

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan merupakan proses yang berkesinambungan yang mencakup seluruh aspek kehidupan masyarakat, termasuk aspek sosial, ekonomi, politik dan kultural, dengan tujuan utama meningkatkan kesejahteraan warga negara secara keseluruhan. Dalam proses pembangunan tersebut peranan pendidikan amatlah penting karena dengan pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan adalah sebagai investasi sumber daya manusia yang memberi banyak manfaat, seperti diperolehnya kondisi kerja yang lebih baik, efisiensi produksi, peningkatan kesejahteraan dan tambahan pendapatan . Pendidikan merupakan investasi penting dalam menghadapi masa depan dunia secara global. Untuk itu, pendidikan harus dapat menyiapkan generasi muda abad ke-21 yang unggul, berdaya saing tinggi dan mampu bekerjasama guna mencapai kemakmuran bagi setiap negara dan dunia.

Undang – undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan 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.

Menurut Trianto (2009, hlm. 1), “Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik”. Jadi pendidikan terasa

semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang telah ia pelajari di sekolah untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari – hari maupun yang akan datang.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang selalu berupaya menghasilkan lulusan sumber daya manusia berkualitas, terampil, profesional, dan berdisiplin tinggi sehingga dapat bersaing di dunia kerja. Cita-cita SMK tersebut tercantum dalam isi Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU SPN) pasal 3 mengenai tujuan pendidikan nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah, mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Salah satu usaha untuk mewujudkannya, penyelenggaraan proses belajar mengajar di SMK menggunakan strategi *learning by doing*, dimana aktivitas belajar siswa dapat memberikan pengalaman belajar bermakna melalui pembelajaran berbasis produksi (kurikulum SMK 2004 Bagian I : 19).

Karena Lulusan SMK ini dipersiapkan untuk dapat bekerja atau membuka usaha sendiri maka beberapa mata pelajaran yang dapat menunjang kemampuan siswa dalam menciptakan produk, seperti pelajaran Produktif kejuruan dan mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Menurut Yandriana (2013, hlm. 1)

Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dapat digolongkan ke dalam pengetahuan *transcience knowledge*, yaitu mengembangkan pengetahuan dan melatih keterampilan kecakapan hidup berbasis seni dan teknologi berbasis ekonomis. Pembelajaran ini berawal dengan melatih kemampuan ekspresi-kreatif untuk menuangkan ide dan gagasan agar menyenangkan orang lain, dan dirasionalisasikan secara teknologis sehingga keterampilan tersebut bermuara apresiasi teknologi terbaru, hasil ergonomis dan aplikatif dalam memanfaatkan lingkungan sekitar dengan memperhatikan dampak ekosistem, manajemen dan ekonomis.

Tujuan dari adanya mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan ini adalah untuk memberikan gambaran kepada para siswa siswi di SMK tentang pentingnya berwirausaha. Semakin berkembangnya jaman, semakin dituntut juga jumlah tenaga kerja yang baik. Namun ketersediaan pekerjaan yang sangat sedikit membuat banyak

sekali pengangguran di Indonesia. Maka dari itu, diharapkan dengan adanya mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMK akan menghasilkan jiwa-jiwa wirausaha dikalangan para pelajar. Sehingga kemungkinan munculnya bibit-bibit usahawan akan bertambah banyak dan dapat menciptakan lapangan pekerjaan baru di masa mendatang yang berdampak pada berkurangnya angka pengangguran.

Tujuan Prakarya dan Kewirausahaan dapat diuraikan sebagai berikut (Yandriana, 2013: hlm. 3):

- 1) Memfasilitasi peserta didik mampu berekspresi kreatif melalui keterampilan teknik berkarya ergonomis, teknologi dan ekonomis.
- 2) Melatih keterampilan mencipta karya berbasis estetis, artistik, ekosistem dan teknologis.
- 3) Melatih memanfaatkan media dan bahan berkarya seni dan teknologi melalui prinsip ergonomis, higienis, tepat-cekat-cepat, ekosistemik dan metakognitif.
- 4) Menghasilkan karya jadi maupun apresiatif yang siap dimanfaatkan dalam kehidupan, maupun berifat wawasan dan landasan pengembangan apropriatif terhadap teknologi terbarukan dan teknologi kearifan lokal.

Menumbuhkembangkan jiwa wirausaha melalui melatih dan mengelola penciptaan karya (produksi), mengemas, dan usaha menjual berdasarkan prinsip ekonomis, ekosistemik dan ergonomis. Prinsip Prakarya dan Kewirausahaan adalah karya yang mempunyai nilai keterjualan oleh karenanya karya tersebut harus memenuhi standar pasar, yaitu: menyenangkan pembeli, nilai kemanfaatan, kreatif serta bertanggung jawab terhadap ciptaannya berdasarkan logika matematis maupun pengetahuan estetis.

Dalam mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan ini kreativitas peserta didik sangat dibutuhkan. Kreativitas peserta didik akan tumbuh jika peserta didik memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki peserta didik. Berpikir, memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu yang baru merupakan kegiatan yang kompleks dan berhubungan erat satu dengan yang lainnya. Suatu masalah tidak dapat dipecahkan

tanpa berpikir dan banyak masalah memerlukan pemecahan baru melalui kemampuan berpikir kreatif.

Munandar (2009, hlm. 12) menjelaskan bahwa perkembangan optimal dari kemampuan berpikir kreatif berhubungan erat dengan cara mengajar. Dalam suasana non-otoriter, ketika belajar atas prakarsa sendiri dapat berkembang karena guru menaruh kepercayaan terhadap kemampuan anak untuk berpikir dan berani mengemukakan gagasan baru, dan ketika anak diberi kesempatan untuk bekerja sesuai dengan minat kebutuhannya, maka kemampuan kreatif dapat tumbuh subur. Jadi untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, suasana pembelajaran harus diciptakan secara kondusif untuk pengembangan kemampuan berpikir kreatif tersebut.

Kreativitas peserta didik dapat dikembangkan pada saat proses belajar berlangsung. Guru harus melibatkan kreativitas peserta didik, sehingga peserta didik tidak hanya menerima apa yang diberikan oleh guru. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan pendapatnya, kemudian peserta didik diberi permasalahan untuk diselesaikan. Untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan sesuatu produk orisinal diperlukan adanya metode pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran melibatkan sejumlah faktor komponen manajemen pendidikan yang erat kaitannya dengan pengelolaan keseluruhan proses pembelajaran termasuk didalamnya penggunaan berbagai model pembelajaran. Dalam konteks ini peserta didik perlu diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya sehingga efektivitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Hal tersebut didasarkan bahwa variasi kemampuan peserta didik dalam belajar tidak lepas dari model pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga perlu dicari model yang tepat dalam upaya mewujudkan keberhasilan pembelajaran yang diharapkan.

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan tujuan kurikulum serta potensi peserta didik merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap Guru. Ketepatan pemilihan model

akan berpengaruh terhadap hasil belajar dan keberhasilan peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Munculnya mata pelajaran-mata pelajaran baru yang *up to date* tentunya harus disajikan sedemikian rupa sehingga menarik minat peserta didik untuk mendalami dan menguasainya. Pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

Dalam mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan proses pembelajaran menjadi salah satu aspek penting dalam membantu peserta didik untuk dapat mengembangkan kreativitasnya. Penggunaan model yang efektif dalam pembelajaran sangat diperlukan bagi peserta didik untuk memahami konsep secara utuh sehingga peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berfikirnya untuk menghubungkan konsep dasar dengan situasi yang sebenarnya dilapangan.

Berdasarkan hasil observasi mengenai kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas X di Program Keahlian Teknik Pemesinan SMK Pasundan 2 Bandung diperoleh informasi bahwa kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan masih rendah, hal ini dapat dilihat dari nilai keterampilan semester ganjil sebagai berikut :

Tabel 1.1
Nilai Rata-Rata Keterampilan Semester Ganjil Mata Pelajaran Kewirausahaan
Kelas X Teknik Pemesinan.
SMK Pasundan 2 Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017

No.	Kelas	Nilai Rata – Rata	KKM
1.	X TPM A	77	75
2.	X TPM B	72	75
3.	X TPM C	71	75
Nilai Rata – Rata		73,3	75

Sumber : SMK Pasundan 2 Bandung

Dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMK Pasundan 2 Bandung, kurangnya kreativitas peserta didik dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan tidak terlepas dari pembelajaran yang dilakukan selama ini masih tergolong konvensional. Peran Guru dalam pembelajaran masih sangat mendominasi, metode ceramah masih sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan. Pembelajaran yang berpusat pada guru membuat peserta didik kehilangan kesempatan untuk berpikir lebih tinggi. Konsekuensi dari cara mengajar guru yang cenderung tidak melibatkan peserta didik dalam pembelajaran tidak dapat membantu peserta didik menjadi pribadi yang kreatif dan mandiri. Hal seperti inilah yang dapat menyebabkan rendahnya kreativitas peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas, dibutuhkan perbaikan proses pembelajaran dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas peserta didik adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*).

Sumarmi (2012, hlm. 172) menyatakan bahwa, “Pembelajaran berbasis proyek adalah proyek perseorangan atau kelompok yang dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu guna menghasilkan sebuah produk, kemudian hasilnya ditampilkan atau dipresentasikan”.

Boss dan Kraus dalam Yunus Abidin (2016, hlm. 167) mendefinisikan “Model *Project Based Learning* sebagai sebuah model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat *openended* dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu.”

Abidin (2016, hlm.174) mengatakan bahwa “Model pembelajaran berbasis proyek dikembangkan dengan harapan memberi dampak instruksional berupa (1) peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran, (2) pengembangan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, kreatif dan inovatif, dan (3) membina daya kreativitas produktif siswa.”

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat mengembangkan kreativitas peserta didik dalam pembuatan produk dan memecahkan masalah atau dalam penyelesaian suatu tugas yang diberikan kepada peserta didik. Selain itu peserta didik akan menjadi lebih mandiri, bertanggungjawab dan lebih dewasa serta dapat mengimplementasikan pengetahuan atau pengalaman yang dimiliki untuk memecahkan masalah serta dapat berinteraksi dengan baik dengan lingkungan sekitarnya.

Mengacu kepada keseluruhan paparan di atas, dan dalam upaya memecahkan masalah rendahnya kreativitas peserta didik dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMK Pasundan 2 Bandung, maka penulis perlu melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Terhadap Kreativitas Peserta Didik (Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan SMK Pasundan 2 Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017)**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan masih rendah.
2. Pembelajaran yang dilakukan selama ini masih tergolong konvensional.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka dapat di rumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan kreativitas peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) pada kelas eksperimen ?
2. Apakah terdapat perbedaan kreativitas peserta didik sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol?

3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kreativitas peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan kreativitas peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) pada kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui perbedaan kreativitas peserta didik sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kreativitas peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

E. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan ada manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut :

1. Manfaat secara teoritis

- 1) Dapat digunakan referensi bagi studi kasus yang sejenis yang melibatkan model pembelajaran *project based learning* dan kreativitas peserta didik.
- 2) Penelitian ini mampu memberikan dukungan empiris terhadap khasanah teori dan konsep pembelajaran terutama bagi konsep metode *Project Based Learning*, yang mendorong untuk pengkajian lebih mendalam.
- 3) Penelitian ini memberi alternatif metode pembelajaran bagi praktisi pendidikan dalam mengembangkan proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peserta didik, proses pembelajaran ini dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.
- 2) Bagi guru, hasil penelitian ini merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang model pembelajaran, terutama dalam rangka meningkatkan kreativitas peserta didik
- 3) Bagi sekolah, hasil penelitian dapat memberikan masukan dalam rangka perbaikan model pembelajaran dan pemanfaatan media untuk pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di sekolah
- 4) Bagi penulis, dapat memperoleh pengalaman langsung dengan menggunakan model Project Based Learning dalam proses pembelajaran.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati. Secara tidak langsung definisi operasional itu akan menunjuk alat pengambil data yang cocok digunakan atau mengacu pada bagaimana mengukur suatu variabel. Definisi operasional ini di maksudkan untuk memberikan kejelasan makna serta penegasan istilah yang berhubungan dengan konsep-konsep pokok yang terkandung dalam penelitian. Maka penulis mendefinisikan konsep-konsep pokok yang terkandung dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pengaruh

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011, hlm. 400), “pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang,benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.”

2. Model Pembelajaran

Menurut Soekamto, dkk dalam Trianto (2009, hlm. 22) mengemukakan pendapat bahwa “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.”

3. Model Pembelajaran Project Based Learning

Boss dan Kraus dalam Yunus Abidin (2014, hlm. 167) mendefinisikan bahwa “Model pembelajaran berbasis proyek sebagai sebuah model pembelajaran yang menekankan aktifitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat *open-ended* dan mengaplikasi pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu.

4. Kreativitas

Menurut Utami Munandar (2009, hlm. 12) “Kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.”

Memperhatikan pengertian istilah diatas, maka dimaksud dengan pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas peserta didik adalah daya yang akan timbul dari serangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan aktifitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat *open-ended* dan mengaplikasi pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk yang baru dan berbeda dari yang lain.

G. Sistematika Skripsi

1. Bab I Pendahuluan

Bagian yang berisi pernyataan tentang pendahuluan atau bagian awal dari skripsi, yang di dalamnya berisi sub bab, seperti berikut:

- a. Latar Belakang Masalah : sub bab yang memaparkan konteks penelitian yang dilakukan serta alasan peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) terhadap kreativitas peserta didik di SMK Pasundan 2 Bandung.
- b. Identifikasi Masalah : sub bab yang merupakan titik tertentu yang memperlihatkan ditemukannya masalah penelitian ditinjau dari sisi keilmuan,

bentuk (keterhubungan, dampak, sebab, akibat dan lainnya) serta banyaknya masalah yang dapat diidentifikasi oleh oleh peneliti yang ada di SMK Pasundan 2 Bandung khususnya di kelas X Teknik Pemesinan.

- c. Rumusan Masalah : sub bab mengenai pertanyaan umum tentang konsep atau fenomena spesifik yang diteliti atau diidentifikasi topic atau variabel – variabel yang menjadi focus penelitian mengenai apakah model pembelajaran *project based learning* berpengaruh terhadap kreativitas peserta didik.
- d. Tujuan Penelitian : sub bab mengenai hasil yang diharapkan setelah penelitian selesai dilakukan terdiri dari tujuan umu dan tujuan khusus. Tujuan umum dirumuskan dalam satu kalimat menggambarkan apa yang ingin dicapai.
- e. Manfaat Penelitian : sub bab yang menegaskan kegunaan penelitian yang akan didapat setelah penelitian dilaksanakan.
- f. Definisi Operasional : sub bab yang mengemukakan pematasan dari istilah – istilah yang diberlakukan dalam penelitian sehingga tercipta makna tunggal terhadap pemahaman permasalahan dan penyimpulan terhadap pembatasan istilah dalam penelitian yang memperlihatkan makna penelitian sehingga mempermudah peneliti dalam memfokuskan pembahasan masalah.
- g. Sistematika skripsi : sub bab yang terdiri dari penjelasan sistematika skripsi yang digunakan sehingga tidak terjadi kesalahan dalam pengerjaan skripsi dan sesuai dengan sistematika yang ada.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka pemikiran

Bagian yang berisi pernyataan tentang pendahuluan teori teori yang didukung oleh penelitian terdahulu yang menghasilkan kerangka pemikiran serta asumsi dan hipotesis, yang di dalamnya berisi sub bab, seperti berikut :

1. Teori – teori utama dan teori – teori turunannya dalam bidang yang dikaji.
2. Penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti mengenai prosedur, subyek dan temuannya.
3. Kerangka pemikiran dan diagram paraadigma penelitian
4. Asumsi dan hipotesis penelitian

3. Bab III Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian. Di dalam metode penelitian terdiri dari :

1. Metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti.
2. Desain penelitian merupakan penyampaian secara eksplisit oleh peneliti mengenai jenis penelitian yang akan digunakan peneliti hingga detail dan menyeluruh.
3. Subjek penelitian adalah suatu yang diteliti, baik orang, benda, ataupun lembaga yang akan dikenai simpulan hasil penelitian. Sedangkan objek penelitian merupakan sifat keadaan dari suatu benda, orang atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian.
4. Pengumpulan data dan instrument penelitian penjelasan mengenai metode yang digunakan dan instrument yang digunakan.
5. Teknik analisis data yaitu merupakan penjelasan bagaimana data atau informasi hasil penelitian itu diolah.
6. Prosedur penelitian merupakan penjelasan mengenai perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi data awal penelitian
2. Deskripsi pelaksanaan penelitian
3. Deskripsi hasil penelitian
4. Pembahasan

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan berisi pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian,
2. Saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada pembuat kebijakan, pengguna hasil dan bagi peneliti berikutnya.