

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Matematika menjadi salah satu pelajaran penting yang harus diberikan di seluruh jajaran pendidikan. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 59 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 SMA/Ma, matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, merupakan peran yang penting dalam berbagai bidang dan memajukan daya pikir manusia. Dalam *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM) (2000, hlm.5) kompetensi matematika membuka pintu masa depan yang produktif. Dalam mempersiapkan generasi penerus yang kreatif, inovatif dan berdaya saing tinggi. Penguasaan matematika sejak dini. Untuk itu, tolak ukur kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari tingkat penguasaan matematikanya. Salah satu cara untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui kegiatan pembelajaran matematika di sekolah. Pembelajaran matematika mempunyai potensi yang besar dalam menjalankan peran untuk menciptakan sumber daya manusia yang cakap, logis, kritis, inisiatif, dan kreatif terhadap perubahan dan perkembangan zaman”.

Al-Qur'an surat *Al-a'laq*:1-5 menyatakan bahwa:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ أَلْقَرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمِ ٥

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan 1), Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah 2), Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia 3), Yang mengajar (manusia) dengan pena 4), Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya 5)." (QS. Al-Alaq: 1-5). Kata *iqra'* dalam ayat di atas memiliki berbagai macam makna diantaranya membaca, menyampaikan, menelaah, mendalami, meneliti, dan lain sebagainya. “yang mengajar (manusia) dengan pena.” (Q.S. Al-Alaq: 4) Allah mengajarkan kita (manusia) menulis dengan pena. Itu merupakan nikmat yang besar bagi manusia dan perantara untuk saling memahami satu sama lain sebagaimana halnya berkomunikasi dengan lisan. Seandainya tidak ada tulisan, pastilah ilmu-ilmu itu akan punah, agama tidak akan berbekas, kehidupan tidak akan tenang, dan aturan tidak akan stabil. Menulis adalah

mata rantai pengetahuan, alat untuk merekam cerita dan perkataan orang-orang terdahulu. Demikian juga, instrumen merupakan peralihan ilmu dari suatu kaum dan bangsa. Oleh karena itu, ilmu pengetahuan dapat dilestarikan dan dikembangkan sesuai dengan kehendaki oleh Allah SWT. Peradaban suatu bangsa akan berkembang.

Ilmu pengetahuan tidak hanya membantu siswa dalam mengembangkan dirinya, tetapi dengan adanya ilmu pengetahuan dapat melestarikan dan mengembangkan peradaban suatu bangsa serta membentuk karakter pribadi yang baik. Karakter siswa salah satunya melalui pandangan *hirup urang sunda, silih asah, silih asih, silih asuh, silih wawangi*. H.R Hidayat Suryalaga (dalam Aulia, 2020, hlm. 793) mengemukakan bahwa “*silih asah* memiliki arti saling mencerdaskan, saling memperluas wawasan dan pengalaman lahir batin, *silih asih* memiliki arti saling mengasihi dengan memberikan kasih sayang yang tulus, *silih asuh* memiliki arti saling membimbing, mengayomi, membina, menjaga, mengarahkan dengan seksama agar selamat lahir batin, *silih wawangi* memiliki arti saling menghubungkan hal positif dan memberikan hal yang positif terhadap sesama”. Maka dengan menerapkan pandangan *hirup urang sunda* siswa dapat membentuk karakter yang baik seperti saling menolong, saling menyayangi, serta saling menghormati.

Kamarullah (2017, hlm. 21) menyatakan sudah bukan menjadi rahasia umum bila banyak siswa yang mengatakan bahwa matematika sebagai suatu pelajaran yang menakutkan karena tingkat kesulitannya dianggap tinggi. Banyaknya pandangan dari orang tua, guru, teman atau orang disekitar siswa yang sering mengatakan bahwa matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sulit menjadi faktor siswa tidak begitu menyukai matematika.

Pemahaman konsep merupakan sebuah kemampuan yang terkait dengan pemahaman ide-ide matematika yang luas dan fungsional. Pemahaman konsep lebih penting daripada sekedar mengingat dan menghafal. Oleh karena itu, jangan salah dalam memberikan arahan atau bimbingan kepada siswa. Kurnia (2015, hlm. 81) menyatakan karena jika salah sedikit memberikan arahan kepada siswa maka konsep yang akan diberikan tidak akan bisa dipahami dengan baik oleh siswa.

Kesalahan konsep dalam pembelajaran matematika disebabkan oleh faktor beberapa faktor diantaranya faktor siswa. Faktor siswa yang menyebabkan siswa tidak tertarik untuk belajar matematika yaitu kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika sehingga siswa tidak memiliki ketertarikan dan keinginan untuk memperhatikan materi dan akhirnya tidak memahami konsep. Dalam kasus lain, siswa hanya mengingat rumus atau konsep, tetapi tidak memahaminya. Hal tersebut menyebabkan, siswa tidak dapat menerapkan konsep tersebut dalam situasi yang berbeda.

Pada kenyataannya kemampuan pemahaman konsep matematis siswa tergolong lemah. Rendahnya pemahaman konsep matematika siswa Indonesia salah satunya dapat dilihat dari hasil survei yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) terhadap pelajar berusia 15 tahun. Diana, Marrethi, Pamungkas (2020) menulis hasil penelitiannya bahwa pemahaman konsep matematis siswa masih tergolong dibawah rata-rata. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru matematika di SMA Pasundan 1 rendahnya pemahaman konsep matematis menyebabkan siswa susah memahami konsep dasar sehingga siswa kebingungan saat mengerjakan soal yang berbeda dari soal biasanya diberikan.

Untuk mengaitkan konsep-konsep dalam matematika maka diperlukan kemandirian belajar siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang akan dihadapi. Zimmerman (2002, hlm. 141) mengungkapkan *Self-Regulated Learning* (SRL) merupakan suatu pendekatan untuk belajar melibatkan penetapan tujuan, penggunaan strategi, *self-monitoring*, dan penyesuain diri untuk memperoleh keterampilan. Oleh karena itu dengan kemandirian belajar siswa dapat menggabungkan belajar akademik serta manajemen diri sehingga belajar siswa lebih termotivasi untuk mencapai tujuan belajar secara mandiri, tanggung jawab kepada diri sendiri dalam belajar serta membangun tujuan belajar. Hal ini memberikan kebebasan kepada siswa, agar siswa tidak merasa tertekan dengan pemberian pembelajaran dari guru melainkan merasakan kebebasan, keleluasaan dan dituntut belajar secara mandiri.

Kemandirian belajar (*Self-Regulated Learning*) merupakan proses penataan dan pembentukan diri yang akurat terhadap proses pengetahuan dan keterampilan

untuk menyelesaikan tugas akademik, siswa yang memiliki kemandirian belajar yang baik cenderung akan lebih unggul dalam pembelajaran, mampu memantau, mengevaluasi, dan mengatur belajarnya seefektif mungkin, menghemat waktu dalam menyelesaikan tugasnya, mengatur belajar dan waktu secara efisien. Menurut menurut Haerudin (Hendriana, Rohaeti, 2017) indikator SRL adalah 1) inisiatif belajar, 2) mendiagnosa kebutuhan belajar, 3) menetapkan target/ tujuan belajar, 4) memandang kesulitan sebagai tantangan memanfaatkan dan mencari sumber yang relevan, 5) memilih dan menerapkan strategi belajar, 6) Mengevaluasi proses hasil belajar, dan 7) *Self Efficacy* (Kontrol diri). Isnaeni, dkk (2018) mengungkapkan dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan pemahaman konsep matematika, beberapa kesalahan sering dilakukan, sehingga kesalahan siswa harus digunakan untuk menganalisis kemampuannya dalam memahami konsep matematika.

Siswa yang belum memiliki kemandirian belajar yang baik akan mengalami kesalahan dalam memahami pelajaran dengan baik. Hidayat, Rohaya, Nadine dkk (2020) menuliskan hasil penelitian bahwa skor rerata terendah dalam semua indikator keempat dan kelima yaitu memiliki rasa tanggung jawab dan inisiatif sendiri dalam belajar matematika. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru matematika di SMA Pasundan 1 Bandung kurangnya SRL menyebabkan siswa pasif dalam kegiatan pelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan terkait dengan pemahaman konsep matematis dan SRL siswa dalam pembelajaran, model yang sesuai dengan permasalahan tersebut yaitu model *Discovery Learning*. *Discovery Learning* adalah proses dimana siswa perlu mengorganisasikan metode belajar mereka sendiri ketika mereka menemukan konsep (Muhamad, 2016, hlm.12). Model *Discovery* (penemuan) merupakan komponen dari praktek pendidikan yang meliputi model mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri dan reflektif. Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan informasi yang berupa konsep dan prinsip dalam suatu proses mental, yang dilakukan melalui kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan yang belum diketahui dengan menemukan konsep secara mandiri.

Dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery*, siswa diharapkan mampu menemukan konsep dan prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan. Siswa menemukan beberapa konsep atau prinsip dengan mengamati, mengklasifikasi, membuat asumsi, menjelaskan, menarik kesimpulan, dan sebagainya.

Terdapat tiga macam gaya belajar yang dimiliki oleh siswa, yaitu: 1) gaya belajar visual (melihat) yaitu lebih banyak melihat seperti membaca, 2) gaya belajar audio (mendengarkan), yaitu belajar akan lebih bermakna jika siswa mendengarkan pembelajaran dengan serius, 3) gaya belajar kinestetik, yaitu pelajaran akan lebih mudah dipahami jika siswa sudah mempraktekkan sendiri.

Sanky (2011) juga menuliskan “manfaat dari video pembelajaran yaitu menyajikan objek pembelajaran yang konkrit atau pesan pembelajaran yang realistik, menjadikannya sebagai pengalaman belajar dan daya Tarik tersendiri, apalagi jika dipadukan dengan diskusi dapat mengurangi kejenuhan belajar dan meningkatkan kemampuan daya ingat siswa”. Penyajian video yang dapat diulang-ulang selama proses pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami isi video, dan penyajian materi yang terstruktur memudahkan siswa dalam memahami materi khususnya konsep dari suatu materi. Manfaat tersebut menjadikan video sebagai media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “**Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan *Self-Regulated Learning* Siswa SMA Melalui Model *Discovery Learning* Berbantuan Video Pembelajaran**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan masalah yang disajikan, ini berarti bahwa perhatian harus lebih diberikan kepada siswa untuk memahami konsep matematika. Peningkatan pemahaman konsep matematika memerlukan pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan mendukung keterampilan komunikasi matematika sehingga siswa dapat memahami konsep yang diajarkan.

Pentingnya pemahaman konsep tidak sesuai dengan kualitas kemampuan pemahaman konsep yang sebenarnya. Fakta menunjukkan bahwa siswa Indonesia masih memiliki nilai matematika yang relatif rendah. *Trends in International*

*Mathematics and Science Study* (TIMSS) pada tahun 2015 yang dimuat dalam harian kompas yang menyatakan bahwa Indonesia berada di peringkat ke-45 dari 50 negara yang disurvei (Prahara, 2017). Rata-rata persentase jawaban benar siswa Indonesia dalam domain pengetahuan yang mencakup fakta dan konsep adalah 32 sementara rerata internasional sebesar 56. Bahkan untuk soal yang sifatnya rutin siswa yang benar menjawab hanya sebesar 57% dari seluruh siswa Indonesia yang mengikuti tes (Kemendikbud, 2016). Peningkatan pemahaman konsep matematika siswa berpengaruh terhadap proses pembelajaran matematika mandiri.

Widiyastuti (Anisa, 2017, hlm. 5) menunjukkan bahwa kemandirian belajar siswa SMA sebanyak 46,36% rendah, 35,45% sangat rendah yang berarti bahwa hanya sebesar 18,1% siswa yang memiliki kemandirian belajar yang baik. Kurangnya kemandirian dalam belajar matematika disebabkan oleh pemahaman siswa terhadap materi atau konsep yang berkaitan dengan matematika. Kemandirian siswa dalam belajar matematika diawali dengan kesadaran akan adanya masalah, diikuti dengan munculnya niat untuk berpartisipasi secara sengaja dalam kegiatan pembelajaran guna menguasai suatu kompetensi yang diperlukan untuk mengatasi masalah tersebut (Hayati, 2009, hlm. 2). Belajar mandiri adalah salah satu faktor terpenting dalam belajar.

Menurut PBB (2008, hlm. 77), kemandirian belajar (*Self-Regulated Learning*) adalah kemampuan untuk mengarahkan dan mengendalikan diri ketika berpikir dan bertindak serta tidak merasa bergantung secara emosional pada orang lain. Kemandirian dalam berarti bahwa siswa dapat mengenali pembelajaran, menentukan langkah-langkah pembelajaran, memperoleh sumber belajarnya, dan menilai dirinya sendiri serta merefleksikan kegiatan belajarnya.. Siswa mandiri sangat dapat dipercaya. Kurangnya penekanan pada masalah kemandirian siswa menunjukkan bahwa masalah kemandirian tidak dipandang sebagai faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Sejalan dengan yang dipaparkan oleh Kemendikbud (2014) bahwa pembelajaran matematika yang diharapkan dalam praktik pembelajaran di kelas harus konsisten dengan aktivitas belajar siswa. Masalah lain yang ditemukan peneliti adalah pelaksanaan proses belajar mengajar masih belum terlaksana dengan baik. Selama proses pembelajaran, guru tidak melakukan kegiatan apersepsi dan

tidak mengajarkan tujuan pembelajaran, tetapi guru mengajarkan materi secara langsung, kemudian memberikan latihan soal dan membahas soal latihan. Pada akhir pembelajaran, tidak ada kegiatan untuk menyimpulkan hasil pembelajaran.

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran. Kedudukan media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu dalam pembelajaran tetapi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang memuat 18 prinsip pembelajaran yang digunakan, salah satu prinsipnya adalah pemanfaatan teknologi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik diharapkan mampu memanfaatkan teknologi dan komunikasi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas Pendidikan yaitu dengan memanfaatkan media dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu guru diharapkan menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi. Penggunaan media dapat mempertinggi daya ingat siswa terhadap informasi dan materi pembelajaran. Namun, banyak sekolah yang kurang memahami pentingnya dalam mendukung pembelajaran di kelas.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan pada bagian terdahulu, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut

1. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan video pembelajaran lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model *Discovery Learning*?
2. Apakah kemampuan *Self-Regulated Learning* siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan video pembelajaran lebih baik daripada siswa yang memperoleh model model *Discovery Learning*?
3. Apakah terdapat korelasi antara kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dan *Self-Regulated Learning* siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan video pembelajaran?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui peningkatan pemahaman konsep matematis siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan video pembelajaran lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model model *Discovery Learning*.
2. Mengetahui perbedaan kemampuan *Self-Regulated Learning* siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan video pembelajaran lebih baik daripada siswa yang memperoleh model model *Discovery Learning*.
3. Mengetahui terdapat korelasi antara pemahaman konsep matematis siswa dan SLR siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan video pembelajaran.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai acuan kegiatan pembelajaran matematika yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman konsep matematika yang akan datang.

##### **2. Manfaat Kebijakan**

Memberi arahan kebijakan untuk pengembangan pendidikan bagi anak SMA dalam pembelajaran matematika yang baik dan efektif yang harus diterapkan dan diajarkan.

##### **3. Manfaat Praktis**

- a. Bagi sekolah, pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan video pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih aktif sehingga pembelajaran tidak membosankan.
- b. Bagi guru, model *Discovery Learning* berbantuan video pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran matematika yang inovatif dan menekankan pada keaktifan siswa dan membuat siswa lebih kritis dalam pembelajaran.



- c. Bagi siswa, model *Discovery Learning* berbantuan video pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan keaktifan sesama siswa dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi siswa.
- d. Bagi peneliti, sebagai bekal bagi peneliti sebagai calon guru agar siap melaksanakan tugas di lapangan serta mendapatkan pengalaman pelaksanaan pembelajaran.

#### **F. Definisi Operasional**

Untuk menghindari perbedaan pemahaman istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Maka penelitian membatasi istilah-istilah yang berkaitan dengan judul “Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan *Self-Regulated Learning* Siswa SMA melalui Model *Discovery Learning* berbantuan video pembelajaran” sebagai berikut:

1. Kemampuan pemahaman konsep matematis adalah kemampuan siswa untuk menemukan, mengungkapkan, menafsirkan, menjelaskan kembali, dan menalar dari konsep berdasarkan pengetahuannya sendiri.. Indikator pemahaman konsep matematis 1) kemampuan menjelaskan ulang konsep, 2) kemampuan memberi contoh, 3) kemampuan menyajikan konsep dalam bentuk matematika, 4) kemampuan mengaplikasikan prosedur tertentu, 5) kemampuan mengimplementasikan konsep.
2. SRL merupakan kesiapan dari individu yang mau dan yang mampu untuk belajar dengan inisiatif sendiri, dengan atau bantuan pihak lain dalam hal penentuan tujuan belajar, model belajar, dan evaluasi prestasi belajar. Berikut indikator SRL 1) Inisiatif dan motivasi belajar intrinsik, 2) Kebiasaan mendiagnosa kebutuhan, (3) Menetapkan tujuan/target belajar, 4) Memonitor, mengatur, dan mengontrol belajar, 5) Memandang kesulitan sebagai tantangan, 6) Memanfaatkan dan mencari sumber yang relevan, 7) Memilih dan menerapkan strategi belajar, 8) Mengevaluasi proses dan hasil belajar, 9) *Self efficacy*/ konsep diri/ kemampuan diri.
3. *Discovery Learning* merupakan model yang mengarahkan siswa menemukan konsep melalui berbagai informasi atau data yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Model belajar yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang membuat peserta didik belajar aktif dan menemukan pengetahuan

sendiri yaitu *Discovery Learning*. Langkah-langkah pengaplikasian model discovery learning yaitu, 1) Menentukan tujuan pembelajaran, 2) Melakukan identifikasi karakteristik siswa, 3) Menentukan materi pelajaran, 4) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif, 5) Mengembangkan bahan-bahan dengan memberikan contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari siswa, 6) Mengatur topik-topik pelajaran berawal dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang konkrit ke abstrak, dan dari tahap enaktif, ikonik sampai ke tahap simbolik, 7) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

4. Video Pembelajaran adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dengan unsur audio visual yang terdapat dalam media pembelajaran tersebut sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika skripsi berisi mengenai urutan penulisan dari setiap bagian bab dalam skripsi, mulai dari bab I hingga bab V. Adapun rinciannya sebagai berikut:

1. Bagian awal penulisan
  - a. Cover
  - b. Lembar pengesahan skripsi
  - c. Moto
  - d. Kata pengantar
  - e. Abstrak
  - f. Daftar isi
  - g. Daftar Tabel
  - h. Daftar gambar
  - i. Daftar Lampiran
2. Bab I Pendahuluan
  - a. Latar belakang masalah
  - b. Identifikasi masalah
  - c. Rumusan masalah
  - d. Tujuan penelitian
  - e. Manfaat penelitian
  - f. Definisi operasional

- g. Sistematika skripsi
- 3. Bab II Kajian Teori
  - a. Kemampuan pemahaman konsep matematis
  - b. *Self-Regulated Learning* (SRL)
  - c. Model pembelajaran *Discovery Learning*
  - d. Video Pembelajaran
  - e. *Discovery Learning* Berbantuan Video Pembelajaran
  - f. Kerangka Pemikiran
  - g. Asumsi dan Hipotesis
- 4. Bab III Metode Penelitian
  - a. Metode penelitian
  - b. Desain penelitian
  - c. Subjek dan objek penelitian
  - d. Pengumpulan data dan instrumen penelitian
  - e. Teknik analisis data
  - f. Prosedur penelitian.
- 5. Bab IV Hasil Penelitian
  - a. Hasil penelitian dan temuan
  - b. Pembahasan penelitian.
- 6. Bab V Kesimpulan dan Saran