digital dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) abad 21 pada program *smart digital class room* di SMA Negeri 3 Bandung.

1.4.2 Tujuan Khusus

Secara khusus peneliti menjabarkan tujuan penelitian pembelajaran berbasis digital dalam membentuk keterampilan abad 21, sebagai berikut:

1. Menganalisis upaya sekolah dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) abad 21 peserta didik melalui program *smart digital class room*.
2. Menganalisis dampak pembelajaran berbasis digital dalam membentuk kompetensi dan keterampilan abad 21 peserta didik SMA Negeri 3 Bandung.
3. Menganalisis dampak pembelajaran berbasis digital dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) peserta didik SMA Negeri 3 Bandung.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai pembelajaran berbasis digital memiliki manfaat untuk dunia pendidikan dalam mengembangkan proses pembelajaran formal maupun non-formal sebagai loncatan dalam membentuk skills di era digital atau revolusi industry 4.0, khususnya berkenaan dengan pembelajaran digital dalam membentuk siswa siswi SMAN 3 Bandung. Peneliti mendeskripsikan manfaat penelitian dari berbagai aspek seperti dari segi teoritis, praktis, kebijakan dan isu sebagai berikut:

1.5.1 Dari segi teoritis

Penelitian ini supaya bisa menambah sumbangan pengetahuan bagi program studi pendidikan kewarganegaraan sebagai bahan untuk mengkaji Pembelajaran Berbasis Digital dalam Membentuk Keterampilan Kewarganegaraan (*Civic Skills*) Abad 21 pada program *Smart Digital Class Room*.

1.5.2 Dari segi kebijakan

Penelitian pembelajaran digital diharapkan dapat dijadikan motivasi bagi pemerintah untuk berinovasi dibidang pendidikan dan menjadikan sekolah formal sebagai sekolah yang menyenangkan dan berkualitas

melalui pembelajaran berbasis digital dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) abad 21.

1.5.3 Dari segi praktis

1.5.3.1 Bagi mahasiswa

Bagi mahasiswa PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) diharapkan penelitian ini bisa dijadikan pedoman dalam penelitian-penelitian selanjutnya mengenai pembelajaran berbasis digital dalam membentuk keterampilan abad 21.

1.5.3.2 Bagi Peneliti

Merupakan penambah pengalaman serta menambah wawasan mengenai pentingnya sebuah keterampilan yang harus dimiliki pada abad 21 melalui pembelajaran digital (*digital based learning*).

1.5.3.3 Bagi Sekolah

Sebagai petunjuk bagi sekolah mengenai pentingnya metode pembelajaran berbasis digital dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) abad 21.

1.5.4 Dari Segi Isu

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan penerang bagi pemerintah ataupun generasi muda dalam menghadapi perkembangan zaman dan tantangan global dengan pengetahuan mengenai pembelajaran berbasis digital dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) abad 21.

1.6 Struktur Organisasi Tesis

Peneliti menyusun struktur Tesis yang disajikan secara rinci berdasarkan urutan Bab yang masing-masing dapat peneliti jelaskan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Penjelasan latar belakang penelitian tesis yang menjadikan berlangsungnya penelitian pembelajaran digital ini, identifikasi serta rumusan masalah penelitian, tujuan dari penelitian yang dilakukan serta manfaat dari penelitian tesis yang berjudul “pembelajaran berbasis digital dalam membantu

keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) abad XXI di SMA Negeri 3 Bandung studi kasus penelitian pada program *smart digital class room*.

Bab II Kajian Pustaka

Menjelaskan berbagai macam teori-teori dan konsep-konsep mengenai pembelajaran berbasis digital, keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) dan keterampilan abad 21 serta beberapa konsep yang mendukung penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian

Mendeskripsikan pendekatan dan metode penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini dan beberapa komponen pengolahan data yang digunakan untuk mendukung berjalannya proses penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Merupakan penjelasan hasil dari penelitian pembelajaran berbasis digital dalam membentuk keterampilan kewarganegaraan yang telah dikaji dan diolah oleh peneliti dan pembahasan hasil analisis yang telah peneliti temukan dilapangan.

Bab V Simpulan dan Rekomendasi

Menyajikan kesimpulan dan rekomendasi dari hasil analisis penelitian yang peneliti temukan dilapangan. Bab V menjelaskan simpulan-simpulan yang diolah oleh peneliti berdasarkan hasil analisis data keseluruhan serta implikasi dan beberapa rekomedasi untuk sekolah, peserta didik, orang tua, masyarakat, pemerintah dan peneliti selanjutnya yang akan meneliti bidang yang sama dengan penelitian pembelajaran berbasis digital dalam membentuk keterampilan.

