

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Belajar menurut Hilgard dan Bower dalam bukunya *Theories of Learning* (1975) Astawa (2021, hlm. 6) memaparkan bahwa belajar berhubungan dengan sistem perubahan perilaku terhadap apa yang terjadi dan dilakukan oleh individu dalam keadaan berulang – ulang dan berkesinambungan. Di Indonesia sistem belajar diwajibkan bagi seluruh anak, sehingga pemerintah memfasilitasi pendidikan wajib oleh anak – anak Indonesia adalah 12 tahun dengan penerapan kurikulum 2013, yaitu meliputi 6 tahun untuk pendidikan Sekolah Dasar (SD), 3 tahun untuk pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan 3 tahun untuk pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal tersebut sudah ditetapkan berdasarkan Undang – Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Peta Jalan Pendidikan (PJP) Indonesia 2020 – 2035 (Putra, 2021).

Dewasa ini, Indonesia telah memasuki era Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan penerapan teknologi dan digitalisasi. Revolusi Industri 4.0 dicirikan dengan mengikis aktivitas manual yang biasanya dilakukan oleh manusia kemudian beralih dengan menggunakan bantuan mesin berbasis teknologi. Revolusi Industri 4.0 dikatakan sebagai masa *disruption, disruptive* karena hampir semua pekerjaan manual bertransformasi ke digital (Putriani & Hudaidah, 2021, hlm. 832). Dari perubahan peradaban ini mendatangkan banyak manfaat sebab Revolusi Industri mendukung teknologi di berbagai sektor kehidupan yang berpengaruh positif dalam membantu pekerjaan manusia agar lebih cepat dan efisien.

Terwujudnya pengaruh Revolusi Industri 4.0 dapat dilihat dengan berkembangnya konektivitas, interaksi dan perkembangan digital, *Artificial Intelligence (AI)* atau kecerdasan buatan dan komunikasi virtual. Seiring dengan semakin bertemunya manusia, teknologi, dan sumber daya lainnya maka keadaan

tersebut pun berimbas pula pada berbagai sektor kehidupan dan salah satunya adalah sistem pendidikan di Indonesia.

Pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 memiliki banyak komponen pendukung yang paling utamanya adalah integrasi pendidik dan peserta didik dalam menyukseskan pembelajaran. Adaptasi merupakan perihal penting yang harus diterima pendidik dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0, hal ini disebabkan pendidik dituntut menguasai teknologi untuk menyeimbangkan segala perubahan yang berkaitan dengan pendidikan pada saat ini. Sejalan dengan pernyataan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi yang dikutip jurnal Estheriani & Muhid (2020, hlm. 119), bahwa “Indonesia sebagai negara dengan kesiapan yang cukup tinggi menghadapi Revolusi Industri 4.0”. Sehingga disimpulkan, segala macam perubahan yang berhubungan dengan pendidikan merupakan pengaruh yang positif. Bersamaan dengan itu setiap lembaga pendidikan juga perlu menambahkan muatan untuk berupa keterampilan literasi siswa. Literasi yang pada awalnya mengandalkan kegiatan konvensional sekarang ditambahkan pula dengan literasi data, literasi teknologi dan literasi Sumber Daya Manusia (SDM) (Fitriani, 2019, hlm. 100).

Guna menyambangi peralihan Revolusi Industri 4.0, dibutuhkan konsep pendidikan yang mampu membangun generasi yang kreatif, inovatif dan kompetitif (Putriani & Hudaidah, 2021, hlm. 834). Hal ini dapat dicapai dengan pengoptimalan teknologi digital dalam pendidikan yang berperan sebagai media dan evaluasi pembelajaran. Baik peserta didik maupun tenaga pendidik berusaha untuk melakukan inovasi dengan pemanfaatan teknologi yang berkembang pesat saat ini. Sehingga pemanfaatan teknologi tersebut diharapkan dapat menghasilkan luaran peserta didik yang memiliki prestasi tinggi dengan didukung oleh perangkat pembelajaran yang berkualitas.

Kemampuan berpikir kreatif menjadi sangat penting dimiliki peserta didik karena pola pikir tersebut dapat menunjang keberhasilan menghadapi era Revolusi Industri 4.0. Berpikir kreatif juga bersangkutan pada kompetensi lulusan keterampilan abad – 21, yaitu 4C (*Critical thinking, Creativity, Collaboration, dan*

Communication). Oleh karena itu keterampilan berpikir kreatif perlu dijajaki ketika berada di bangku sekolah. Selain penyesuaian diri saat menghadapi Revolusi Industri 4.0 berpikir kreatif dan kreativitas juga menunjang kesempatan pada persaingan global dalam hal ini adalah dunia kerja. Berdasarkan artikel yang diunggah pada laman *glints.com* menguraikan *skill* yang perlu dimiliki di dunia kerja yaitu, “1) berpikir kritis, 2) komunikasi, 3) mengakses, menganalisis, menyintesis informasi, 4) rasa ingin tahu, kreatif dan inovatif, 5) kepemimpinan, 6) adaptasi, 7) kerja sama dan kolaborasi, 8) *public speaking*, 9) manajemen waktu, 10) *networking*” (Rahayu, 2021, hlm. 1). Keahlian – keahlian tersebut harus dimiliki dan diasah sejak dini oleh peserta didik agar berpotensi baik kelak.

Berpikir kreatif mendorong individu menemukan ide dari sebuah permasalahan tertentu. Berpikir kreatif mampu menghasilkan pemikiran yang berkualitas yang tentunya didasari dari pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki. Kreativitas kerap memaknakan dengan kepintaran yang dimiliki oleh individu. Padahal setiap individu memiliki potensi untuk kreatif. Masalahnya hanya terletak pada pemanfaatannya apakah ia menggunakannya dengan rajin atau bermalas – malasan. Kemampuan kreativitas seseorang akan berkembang dan bertahan pada diri individu karena dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung maupun penghambat. Faktor lingkungan merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam perkembangan berpikir kreatif siswa karena lingkungan merupakan proses sosialisasi di mana siswa berinteraksi dengan orang – orang terdekatnya guna menunjang tumbuhnya kreativitas (Beetlestone, 2012, hlm. 5).

Menurut penelitian terdahulu oleh Fila & Lafayette (2014, hlm. 7) menjelaskan bahwa kebanyakan pelajar tidak banyak mengembangkan kreativitasnya karena tidak adanya antusias dalam menghasilkan sebuah ide kreatif. Fila & Lafayette (2014, hlm. 7) juga menjelaskan kembali bahwa terdapat 3 poin yang merupakan hambatan kreativitas siswa, yaitu: 1) siswa hanya berorientasi pada pemecahan masalah, tanpa mengembangkan hasil karya atau gagasan baru, 2) tidak semua siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sehingga beberapa dari mereka tidak mau ambil resiko dan hanya memberikan solusi – solusi

inovatif (kebaruan) yang sudah ada, 3) faktor lingkungan sebagai kendala yakni teman kelompok yang tidak mau bekerja sama, peralatan yang tidak memadai dan tekanan waktu. Pernyataan serupa juga dikemukakan oleh Ahyani et al. (2020, hlm. 1) bahwa hambatan belajar dan kreativitas siswa dikelompokkan dalam hambatan eksternal berupa kurangnya peralatan yang memadai, kurangnya dukungan teknis, dan sumber daya manusia lainnya, sementara hambatan internal dipengaruhi karena lingkungan sekolah seperti kultur sekolah, tenaga pendidik dan pengajarannya serta keterbukaan menghadapi perubahan teknologi.

Data pendukung lainnya yaitu menurut Sasmita (2015, hlm. 10) mengungkapkan bahwa tingkat berpikir kreatif siswa didominasi dengan kategori rendah atau kurang kreatif dengan presentase sebesar 44%, sementara untuk tingkatan yang kreatif atau sangat kreatif berada pada presentase 13%. Hal ini mendukung pernyataan sebelumnya bahwa tingkat berpikir kreatif peserta didik masih rendah yang ditandai dari berbagai faktor dan hambatan dalam proses pembelajarannya.

Penelitian terdahulu oleh Tampubolon (2020) bahwa dalam kreativitas perlu mengkonstruksi siswa untuk berpikir, yaitu melalui bantuan teknologi dalam pembelajaran. Diketahui berdasarkan data Harususilo (2018, hlm. 1) mengungkapkan pelajar di Indonesia termasuk pemakai teknologi tertinggi dengan persentase mencapai 81% dalam kategori penggunaan *smartphone* untuk pendidikan.



Gambar 1.1 Persentase Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia

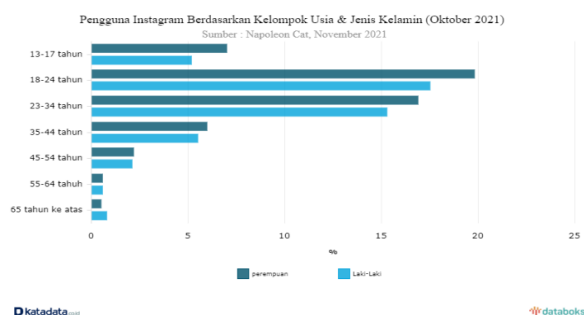
Sumber: *kompas.com*

Duha Khasanah Astari, 2022

PEMANFAATAN FITUR POSTINGAN DAN CERITA INSTAGRAM DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hal tersebut membuktikan bahwa saat ini pendidikan di Indonesia telah mengadopsi digitalisasi dalam pembelajaran. *Smartphone* digunakan untuk bermacam – macam layanan yang dapat digunakan, misalnya media sosial, *games*, *e – commerce*, *e – money*, *e – transportation* dan sebagainya.

Dengan maraknya penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran sehingga memunculkan ide kreatif, yaitu dengan memanfaatkan media sosial dan aplikasi sebagai media berinteraksi dan evaluasi pembelajaran di sekolah. Instagram adalah salah satu media sosial yang dapat mengekspresikan dan berkreasi dengan berbagai fitur yang beraneka ragam sesuai keinginannya. Media Instagram melatih kemampuan siswa untuk berpikir kreatif, seperti layaknya pembuatan konten yang terdidik namun tetap kekinian mengikuti perkembangan zaman. Lebih dari itu media sosial Instagram telah banyak digandrungi oleh berbagai kalangan dibuktikan dengan data Prasetya (2022, hlm. 1) dalam laman suara.com menjelaskan bahwa Indonesia mencapai 99,15 juta orang atau 35,7 persen pengguna Instagram dari total populasi penduduk. Pengguna tersebut tersebar pada 52,3 persen pengguna perempuan, sementara 47,7 persen sisanya laki laki. Begitu pula dengan kategori siswa usia remaja yang berada pada rentang 15 – 18 tahun dideskripsikan dengan data yang diunggah oleh Annur (2021, hlm. 1) pada laman databoks.katadata.co.id yang bahwa pengguna media sosial Instagram untuk usia remaja pertengahan adalah sebanyak 7 persen pengguna perempuan dan 5,2 persen pengguna laki – laki.



Gambar 1.2 Pengguna Instagram Berdasarkan Kelompok Usia & Jenis Kelamin Tahun 2021

Sumber: databoks

Duha Khasanah Astari, 2022

PEMANFAATAN FITUR POSTINGAN DAN CERITA INSTAGRAM DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan paparan tersebut terdapat korelasi yang menjelaskan adanya hubungan sebab akibat dari penggunaan media sosial Instagram sebagai evaluasi belajar yang berdampak pada pengembangan berpikir kreatif peserta didik. Peserta didik yang berpartisipasi dalam pembelajaran melalui Instagram akan termotivasi untuk menghasilkan sebuah konten yang menarik untuk bisa diunggah dan mendapat nilai terbaik. Sebagaimana data Veygid et al. (2020, hlm. 45) mengungkapkan bahwa penggunaan media sosial Instagram banyak disetujui oleh peserta didik dengan perolehan 58% siswa telah menggunakan fitur *post feeds* Instagram untuk mengerjakan tugas yang diunggah dalam bentuk postingan. Hal ini dikarenakan di dalam Instagram terdapat fitur *live* yang bisa dimanfaatkan sebagai *video conference* sehingga memudahkan interaksi antara tenaga pendidik dan peserta didik. Juga fitur *post feeds* yang memungkinkan untuk siswa mengerjakan tugas atau evaluasi yang diunggah melalui Instagram dalam bentuk postingan. Hingga Instagram TV maupun *reels* Instagram yang juga merupakan fitur untuk siswa mengerjakan tugas – tugasnya berupa video berdurasi 1 menit sampai dengan 30 menit. Instagram juga memiliki fitur *stories* di mana tenaga pendidik maupun peserta didik bisa memanfaatkannya untuk melakukan tanya jawab dengan menyisipkan pertanyaan, kuis, tautan dan polling. Melalui adaptasi media sosial Instagram sebagai media dan evaluasi pembelajaran, tenaga pendidik menjadi sangat fleksibel dan mudah melihat peningkatan kreativitas peserta didiknya, lantaran Instagram merupakan media sosial favorit bagi siswa usia remaja.

Beberapa sekolah telah memanfaatkan Instagram sebagai media pengembangan kreativitas siswa melalui evaluasi pembelajaran, seperti SMAN 6 Bandung, SMAN 24 Bandung, SMAN 19 Bandung dan sebagainya. Hal ini dilihat dari fitur pencarian dan *hashtag* (#) Instagram yang menemukan hasil karya peserta didik yang di unggah ke instagram. Beberapa dari peserta didik mengunggah dalam bentuk foto, poster maupun video untuk kepentingan pembelajaran.



Gambar 1.3 Contoh Konten Pembelajaran di Instagram Oleh Beberapa Sekolah

(Sumber: Instagram Pribadi Peneliti)

Keberhasilan pemanfaatan fitur instagram untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa ini tidak terlepas dari faktor pendukungnya, yaitu sarana dan prasarana yang memadai, inovasi guru dan keterampilan siswa sendiri. Khususnya siswa pada penelitian ini menjadi subjek yang sangat penting mengingat bahwa siswa SMA dikategorikan sebagai remaja pertengahan yang memiliki potensi produktivitas tinggi. Selain itu, dibuktikan dengan data Badan Pusat Statistik (BPS) untuk sensus penduduk per tahun 2020 yang diakses pada laman *katadata.co.id* Bayu (2021, hlm. 1), yaitu jumlah generasi Z yang lahir serentang tahun 1997-2012 termasuk siswa sekolah menengah atas (SMA) mencapai 74,93 juta jiwa atau 27,94% dari total populasi di Indonesia. Oleh karena itu dengan angka yang cukup dominan mempengaruhi kemajuan bangsa untuk memperoleh generasi yang menguasai keterampilan di era Revolusi Industri 4.0.

Berangkat dari latar belakang di atas penelitian ini bermaksud untuk mengkaji kemampuan berpikir kreatif siswa di era revolusi industri 4.0 yang segala aktivitasnya melibatkan teknologi dan digitalisasi. Penelitian ini juga dijadikan saran kepada pemangku tertinggi di bidang pendidikan agar pembelajaran di era revolusi industri ini berjalan lancar sesuai karakter dan kemampuan siswa tanpa

Duha Khasanah Astari, 2022

PEMANFAATAN FITUR POSTINGAN DAN CERITA INSTAGRAM DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

terkendala ataupun permasalahan lainnya yang dialami. Selain itu dengan adanya tuntutan perkembangan zaman peserta didik dan guru pun lebih peka terhadap lingkungan sekitar untuk dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Jika penelitian ini tidak diteruskan maka akan menghambat kemajuan dan keterampilan berpikir kreatif siswa. Begitu pula dengan kemajuan sekolahnya sendiri, jika keterampilan siswa tidak diasah maka akan tertinggal dan tidak mampu mencetak generasi yang berdaya saing. Penelitian ini mengambil desain pendekatan *mixed method* dengan tujuan agar data diperoleh lebih valid, kredibel dan komprehensif. Maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul "Pemanfaatan Fitur Postingan Dan Cerita Instagram Sebagai Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Di Era Revolusi Industri 4.0". Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan khususnya lembaga pendidikan terkait pemanfaatan media digital dalam inovasi pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang tersebut, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pemanfaatan fitur postingan dan cerita Instagram dalam evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di era Revolusi Industri 4.0?”. Selanjutnya fokus permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1.2.2 Rumusan Masalah Khusus

- a. Seberapa besar tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pemanfaatan fitur postingan dan cerita Instagram dalam pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0?
- b. Apakah pemanfaatan fitur postingan dan cerita Instagram berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di era Revolusi Industri 4.0?
- c. Bagaimana Faktor pendorong yang mempengaruhi perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa di era Revolusi Industri 4.0?

Duha Khasanah Astari, 2022

PEMANFAATAN FITUR POSTINGAN DAN CERITA INSTAGRAM DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian secara umum bertujuan untuk dapat mengetahui bagaimana pemanfaatan fitur postingan dan cerita Instagram dalam evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di era Revolusi Industri 4.0.

1.3.2 Tujuan Khusus

Selain tujuan umum yang telah diuraikan, penelitian ini memiliki tujuan khusus sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan khusus tersebut yaitu:

- a. Mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pemanfaatan fitur postingan dan cerita Instagram di era Revolusi Industri 4.0.
- b. Mengetahui apakah terdapat pengaruh antara evaluasi pembelajaran yang memanfaatkan fitur postingan dan cerita Instagram terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di era Revolusi Industri 4.0.
- c. Mengetahui faktor – faktor pendorong kemampuan berpikir kreatif siswa di era Revolusi Industri 4.0.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dicapai dari penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya konsep praktik mahasiswa Sosiologi dalam bidang pengetahuan dan pendidikan terutama pada efektivitas pemanfaatan fitur – fitur digital seperti media sosial Instagram sebagai media dan evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang dilihat dari sudut pandang Pendidikan Sosiologi maupun bidang lainnya yang relevan. Penelitian ini pula diharapkan dapat menjadi manfaat bagi pengembangan ilmu Sosiologi khususnya yang berkaitan dengan penelitian dengan Lembaga Pendidikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan pengetahuan baru mengenai efektivitas pemanfaatan fitur postingan dan cerita di media sosial Instagram untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di era Revolusi Industri 4.0. Adapun manfaat khususnya yaitu

1. Manfaat kebijakan pada penelitian ini ditujukan kepada Lembaga Pendidikan diharapkan memelihara dan melakukan penataan kurikulum digital dimana proses pembelajaran online memberdayakan guru dan peserta didik dengan menghemat waktu dan perencanaan penilaian dan evaluasi yang lebih efektif dan efisien.
2. Manfaat praktik penelitian ini ditujukan kepada tenaga pendidik bahwa menyesuaikan era Revolusi Industri 4.0 dibutuhkan pengajaran yang selinier dengan keterampilan abad 21, yakni salah satunya mengungkap kreativitas sehingga praktik pembelajaran diperlukan lebih kreatif dan berinovasi serta memfokuskan proses yang membangun atau *self regulated learning* pada diri siswa. Selain itu manfaat praktik lainnya ditujukan kepada peserta didik bahwa dalam praktik evaluasi pembelajaran diharapkan menghasilkan konsep, ide atau gagasan baru yang lebih imajinatif karena di era Revolusi Industri 4.0 ini diperlukan sumber daya manusia yang kompeten dan skill yang kuat ketika memasuki pendidikan lebih tinggi atau dunia pekerjaan kelak.
3. Manfaat Isu dan/ atau Aksi Sosial penelitian ini ditujukan kepada prodi Pendidikan Sosiologi bahwa didalam penelitian dan era Revolusi Industri 4.0 memberikan sumbangan pemikiran, rekomendasi atau solusi alternatif dalam menanggapi permasalahan yang dialami oleh siswa, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran terutama di masa peradaban Revolusi Industri 4.0 saat ini dimana segala aktivitas telah mengadaptasi teknologi dan digitalisasi.
4. Manfaat teori pada penelitian ini ditujukan kepada peneliti selanjutnya bahwa lebih mengkhususkan lagi teori – teori belajar maupun teori pendidikan yang relevan dengan fenomena. Kemudian dasar penentuan instrumen yang tepat

Duha Khasanah Astari, 2022

PEMANFAATAN FITUR POSTINGAN DAN CERITA INSTAGRAM DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

agar penelitian lebih fokus tertuju pada pihak – pihak terkait di lingkungan pendidikan.

1.5 Struktur Organisasi

Penulisan skripsi di bawah ini dicantumkan sesuai dengan Pedoman Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2019 (Saripudin et al., 2019), sebagai berikut:

1. BAB I: Pendahuluan

Pada BAB 1 dipaparkan mengenai latar belakang permasalahan yang didasari oleh penelitian terdahulu, dikemukakan rumusan masalah yang merupakan pertanyaan dalam penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

2. BAB II: Kajian Pustaka

Pada BAB II berisikan macam – macam teori yang berkaitan dengan masalah dalam penelitian yang diangkat. Teori – teori tersebut diperoleh dari berbagai sumber relevan seperti buku dan jurnal.

3. BAB III: Metode Penelitian

Pada BAB III dijelaskan mengenai desain dan pendekatan yang dilakukan dalam penelitian, partisipan dan lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan rencana penelitian.

4. BAB IV: Hasil dan Pembahasan

Pada BAB IV menguraikan tentang temuan dan pembahasan dari penelitian yang telah dilaksanakan berdasarkan data dan fakta di lapangan serta informasi lainnya yang berasal dari sumber sekunder yaitu literatur.

5. BAB V: Simpulan dan Saran

Pada BAB V berisi mengenai pemaparan garis besar penelitian yang telah didapatkan oleh peneliti sebagai jawaban atas rumusan masalah pada BAB I dan saran ditujukan kepada para pembaca.