

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan beberapa hal mengenai latar belakang permasalahan yang diangkat pada penelitian ini. Berikut adalah beberapa hal yang berkenaan dengan pendahuluan pada penelitian ini.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di abad ke-21 ini, kemajuan Ilmu Pengetahuan serta Teknologi (IPTEK) khususnya pada bidang teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan semakin pesatnya penyebaran globalisasi. *HootSuite (We Are Social)* dalam Riyanto (2022), setidaknya pada Februari 2022 terdapat 204,7 juta atau 73,7% dari total populasi masyarakat di Indonesia yang menjadi pengguna internet dan menjadikan media digital ini sebagai pilihan utama untuk masyarakat dalam menunjang kegiatan sehari-hari, seperti bertransaksi, komunikasi, dan mendapatkan berbagai informasi. Seperti yang dicatatkan pada riset *United States Census Bureau* (2016) dalam Stefany, dkk (2017), mencatatkan bahwa saat ini populasi terbesar di dunia diduduki oleh Generasi Z (34%). Di Indonesia sendiri pada Januari 2021, populasi Generasi Z sama halnya menjadi populasi terbesar yakni (28%). Dituliskan dalam *The Research Center of Generational Kinetics*, seseorang yang tergolong dalam Generasi Z adalah mereka yang lahir pada tahun 1997-2012 (usia 25-10 tahun pada tahun 2022). Berdasarkan penelitian tersebut, usia remaja menjadi bagian terbesar dari Generasi Z yang merupakan pengguna teknologi yang aktif. Vromen (dalam Heni, dkk, 2020), mengungkap bahwa remaja memiliki tingkatan penggunaan media digital lebih tinggi daripada orang dewasa.

Berkembangnya era informasi digital saat ini memungkinkan tersedianya informasi dalam berbagai bentuk tanpa batas yang dapat diakses dengan mudah, cepat, dimana saja, dan kapan saja serta menimbulkan dampak dalam berbagai sektor. Dampak tersebut menjalar ke dalam sendi-sendi bidang pendidikan di Indonesia. Pemanfaatan teknologi sudah selayaknya menjadi suatu kewajiban bagi setiap pengajar di berbagai sekolah. Danim (2010, hlm. 25) mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi komunikasi untuk aktivitas pendidikan serta media

pendidikan perlu dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Sebab dengan menggunakan pendekatan ilmiah, sistematis dan rasional, sebagaimana dituntut oleh teknologi pendidikan dalam mencapai tujuan pendidikan yang efektif dan efisien akan tercapai. Karena dalam menyelenggarakan pendidikan yang efektif dan efisien, dibutuhkannya analisis yang sistematis dan rasional sesuai dengan teknologi pendidikan (*educational technology*) dan media pendidikan (*educational media*) yang berlaku. Namun, di Indonesia sendiri hal tersebut belumlah merata, sehingga masih banyak sekolah-sekolah yang harus dibenahi dan dibekali pengalaman memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Seperti yang kita ketahui saat ini, adanya pandemi Covid-19 dalam bidang pendidikan telah banyak sekali merubah tatanan aktivitas belajar dan mengajar. Salah satunya adalah sistem pembelajaran yang digunakan pada saat pandemi yakni sistem pembelajaran dalam jaringan (DARING). Daring ini memiliki peranan yang besar dalam bidang perkembangan teknologi terutama pada penggunaan media pembelajaran dan sarana teknologi informasi (IT).

Adanya pandemi, mengembangkan pendidikan menjadi suatu keharusan dalam mendorong aktivitas belajar mengajar yang mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu bagi penggunanya, karena biasanya aktivitas belajar mengajar dilaksanakan di sekolah menjadi dilaksanakan secara jarak jauh atau dirumah. Saat ini proses pembelajaran mewajibkan guru dan peserta didik untuk dapat menggunakan teknologi penunjang pembelajaran, seperti *smartphone*, laptop ataupun PC. Adanya teknologi penunjang tersebut menjadikan peserta didik memprioritaskan media digital atau internet sebagai salah satu sumber informasi utama untuk mendapatkan segala sesuatu yang dibutuhkan, baik itu untuk keperluan belajar, *life style*, dan yang lain sebagainya. Satu sisi memang penggunaan teknologi ini berdampak positif bagi masyarakat Indonesia, akan tetapi terdapat juga dampak negatif dari penggunaan teknologi tersebut yakni dapat menyebabkan dampak buruk yang fatal bagi kehidupan seseorang. Digunakannya teknologi dalam pendidikan saat ini, banyak sekali peserta didik yang melakukan penyalahgunaan teknologi untuk melakukan hal-hal diluar proses pembelajaran, melainkan mereka menggunakan teknologi tersebut untuk bermain *game*, dan lain sebagainya.

Nur Aieni Burhannuddin, 2022

EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEB TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 44 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat dapat menjadi kunci utama dalam upaya mengembangkan kemampuan diri peserta didik untuk menggunakan teknologi dalam setiap aktivitas pembelajaran. Satu diantara kemampuan diri yang dapat dilatih dari adanya perkembangan teknologi ini adalah literasi digital. Literasi digital adalah suatu gabungan atau kombinasi dari literasi komputer dan literasi informasi, dimana penggunaanya dapat mengakses informasi dimana saja dan kapan saja selama terdapat jaringan internet. Marty et al., (dalam Nurcahyo, 2020), merumuskan bahwa literasi digital sebagai seperangkat kemampuan yang dibutuhkan untuk menjadi warga negara guna menghadapi kehidupan dan tantangan di abad-21. Tantangan tersebut berupa kemampuan dalam penggunaan teknologi yang digunakan saat ini dan penggunaan teknologi yang akan terus berkembang seiring berjalannya waktu. Kemampuan literasi digital sangat bervariasi pada setiap jenjang usia. Khususnya pada usia remaja yang pada umumnya sudah memiliki kemampuan yang memadai mengenai pengoperasian teknologi, namun masih memiliki kemampuan kognitif yang rendah.

Kemampuan literasi digital menjadi suatu hal yang sangat perlu untuk ditingkatkan, sebab dengan literasi digital, para anak-anak dan remaja khususnya peserta didik di Indonesia akan lebih mampu memahami dan mengevaluasi mengenai setiap karakteristik *web* yang terdapat dalam internet, sehingga hal tersebut dapat mengasah kemampuan dan wawasan secara keilmuannya serta sesuai dengan esensi pendidikan. Sukri (2021) mengungkapkan bahwa esensi pendidikan adalah menjadikan seorang pembelajar sejati dan cinta kepada pengetahuan. Kemampuan literasi menjadi indikator yang dijadikan sebagai acuan dalam konsumsi informasi dan pengetahuan di era modern yang saat ini semuanya sudah terangkum dalam jejaring internet. Sama halnya dalam pembelajaran IPS yang harus terus melakukan literasi digital dalam setiap materinya. Seperti yang kita ketahui, bahwa mata pelajaran IPS ini memerlukan pemahaman yang tinggi mengenai materi dan memerlukan kefokusannya dalam setiap pembelajarannya. Selama pembelajaran IPS, peserta didik haruslah lebih terampil dalam mencari informasi atau sumber mengenai setiap gejala perubahan yang ada dalam kehidupannya sehari-hari. Pembelajaran IPS di sekolah dapat mempersiapkan

Nur Aieni Burhannuddin, 2022

EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEB TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 44 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

peserta didik untuk terjun ke masyarakat dan membentuk dirinya sebagai masyarakat yang baik, sebab dalam pembelajaran IPS peserta didik akan diarahkan kepada konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat sosial dan lingkungan sehari-hari. Karenanya, pembelajaran IPS sangat penting untuk dipahami dan dipelajari dengan baik, sehingga dapat dijadikan bekal dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan bermasyarakat

Kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS tidak serta merta muncul dalam diri setiap peserta didik. Haruslah terdapat perangkat pembelajaran yang dapat membangun motivasi peserta didik dalam melakukan literasi digital. Perangkat pembelajaran tersebut dapat berupa penggunaan model pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran. Upaya meningkatkan literasi digital di kalangan peserta didik, yang lebih tepat digunakan dalam membangun motivasi berliterasi digital adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran. Kegiatan *blended learning*, tentunya peserta didik yang melaksanakan pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran tatap muka terbatas lebih banyak menggunakan media digital dalam kesehariannya. Sehingga diperlukannya media pembelajaran yang dapat menunjang peserta didik dalam proses belajar mengajar baik dilakukan di kelas maupun di luar kelas. Sebab media pembelajaran digunakan seorang pendidik sebagai media perantara dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, agar mereka lebih mudah dalam memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran meski terbatas ruang dan waktu.

Media pembelajaran sendiri sangat banyak jenisnya, mulai dari media audio, media visual, media audio-visual, gambar fotografi, peta atau *globe*, dan masih banyak lagi. Seiring berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi, kini media pembelajaran sudah semakin pesat berkembang, seperti halnya media pembelajaran yang menggabungkan beberapa jenis media dalam satu wadah. Upaya mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, selayaknya memanfaatkan teknologi dalam pembuatannya. Saat ini sudah banyak sekali *platform-platform* yang memfasilitasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran tatap muka terbatas. Adanya perkembangan tersebut, bukan hanya media konvensional saja yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, namun ada pula multimedia

Nur Aieni Burhannuddin, 2022

EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEB TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 44 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

interaktif yang hadir untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar yang lebih kreatif serta inovatif. Munir (2008) menjelaskan bahwa multimedia sebagai suatu sistem komputer yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan berbagai komponen seperti gambar, video, grafik, animasi, suara, teks dan data yang dikendalikan dengan program komputer. Munir (dalam Matis dan Heri, 2020), menambahkan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya.

Multimedia interaktif dilandasi oleh teori konstruktivisme. Berdasarkan pendapat Nurdin dan Helen (2019) teori konstruktivisme menjelaskan bahwa pemahaman haruslah dibangun oleh subjek itu sendiri agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pada saat pelaksanaan, proses pembelajaran guru atau fasilitator harus melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menjadikan peserta didik sebagai pusat dalam proses pembelajaran, hal ini karena subjek utama dari pembelajaran adalah peserta didik. Berakar dari teori konstruktivistik ini, Spiro, Feltovich, dan Coulson pada tahun 1997 (dalam Nurdin dan Helen, 2019), mengemukakan *Cognitive Flexibility Theory* (Teori Fleksibilitas Kognitif), yang menitikberatkan pada sifat pembelajaran dalam ranah kompleks dan tidak terstruktur. Teori fleksibilitas kognitif menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif bergantung pada konteks. Selain itu, teori ini juga menekankan pentingnya pengetahuan yang dibangun dan karenanya peserta didik harus diberi kesempatan untuk mengembangkan representasi informasi mereka sendiri agar dapat belajar dengan baik. Penggunaan elemen multimedia interaktif dalam menciptakan konten pembelajaran membuat pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Sanjaya pada tahun 2008 (dalam Nurcahyo, 2020), mengungkapkan jika sajian multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Multimedia interaktif memungkinkan peserta didik untuk bekerja pada kecepatan mereka sendiri, karena didalam penggunaan teknologi inovatif berbasis multimedia interaktif tersebut terdapat proses penyelidikan yang akan dilakukan oleh peserta didik.

Nur Aieni Burhannuddin, 2022

EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEB TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 44 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) di SMP Negeri 44 Bandung, dalam kegiatan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTM-T) dan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) peserta didik cenderung kurang membaca materi IPS yang telah disediakan guru baik itu materi di buku paket ataupun modul. Padahal saat ini para peserta didik dituntut untuk memiliki *gadget* dalam menunjang aktivitas pembelajaran, namun hal tersebut belumlah dapat membangkitkan motivasi atau semangat mereka dalam belajar, khususnya dalam membaca materi pelajaran serta berita-berita yang tersedia secara digital mereka masih malas dan mudah bosan. Selain permasalahan tersebut, adapula permasalahan yang seringkali dihadapi para peserta didik dalam menelusuri informasi di internet, yakni:

1. Jarangnya menemukan informasi yang sesuai (relevan).
2. Seringkali *keyword* yang digunakan dalam menelusuri internet menghasilkan ketidakseuaian informasi dengan yang dibutuhkan.
3. Banyaknya kesimpangsiuran informasi yang beredar di internet.

Sehingga dengan demikian, perlunya keterampilan memahami karakteristik *web* dan strategi dalam menelusuri informasi yang ada di internet. Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, dapat dilihat bahwa masih kurangnya kemampuan literasi digital peserta didik dalam pembelajaran. Maka perlu adanya media pembelajaran yang mampu meningkatkan literasi digital peserta didik. Salah satu perangkat pembelajaran yang dapat membangun kemampuan literasi digital peserta didik adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pun haruslah sesuai dengan kurikulum yang berlaku, yakni Kurikulum 2013 (K-13). Sudah dijelaskan dalam Kurikulum 2013, bahwa peserta didik dituntut untuk aktif dalam menemukan pengetahuan mereka sendiri, sedangkan guru hanya mengarahkan kepada peserta didik agar mereka dapat menemukan pengetahuannya sendiri. Sehingga perlunya mengembangkan media pembelajaran yang digunakan agar pembelajaran lebih membangkitkan minat peserta didik dalam berliterasi digital, pengembangan media tersebut yakni dengan memanfaatkan multimedia interaktif berbasis web. Multimedia interaktif berbasis web ini digunakan karena dapat diakses serta dipelajari dimana saja dan kapan saja.

Diharapkan dengan diterapkannya multimedia interaktif berbasis web ini dapat

Nur Aieni Burhannuddin, 2022

EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEB TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 44 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memudahkan aktivitas belajar peserta didik dari memahami, menghafal, mengembangkan pengetahuan, serta penguasaan materi IPS yang disampaikan oleh guru dalam multimedia interaktif tersebut. Multimedia interaktif berbasis web yang digunakan dalam mata pelajaran IPS ini akan di desain dengan semenarik mungkin, sehingga dapat meningkatkan literasi digital peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif ini dapat mengembangkan minat dan bakat peserta didik untuk belajar menjadi lebih kreatif, berpikir kritis dalam setiap menyelesaikan masalah, mampu meningkatkan pendidikan karakter peserta didik, meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik, dan meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik.

Berkenaan dengan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Web terhadap Kemampuan Literasi Digital dalam Pembelajaran IPS di SMPN 44 Bandung (Studi Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMPN 44 Bandung)”**.

1.2 Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah pada efektivitas pemanfaatan multimedia interaktif berbasis web terhadap kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS sebagai media pendukung pembelajaran peserta didik. Variabel yang diukur yaitu kemampuan literasi digital peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis web pada kelas eksperimen yang dikomparasikan dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dalam prosesnya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan mengenai kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS antara sebelum dan sesudah memanfaatkan multimedia interaktif berbasis web pada kelas eksperimen?

- 2) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan mengenai kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS antara sebelum dan sesudah menggunakan media *powerpoint* pada kelas kontrol?
- 3) Apakah terdapat perbedaan kemampuan literasi digital yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen yang memanfaatkan multimedia interaktif berbasis web dengan kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint*?
- 4) Apakah pemanfaatan multimedia interaktif berbasis web efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini yaitu:

- a. Mendeskripsikan perbedaan kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS sebelum dan sesudah memanfaatkan multimedia interaktif berbasis web di kelas eksperimen.
- b. Mendeskripsikan perbedaan kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS sebelum dan sesudah menggunakan media *powerpoint* di kelas kontrol.
- c. Mengukur perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah melakukan perlakuan pada kelas eksperimen yang memanfaatkan multimedia interaktif berbasis web dengan kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint*.
- d. Mengetahui efektivitas pemanfaatan multimedia interaktif berbasis web terhadap kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

Pada tataran teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sejumlah pengetahuan yang berkaitan dengan kajian penelitian berupa:

Nur Aieni Burhannuddin, 2022

EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEB TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 44 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Hasil dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan seperangkat pengetahuan dalam pengembangan disiplin ilmu sosial khususnya pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dapat memberikan pemahaman akan pemecahan masalah, serta dapat memberikan informasi terkait permasalahan sosial yang ada dalam lingkup masyarakat. Bagi peneliti dapat memberikan hasanah keilmuan terkait efektivitas pemanfaatan multimedia interaktif berbasis web terhadap kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS.
- b. Diharapkan *output* dari skripsi ini dapat menjadi pembelajaran atau referensi untuk dikembangkan kembali oleh peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan efektivitas pemanfaatan multimedia interaktif berbasis web terhadap kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS.

2) Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat terhadap sejumlah pihak, khususnya pihak sekolah, pihak tenaga pendidik (guru), dan peneliti selanjutnya, yakni:

- a. Bagi pihak SMPN 44 Bandung, hasil penelitian ini diharapkan mampu dapat memacu dan dapat lebih memperhatikan dalam hal pengembangan media pembelajaran untuk peningkatan kemampuan literasi digital peserta didik.
- b. Bagi pihak Tenaga Pendidik (Guru), hasil penelitian ini dapat menjadi acuan atau motivasi untuk terus mengembangkan media pembelajaran interaktif, baik itu dalam penggunaan modul, *powerpoint*, yang akan diberikan kepada peserta didik.
- c. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya pada permasalahan pemanfaatan multimedia interaktif berbasis web terhadap kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS, sehingga dapat menemukan gambaran keragaman unsur-unsur permasalahan yang terkait dengan kemampuan literasi digital peserta didik.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi yang berjudul “*Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Web terhadap Kemampuan Literasi Digital dalam Pembelajaran IPS di SMPN 44 Bandung (Studi Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMPN 44 Bandung)*” adalah sebagai berikut:

BAB I. Pendahuluan

Pada bab ini, peneliti memaparkan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian, termasuk dengan bagian sistematika penulisan.

BAB II. Kajian Pustaka

Pada bab ini, peneliti memaparkan konsep, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis sebagai acuan dalam studi ini yang meliputi keterkaitan multimedia interaktif berbasis web terhadap kemampuan literasi digital.

BAB III. Metode Penelitian

Pada bab ini, peneliti menguraikan metode penelitian hingga uji analisis yang digunakan dalam proses penyelesaian penelitian

BAB IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini, peneliti menjelaskan bagaimana data diperoleh di lapangan dan juga hasil yang sudah diolah dengan uji statistik.

BAB V. Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab ini merupakan bab penutup dari penulisan skripsi, didalamnya berisikan simpulan, implikasi, dan menyajikan rekomendasi untuk pihak yang terkait.