

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bagian penting dari kehidupan bermasyarakat. Hal ini juga menjadi salah satu alasan mengapa pendidikan perlu ditanamkan sejak dini. Pentingnya pendidikan tidak boleh diremehkan. Selain menjadi sarana untuk menambah wawasan, pendidikan bisa mengasah kemampuan seseorang dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan kreativitas dan perekonomian, hingga menciptakan kesempatan kerja yang lebih baik. Selain itu, fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional terdapat dalam pasal 3 Undang-undang No. 20 Tahun 2003 yang berbunyi: “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”¹ Pendidikan formal di sekolah akan mengarahkan seluruh kemampuan siswa dalam menjawab tantangan global yang akan dihadapi. Guru memiliki kesempatan untuk mengubah cara belajar siswa agar memiliki kemampuan berpikir kreatif yang bagus pada siswa.

Dengan demikian untuk mencapai tujuan pendidikan dan menyukkseskan proses pembelajaran tentunya diperlukan pemahaman terhadap materi yang dijelaskan. Pemahaman sendiri sering kali dikaitkan dengan kemampuan untuk memahami dan mengerti tentang hal yang di maksud dengan tingkatan lebih tinggi dari pada sekedar pengetahuan. Sehingga siswa tidak hanya sekedar tahu materi yang dipelajarinya tetapi juga menguasai materi yang sudah dijelaskan pendidik. Dengan kata lain selain siswa dapat menjelaskan secara lisan, tetapi dapat juga mempratikkan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang definisikan oleh H. A. Susanto pemahaman merupakan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan/informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri.² Siswa dapat dikatakan paham

¹ Ahmad Nasobandi, “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif,” *Jurnal Pendidikan Intelektium* 3, no. 2 (2022): 4.

² Dini Nuraeni, Din Azwar Uswatun, dan Iis Nurasiah, “ANALISIS PEMAHAMAN KOGNITIF MATEMATIKA MATERI SUDUT MENGGUNAKAN

apabila dapat memberikan penjelasan dari informasi yang di dapat secara rinci dengan menggunakan bahasanya sendiri sesuai dengan konsep yang ada. Salah satu faktor permasalahannya adalah kurangnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal yang membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, salah satunya adalah kemampuan memahami pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan terjemahan dari *Social Studies*. Bahwa *social studies* merupakan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan meliputi aspek ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, ilmu geografi dan filsafat yang dalam praktiknya dipilih untuk tujuan pembelajaran di sekolah dan perguruan tinggi.³ Oleh karena itu untuk membuat pembelajaran IPS lebih dipahami siswa maka diperlukan suatu model dan pendekatan yang baik supaya peserta didik termotivasi untuk mempelajarinya, sehingga mampu meningkatkan pemahaman belajar di sekolah. Seperti firman Allah Subhanahu wa Ta'alaa dalam Al-Qur'an surat An-Nahl (16): 125:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِ لَهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk” (QS. An-Nahl 16: Ayat 125).⁴

Di dalam Al-Qur'an surah An-Nahl ayat 125, Allah Subhanahu wa Ta'alaa menyuruh umatnya untuk belajar dan mengajarkan ilmu dengan cara yang baik. Oleh karena itu, segala sesuatu yang digunakan oleh guru harus berhasil dan efektif untuk mencapai

VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISTEM DARING DI KELAS IV B SDN PINTUKISI,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5, no. 01 (2020): 62.

³ Meli Febriani, “IPS DALAM PENDEKATAN KONSTRUKTIVISME (STUDI KASUS BUDAYA MELAYU JAMBI),” *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 07, no. 01 (2021): 6.

⁴ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah Jilid 7: Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur'an*, Cetakan III, 7 (Jakarta: Lentera Hati, 2005), 379.

tujuan pendidikan yang diharapkan.⁵ Guru juga dapat menggunakan model pembelajaran berbasis proyek untuk membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari. Proyek membantu siswa belajar dan menjadi lebih memahami apa yang mereka pelajari. Selain itu, kemampuan untuk bekerja secara kolaboratif dan memecahkan masalah dalam kelompok juga diperlukan. Selain kolaborasi, model pembelajaran ini juga lebih mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, karena mereka harus berkomunikasi tidak hanya satu sama lain tetapi juga dengan kelompok lain ketika mengkomunikasikan hasilnya dalam bentuk presentasi.

Model pembelajaran PjBL ini menggunakan media proyek yang memungkinkan siswa berkomunikasi melalui sintaksis. Ini berarti siswa akan dapat mengevaluasi data, mencapai kesimpulan, mempresentasikan proyek di kelas dan mendiskusikannya. Dengan menggunakan proyek sebagai alat pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk mempelajari dan mengumpulkan berbagai informasi untuk memecahkan masalah. Selain meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dengan menggunakan proyek siswa juga dituntut untuk sekreatif mungkin, model pembelajaran ini mengajarkan siswa untuk bertanggung jawab, berkomunikasi, dan bekerja sama. Dengan model pembelajaran PjBL, siswa memiliki kebebasan untuk merencanakan pelajaran mereka sendiri.

Perkembangan kurikulum di sekolah saat ini memakai sistem pembelajaran abad 21 yang menuntut untuk dilakukan perubahan dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) menjadi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*).⁶ Diharapkan siswa memiliki kecakapan berpikir dan belajar (*thinking and learning skills*), serta dapat menghasilkan lulusan generasi muda yang memiliki kualitas, pemikiran, serta dapat membawa perubahan dalam kemampuan, tingkah laku, dan kreatifitasnya di masa depan. Selain itu pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran modern yang memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan moralitas siswa, perkembangan intelektual, dan kemampuan berpikir kreatif, pemecahan masalah, penguasaan materi, dan konstruksi

⁵ Ahmad Wakka, "Petunjuk Al-Qur'an Tentang Belajar Dan Pembelajaran (Pembahasan Materi, Metode, media dan teknologi pembelajaran)," *Education and Learning Journal* 1, no. 1 (2020): 86–87.

⁶ Sabrina Maha Putri dkk., "Pengembangan Manajemen Pembelajaran Berbasis Teknologi di Abad 21," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10, no. 2 (2023): 3.

pengetahuan.⁷ Menurut *National Education Association*, kemampuan yang diperlukan di abad ke-21 dikenal dengan istilah 4C, adalah; berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical thinking and problem solving*), komunikasi (*Communication*), kolaboratif (*Collaboration*), serta kreativitas dan inovasi (*Creativity and innovation*).⁸

Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa menjadi pembelajar yang lebih kritis, kreatif, aktif, dan mandiri diperlukan untuk memenuhi kebutuhan dan tantangan pembelajaran abad 21. Pendekatan STEAM, yang sebagian besar konsisten dengan tujuan pembelajaran abad ke-21, adalah salah satu pendekatan yang mungkin digunakan. Pendekatan ini membantu siswa mewujudkan potensi diri yang ada di dalam diri siswa baik itu berinteraksi langsung dengan lingkungan mereka maupun dengan permasalahan yang ada di dunia nyata. Hal tersebut dapat mendorong siswa untuk berfikir dan rasional. Selain itu pendekatan STEAM menuntut siswa untuk menggunakan empat disiplin ilmu: sains, teknologi, teknik, dan matematika. Dalam proses pembelajaran STEAM, mereka menggunakan proses pembelajaran dan keahlian dalam bidang sains, teknologi, teknik, dan matematika untuk memecahkan masalah dan memikirkan masalah.⁹ Dengan demikian, pendekatan STEAM membantu siswa menjadi lebih kreatif dan inovatif serta membantu mereka memahami materi IPA. Melalui pendekatan ini, siswa dididik untuk menjadi orang yang mampu menangani masalah dan belajar hal baru, mampu mengatur dirinya sendiri (*self-reliant*), mampu berpikir logis, dan menjadi orang yang percaya diri.¹⁰ Sehingga diharapkan siswa menjadi lebih kreatif dan inovatif serta menjadi lebih paham pada pembelajaran STEAM ini.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Nur Asih, dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran PjBL Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Gaya Kognitif Peserta Didik”

⁷ Edi Syahputra, “PEMBELAJARAN ABAD 21 DAN PENERAPANNYA DI INDONESIA,” *Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN 1* (2018): 77.

⁸ Sugiman dkk., “Penguatan Pembelajaran dan Penilaian yang Bermuatan 4C Competence in Mathematics di Era ‘Merdeka Belajar’ pada Guru-Guru SMPN 24 Semarang,” *JURNAL PRISMA 4* (2021): 2.

⁹ Arief Muttaqin, “Pendekatan STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) pada Pembelajaran IPA Untuk Melatih Keterampilan Abad 2,” *Jurnal Pendidikan MIPA 13*, no. 1 (2023): 35.

¹⁰ Muttaqin, 35.

memperoleh hasil bahwa berpengaruhnya penerapan PjBL berbasis STEAM secara signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.¹¹ Penelitian yang dilakukan oleh Macitha Apriliani Poyck dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran PjBL Dengan Pendekatan STEAM untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Lingkungan Hidup Di Kelas X Mipa 1 Sma Tunas Harapan Kupang.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL dengan pendekatan STEAM berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹² Penelitian yang dilakukan oleh Hariyanto, dkk dengan judul “Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Terintegrasi Pendekatan STEM Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Di Salah Satu Sekolah Daerah Tangerang Selatan.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.¹³ Dari ketiga penelitian tersebut memperoleh kesimpulan secara garis besar bahwa model pembelajaran PjBL dengan pendekatan STEAM berpengaruh positif mulai dari segi psikomotorik, afektif, kognitif anak serta pada penelitian ini berpacuan atau mengembangkan dan memberikan pandangan baru terkait dengan penerapan model pembelajaran PjBL dengan pendekatan STEAM yang sudah disusun. Sehingga model pembelajaran PjBL dengan pendekatan STEAM perpaduan yang sangat apik yang saling melengkapi, karena menekankan pada proses mendesain. *Design process* adalah pendekatan sistematis dalam mengembangkan solusi dari masalah dengan *welldefine outcome*.¹⁴ Pembelajaran model PjBL dengan pendekatan STEAM siswa ditekankan pada pemecahan masalah yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari yang menarik dan

¹¹ Nur Asri, “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PjBL (PROJECT BASED LEARNING) BERBASIS STEM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS DITINJAU DARI GAYA KOGNITIF PESERTA DIDIK” (LAMPUNG, Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2020).

¹² Macitha Apriliani Poyck, “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PjBL DENGAN PENDEKATAN STEAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI LINGKUNGAN HIDUP DI KELAS X MIPA 1 SMA TUNAS HARAPAN KUPANG” (Kupang, Universitas Nusa Cendana, 2022), 16.

¹³ H Hariyanto dkk., “PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERINTERGRASI PENDEKATAN STEM DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK DI SALAH SATU SEKOLAH DAERAH TANGERANG SELATAN,” *Seminar Nasional Pendidikan Sains*, 2019, 10.

¹⁴ Eny Triastuti, “MODEL PEMBELAJARAN STEM PJBL PADA PEMBUATAN ICE CREAM MELATIH KETERAMPILAN BERFIKIR KREATIF DAN WIRUSAHA,” *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5, no. 2 (t.t.): 3.

menyenangkan untuk siswa, karena model pembelajaran PjBL dominan dengan pembuatan projek bisa dilakukan di dalam maupun di luar kelas.

Berdasarkan observasi tanggal 6 Januari 2024 tepatnya dengan jumlah 32 siswa yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 21 siswa laki-laki dengan topik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI Darul Ulum 02 Kudus kelas IV Semester II adalah seperti apa daerah tempat tinggalmu dahulu?, pada saat pembelajaran berlangsung peneliti melihat guru masih menggunakan metode ceramah, selain itu terdapat faktor dari siswa sendiri yang merasa jenuh dengan model pembelajaran yang biasa saja. Materi pelajaran tersebut dijelaskan dan dicatat siswa secara terpisah baik itu tentang asal usul daerah, keteladan sikap tokohnya maupun peninggalan sejarahnya. Dengan materi yang dicatat tersebut, siswa kemudian belajar menghafalkan materi tersebut. Siswa belajar dengan cara melakukan kegiatan membaca bahan ajar seperlunya dan seadanya, mencatat fakta-fakta penting kalau diperlukan, mendengarkan ceramah atau cerita guru, mengerjakan PR dengan menjawab soal yang terdapat pada bahan ajar, dan menghafalkan materi jika akan ada ulangan atau tes. Selain itu tidak ada media ataupun alat peraga yang digunakan oleh guru. Pembelajaran yang seperti ini masih berpusat pada guru, belum kepada siswa. Dengan pembelajaran tersebut, membuat siswa lebih cepat bosan saat pembelajaran, siswa juga tidak bisa bertanya-tanya karena tidak ada alat peraga yang dapat memancing daya berpikir siswa, siswa juga terlihat pasif karena saat ditanya oleh guru siswa hanya diam. Pembelajaran tersebut menjadikan siswa kurang memahami materi yang diajarkan diajarkan oleh guru karena pembelajaran terpusat pada guru bukan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS Ibu Nika Lucky Santoso, S.Pd.I pada tanggal 13 Januari 2024, model pembelajaran yang diterapkan guru masih kurang dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa-siswi pada materi pelajaran IPS di BAB 5 tentang cerita tentang daerahku. Selain itu beliau juga mengatakan bahwa belum pernah menggunakan model pembelajaran PjBL dengan pendekatan STEAM. Proses pembelajaran di kelas masih berupa *teacher-center* atau diartikan pendidik lebih dominan dalam proses pembelajaran. Proses belajar tersebut terbatas dalam memanfaatkan potensi kemampuan berpikir, kepribadian, dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sehingga siswa cenderung pasif dan hanya diam ketika guru mengajar.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh peneliti dari guru menunjukkan bahwa pemahaman belajar siswa masih rendah dalam mata pelajaran IPS yang memiliki standar nilai KKM adalah 75. Hal tersebut dibuktikan dari hasil pekerjaan siswa dalam menjawab soal test yang peneliti lakukan ketika mengambil data awal adalah terdapat 11 siswa yang tuntas KKM dengan persentase 34,37%. Siswa yang tidak tuntas KKM adalah 21 siswa dengan persentase 65,62% ketika siswa diberikan permasalahan untuk menjelaskan secara terperinci permasalahan tersebut. Jawaban siswa sebenarnya sudah baik, tetapi siswa seharusnya dapat menjawab lebih dari satu jawaban. Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa menurunnya pemahaman belajar siswa ini dikarenakan guru jarang melakukan pembelajaran yang mengarah kepada pemahaman belajar dan proses pembelajaran yang terpusat pada guru bukan siswa. Tidak hanya itu salah satu faktor penyebab rendahnya pemahaman belajar siswa yang berasal dari eksternal adalah penggunaan model dan pendekatan pembelajaran. Oleh karena itu untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa, diperlukan suatu model dan pendekatan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan pendekatan STEAM.

Berdasarkan hasil uraian latar belakang diatas, maka akan dilakukan penelitian mengenai masalah yang ada di kelas dengan judul **"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PJBL DENGAN PENDEKATAN STEAM DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV DI MI DARUL ULUM 02 KUDUS TAHUN AJARAN 2023/2024."**

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan Model Pembelajaran PjBL dengan Pendekatan STEAM dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di MI Darul Ulum 02 Kudus?
2. Bagaimana pengaruh penerapan Model Pembelajaran PjBL dengan Pendekatan STEAM dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di MI Darul Ulum 02 Kudus?
3. Bagaimana pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di MI Darul Ulum 02 Kudus?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan Model Pembelajaran PjBL dengan Pendekatan STEAM dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di MI Darul Ulum 02 Kudus.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan Model Pembelajaran PjBL dengan Pendekatan STEAM dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di MI Darul Ulum 02 Kudus.
3. Untuk mengetahui pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di MI Darul Ulum 02 Kudus setelah Model Pembelajaran PjBL dengan Pendekatan STEAM diterapkan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki beberapa manfaat, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
Secara teoritis penelitian ini dapat membantu dalam meningkatkan kedisiplinan belajarsiswa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti
Temuan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan yang berharga bagi peneliti serta menjadi sarana pengembangan diri, menambah wawasan dan pengalaman peneliti.
 - b. Bagi Peserta Didik
Peserta didik memperoleh suatu cara belajar IPS yang baru dan inovatif melalui model pembelajaran PjBL dengan pendekatan STEAM yang dapat membuat siswa lebih mudah memahami pembelajaran, serta mencapai pencapaian belajar yang optimal sesuai dengan tujuan.
 - c. Bagi Pendidik
Memberikan informasi dan alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan profesionalisme guru dan memperluas wawasan guru tentang penerapan model PjBL dengan pendekatan STEAM dalam pembelajaran IPS. Dengan demikian, para pendidik akan lebih termotivasi untuk

- menemukan strategi-strategi yang efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran siswa di sekolah.
- d. Bagi Sekolah
Memberikan masukan dalam mengembangkan model pembelajaran terutama model PjBL dengan pendekatan STEAM guna membantu perbaikan kegiatan belajar mengajar di sekolah dan meningkatkan mutu pendidikan.

E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada proposal skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka atau pedoman penulisan proposal skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan terdiri dari penjabaran mengenai konteks latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur penulisan. Pada bagian ini, peneliti membahas alasan di balik pemilihan topik Penerapan Model Pembelajaran PjBL dengan Pendekatan STEAM dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di MI Darul Ulum 02 Kudus.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori, terdapat penjelasan terkait berbagai teori yang relevan, kajian literatur sebelumnya yang memiliki kaitan terhadap topik penelitian ini, kerangka pemikiran, serta pernyataan hipotesis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab metode penelitian terdapat penjelasan mengenai jenis dan pendekatan penelitian, waktu dan lokasi penelitian dilakukan, sampel serta populasi yang digunakan, rancangan dan definisi operasional variabel, serta uji reliabilitas juga validitas instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, uji asumsi klasik, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai gambaran hasil obyek penelitian, analisis data penelitian dan pembahasannya.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini berisi simpulan dan saran yang yang harapannya bisa dijadikan masukan yang membawa manfaat untuk pihak terkait dan penutup.

