

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang amat penting bagi manusia dalam segala aspek kehidupannya. Pendidikan memberi pengaruh yang besar bagi manusia agar mampu bertahan hidup dengan membangun interaksi yang baik dengan sesamanya sehingga kebutuhan hidupnya terpenuhi dengan mudah. Idealnya, pendidikan sudah diberikan sejak dini supaya nilai yang ada di dalam pendidikan tersebut semakin mudah diterapkan di usia dewasa. “Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan itu sendiri” (Aldila et al., 2020, hlm.129). Pendidikan memang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan itu sendiri karena setiap perjalanan kehidupan merupakan sebuah Pendidikan informal atau sebuah pengalaman yang dipelajari sehingga menjadi sebuah Pendidikan. Pendidikan yang efektif ialah Pendidikan yang dijalani dalam sekolah dasar yang mampu membuat siswa belajar dengan mudah, menyenangkan dan mencapai tujuan seperti yang diharapkan (Suheri, et al., 2021, hlm.129).

Sejalan mengenai pendidikan, terdapat undang-undang UU Sisdiknas (Nomor 23 tahun 2003) yang berbunyi “Pendidikan Nasional 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”. Oleh karenanya, kualitas pendidik dalam praktiknya sangat bergantung pada manajemen yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung dan setiap pembelajaran pastinya dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan tertentu. Sejalan dengan Peraturan Pemerintah mengenai Pendidikan yaitu terdapat pada Pasal 5 ayat 3 dan 4 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai tentang Sistem pendidikan Nasional yang berbunyi “(3)

Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. (4) Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran”. Melihat peraturan pemerintah tersebut mengenai keinginan proses pembelajaran dimana berjalan secara berlangsung sepanjang hayat dan ingin mengembangkan kreativitas peserta didik, maka peran pendidik sangat penting untuk memfasilitator untuk peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Keberhasilan pendidikan di Indonesia dapat dilihat dari bagaimana pendidikan yang dilakukan di sekolah. Cara untuk mencapai pendidikan yang dapat mendorong peserta didik dibutuhkannya seorang pendidik untuk berupaya yang secara terus menerus untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran dapat diartikan sebagai intensitas keterkaitan sistematis dan sinergis guru, peserta didik, kurikulum dan bahan belajar, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler. “Suatu kualitas pembelajaran dikatakan rendah apabila keefektifitasannya belum dapat tercapai sehingga kurang maksimal” (Pusparani, 2020, hlm. 270).

Kualitas pembelajaran juga dimulai dari Pendidikan non formal atau Pendidikan pertama dalam kehidupan, yang terdapat pada Pendidikan non-formal ialah didalam lingkungan rumah dan Pendidikan formal terdapat pada jenjang sekolah dasar (SD) yang terdapat beberapa pembelajaran dan dapat memuat meningkatnya berfikir siswa terkhusus kemampuan berpikir kreatif atau *Creative Thinking Skill's* yang memiliki nilai strategis dalam pembelajaran abad 21. Pendidikan formal di lingkungan sekolah dasar dapat memuat meningkatnya berfikir kreatif, karena sangat berdampak baik ketika peserta didik memiliki tingkat kreatifitas yang tinggi sehingga dapat menyelesaikan masalah, menemukan ide secara kreatif dan inovatif. Maka dari itu pentingnya membahas *creative thinking skill's* bagi peserta didik karena berpengaruh

dalam perkembangan keterampilan peserta didik. Menurut Ulandari (2019,hlm.130) mengatakan bahwa “Keterampilan berpikir kreatif dipertimbangkan oleh Kerangka Kualifikasi Nasional Perguruan Tinggi sebagai kemampuan berpikir kreatif tingkat tinggi yang berfokus pada pengembangan keterampilan siswa”. Dalam meningkatkan *creative thinking* perlu adanya peran guru saat proses pembelajaran, sejalan dengan pendapat Handajani (2018.hlm,1) mengatakan “Peran guru di abad-21 ini dituntut agar dapat membiasakan siswa untuk mampu menguasai keterampilan abad ke- 21. Untuk meningkat *creative thinking* juga perlu adanya dukungan baik dari sarana prasarana dan tentunya perkembangan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan zamanya ialah pembelajaran abad 21. “Keterampilan *creative thinking* ini termasuk dalam pembelajaran abda 21 yang dikembangkan terdiri dari berpikir kritis (*critical thinking*) dan pemecahan masalah (*problem solving*), komunikasi dan kolaborasi (*communication and collaboration*), kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*)”(Rusadi et al., 2019,hlm. 112-131).

Melihat penjelasan diatas bahwa pentingnya dikembangkan dalam pembelajaran ialah *creative thinking* karena sangat berpengaruh dalam perkembangan serta peran pendidik abad-21 yang harus memfokuskan dalam keterampilan 4C yang perlu dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi dilapangan membuat pengalaman penulis mendapatkan permasalahan dengan menunjukan bahwa peserta didik di kelas V mengalami penurunan dalam kemampuan berfikir kreatif karena ada penyebab yang mengakibatkan hal tersebut. Keadaan beberapa pekan lalu yaitu setelah *pandemic Covid 19* yang dimana siswa melakukan proses pembelajaran secara jarak jauh (PJJ) sehingga siswa kurang berkembangdari segi *psikologis, academic, creative,colaborative* dsb. Terlihat saat berjalannya PJJ yang seringkali mengerjakantugas siswa ialah orangtuanya bukan melainkan siswanya sehingga terjadilah ketergantungan dalam proses pembelajaran dan salah satunya mengakibatkan siswa kurangnya *creative* dalam menjalankan proses

pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan saat *pandemic Covid 19* dilaksanakan secara daring (*online*) merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka langsung yang digunakannya ialah melalui menggunakan telepon seluler, *computer*, *smartphone* dsb sebagai alat narahubung atau menjembatani dalam pelaksanaan pembelajaran. Penyebab yang lain ialah ketika siswa mendapatkan tugas sekolah yang mengerjakan tugas tersebut sebagian besar ialah orang tua siswa. Hal tersebut menjadi sebuah ketergantungan peserta didik yang menyebabkan menurunnya *creative thinking skill's*. Berdasarkan fakta dilapangan mengenai kurangnya kreatif siswa dalam pembelajaran perlu adanya pengoptimalan atau peningkatan. Untuk meningkatkan dan mengoptimalkan dalam meningkatkan *creative thinking skill's* yang menjadi utamanya ialah pendidik yang mampu mempengaruhi dalam situasi pengajaran, hal ini yang dimaksud ialah kompetensi pedagogik.

Kompetensi pedagogik dan kompetensi sosial guru mempengaruhi peningkatan berpikir kreatif siswa karena memiliki seperangkat kemampuan dan keterampilan yang berkaitan dengan interaksi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik dalam kelas. Setiyaningsih (2023,hlm.1324) mengatakan “seorang pendidik sangat perlu mempunyai kompetensi pedagogis dalam mengajar karena kemampuan pendidik dalam menjelaskan materi, melaksanakan metode pembelajaran, memberikan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengelola kelas, dan melaksanakan evaluasi”. Sedangkan menurut Khadafie, M., (2019,hlm.134) mengatakan sebagai pendidik yang dapat mengelola pembelajaran dan berjiwa sosial akan lebih mudah menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menyenangkan dan akan mampu mengelola kelasnya, nyaman untuk dilakukan pembelajaran sehingga peserta didik merasa dilayani dengan baik dan proses belajar mengajar para siswa akan berada pada tingkat optimal. Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kompetensi pedagogik dan kompetensi sosial menjadi syarat penting seorang pendidik agar semakin berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Permasalahan menurunnya *creative thinking skill's* disebabkan karena kurangnya semangat belajar, pembelajaran yang membosankan dsb. Hal ini sejalan menurut Vera & Astuti, n.d (2019,hlm.31) mengatakan “bahwa terdapat masalah kreativitas siswa kelas V SD. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa hal yaitu sebagian besar guru masih tidak peduli terhadap kreativitas yang dimiliki siswa, kurangnya minat siswa dalam belajar, dan pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada guru”. Oleh karena itu permasalahan yang terjadi ialah menurunnya *creative thinking skill's*, hal tersebut perlu dapat ditingkatkan kembali. Solusi dari permasalahan tersebut dapat ditingkatkannya dengan proses pembelajaran yang sesuai ialah menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yakni salah satunya *Project Based Learning* (PJBL).

Model *Project Based Learning* menurut Saefudin, n.d. (2012,hlm.4) menyatakan bahwa *project-based learning* memberikan kesempatan siswa untuk meneliti, merencanakan, mendesain dan refleksi terhadap pembuatan proyek teknologi. Menurut Setiawan et al., (2021,hlm.8) mengatakan, untuk melakukan model pembelajaran PJBL ada langkah- langkah pendekatan yang bisa dilakukan, yaitu:

- 1) Penentuan proyek, penentuan proyek dapat berupa tugas langsung atau dari permasalahan- permasalahan yang harus diselesaikan;
- 2) Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, menyusun langkah- langkah kegiatan yang akan dalam penyelesaian tugas atau proyek
- 3) Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek meliputi penyusunan jadwal sesuai langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas atau proyek yang telah ditentukan sebelumnya; dan
- 4) Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru.

Khadafie, M (2019,hlm.138) menyatakan “kemampuan yang dimiliki ini diwujudkan untuk memberikan gagasan-gagasan yang baru dalam memecahkan masalah.”. Sedangkan kreativitas belajar siswa dapat diukur berdasarkan lima indikator yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, dan *evaluation* (Khasanah et al., 202,hlm. 98-107). Menurut Gusti Ayu Tri Agustiana (2020,hlm. 2) menjelaskan setiap butir dari indikator *creative thinking skill's* sebagai berikut:

Kelancaran berpikir (*fluency*) merupakan kemampuan siswa dalam memunculkan banyak pertanyaan, keluwesan berpikir (*flexibility*) merupakan kemampuan siswa dalam memunculkan penyelesaian dari sudut pandang yang berbeda-beda, keaslian (*originality*) merupakan kemampuan siswa dalam mencetuskan ide yang dimiliki, kerincian (*elaboration*) merupakan kemampuan siswa dalam memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi, dan evaluasi (*evaluation*) merupakan kemampuan untuk mengambil keputusan pada situasi yang terbuka.

Indikator tersebut dapat digunakan untuk membedakan tingkatan kreativitas antara siswa satu dengan yang lainnya. Pendidikan yang dapat meningkatkan *Creative Thinking Skill's* siswa yang akan menghasilkan sesuatu ide, gagasan, penyelesaian masalah, membuat karya-karya baru dsb, yang kedepannya bisa dapat ditampilkan bahkan disaingan ditingkat internasional dari hasil *creative thinking skill* siswa dan peneliti juga menggunakan model *project based learning* untuk membantu dalam peningkatan hasil karya dari *creative thinking skill's* siswa yaitu menghasilkan batik jumputan dalam penelitian yang akan saya lakukan. Batik jumputan ini merupakan salah satu contoh jenis ragam hias yaitu geometris yang terdapat pada materi ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia, dengan siswa membuat karya batik jumputan semakin tinggi juga pengetahuan mengenai kebudayaan yang ada di daerahnya bahkan di wilayah Indonesia. Hal tersebut berkaitan dengan Visi Misi Unpas yang dimana menginginkan komunitas akademik dapat peringkat internasional yang mengusung nilai sunda dan Islam di tahun 2021 serta dapat menjaga, memelihara dan mengembangkan budaya sunda.

Peneliti sebelumnya sudah melakukan pencarian permasalahan yang sama yaitu meningkatkan *creative thinking skill's* dengan menggunakan model *project based learning*, tujuannya untuk mengetahui keberhasilannya. Penelitian sebelumnya yang pertama dilakukan oleh Surono et al., n.d (2019.hlm,84) menyatakan “bahwa penerapan *project-based learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD”. Penelitian sebelumnya yang kedua dilakukan oleh Adony Natty et al (2019,hlm.4) yang menyatakan bahwa “penerapan *project-*

*based learning* pada siswa kelas III SD mengalami peningkatan kreativitas dan hasil belajar dibuktikan dari peningkatan pada tiap siklus”.

Perbedaan dari kedua penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu peneliti akan melakukan dengan metode *experiment* serta peneliti berfokus pada peningkatan kreativitas siswa kelas V SD pada pembelajaran Seni Rupa dengan materi “Mengetahui Aneka Ragam Hias Dari Berbagai Daerah Di Indonesia” dengan menggunakan Model *Project Based Learning*, model ini cocok bagi siswa yang senang dalam membuat sesuatu atau karya contohnya praktek yang dilakukan didalam kelas, maka dari itu saya mengambil Model *Project Based Learning* dengan hasil karya Batik Jumputan. Hal tersebut juga termasuk dalam implementasi P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) yang sesuai dengan kurikulum merdeka, nantinya hasil dari *project* tersebut dapat dipamerkan dalam *market day* sebagai implementasi P5.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka selanjutnya peneliti akan melakukan penelitian dengan metode penelitian *experiment* dengan harapan dapat lebih meningkat dalam *Creative Thinking Skill's* siswa. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap *Creative Thinking Skill's*”.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Sebagian besar guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) yang menghasilkan pembelajaran yang membosankan, jenuh, siswa tidak aktif dalam bertanya atau menjawab, pembelajaran terfokus pada pendidik saja bukan dengan peserta didik dan mengerjakan tugas sekolah dikerjakan oleh orangtua atau mencontek kepada temannya.
2. Rendahnya *creative thinking skill* siswa di SDN Tanjungpura VI saat proses pembelajaran seperti sulit mengungkapkan ide, kurang aktif berbicara, tidak aktif dan sebagainya.
3. Penggunaan model pembelajaran yang kurang memadai karena kurangnya sarana dan prasarana seperti dalam penayangan video

pembelajaran atau materi pembelajaran menggunakan laptop, PPT, *Youtube*, Video animasi, kurangnya pembelajaran dengan menggunakan metode *experiment* atau pembelajaran praktek, hal tersebut kurang memadai karena kurang dalam ketersediaan *infocus*, *proyektor*, dan *sound*.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, berikut perumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan penerapan *Model Project Based Learning* terhadap *Creative Thinking Skill's* ?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan *Creative Thinking Skill's* dengan penerapan *Model Project Based Learning*?
3. Seberapa besar pengaruh dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *Model Project Based Learning* terhadap *Creative Thinking Skill's*?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan di atas, tujuan pada penelitian ini bermaksud untuk:

1. Untuk mengetahui, menganalisis dan mendeskripsikan bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan penerapan *Model Project Based Learning* terhadap *Creative Thinking Skill's*
2. Mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan *Creative Thinking Skill's* dengan penerapan *Model Project Based Learning*
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *Model ProjectBased Learning* terhadap *Creative Thinking Skill's*

### E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis. Manfaat penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta referensi baru bagi mahasiswa, khususnya pada guru dan calon guru mengenai terhadap *Creative Thinking Skill's* siswa Kelas V. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian serupa.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pentingnya memilih model pembelajaran yang melibatkan siswa berperan aktif serta memilih media pembelajaran yang dapat menghasilkan suatu produk sehingga siswa dapat memiliki *creative thinking skill's*.

## 3. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan semangat belajar untuk lebih aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran serta membantu memudahkan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL).

## 4. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berharga bagi guru untuk menambah ilmu pengetahuan dan menjadikan guru lebih terampil dan kreatif dalam menggunakan berbagai inovasi model *Project Based Learning* (PJBL) serta untuk meningkatkan hasil kinerja guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

## 5. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berharga dan memberikan bantuan kepada pihak sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, terutama sehubungan dengan hasil belajar peserta didik.

## 6. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan untuk meningkatkan hasil belajar dan juga

sebagai referensi untuk mengetahui berhasil atau tidaknya model *Project Based Learning* (PJBL) terhadap hasil belajar peserta didik

## **F. Definisi Operasional**

Untuk menghindari terjadinya perbedaan dalam penafsiran dalam penelitian ini mengenai istilah-istilah yang terdapat pada rumusan masalah, maka dikemukakan definisi operasional sebagai berikut:

### **1. *Creative Thinking Skill's***

*Creative thinking skill'* merupakan kemampuan daya pikir dengan menemukan sesuatu yang baru sehingga membangunkan ide yang tidak terduga serta dalam berfikir kreatif menuntun peserta didik menemukan jawaban berdasarkan hasil pemahaman sendiri dan mempergunakan kemampuan dan pemahaman dalam memecahkan sebuah masalah.

Adapun indikator yang digunakan pada kemampuan *creative thinking skill's* di penelitian ini sebagai berikut: (1) *Fluency*, (2) *Flexibility*, (3) *Originality*, dan (4) *Elaboration*.

### **2. *Project Based Learning* (PJBL)**

Model pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat kepada siswa yang dimana untuk membangun atau mengimplementasikan sebuah project atau konsep yang sudah mereka rumuskan berupa project yang dapat di implemantasikan dalam kehidupan nyata. Selain itu model pembelajaran project based learning ini sebagai langkah awal dalam mengumpulkan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya lewat aktivitas secara nyata.

Adapun sintaks yang digunakan pada model pembelajaran *project based learning* di bagi menjadi 5 fase, yaitu (1) Mempersiapkan pertanyaan menarik minat siswa, (2) Menyusun rencana proyek, (3) Membuat jadwal aktivitas, (4) Memonitoring perkembangan proyek siswa, (5) Menguji dan memberikan penilaian proyek.

## **G. Sitematika Skripsi**

Penulis dalam membuat penelitian skripsi kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan sub bab lainnya.

Penulis melihat refensi dari buku Panduan Penulis Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa yang menjadi panduan dalam sistematika penulisan skripsi yang disusun oleh Tim Panduan Penulisan KTI FKIP Unpas (2021,hlm.37) berdasarkan rujukannya, skripsi tersusun menjadi lima bab, setiap babnya mencakup komponen penelitian diantaranya sebagai berikut:

Bab I bagian Pendahuluan, pada bab ini dijelaskan untuk mempermudah pembaca untuk mengetahui isi permasalahan dan pembahasan yang akan dibahas oleh penulis. Didalam bab 1 pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

Bab II Kajian teori dan kerangka pemikiran, yang menggambarkan teori, ide-ide dasar, karakteristik, kelebihan dan kekurang, langkah-langkah dalam model pembelajaran, materi pembelajaran yang mencakup untuk kemampuan *creative thinking skill's* yaitu pelajaran Seni Rupa dalam muatan Mengenal Aneka Ragam Hias Dari Berbagai Daerah Di Indonesia dan implementasi praktek dalam pembelajaran yaitu Batik Jumputan, lalu terdapat kerangka pemikiran dan hipotesis dalam penelitian.

Bab III Metode Penelitian, menjelaskan bawah sebuah penelitian perlu adanya beberapa cara yang tepat untuk diimplementasikan. Hal ini sesuai dengan Bab III yang terdiri dari pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, dan Teknik analisis data. Teknik penelitian yang akan digunakan oleh peneliti ketika sebelumnya dari pra-teknis ke teknis dibahas dalam bab ini, secara khususnya peneliti akan melakukan penelitian di SDN Tanjungpura VI dengan metode penelitian yang sudah ditentukan dalam bab ini.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, menjelaskan uraian tentang data yang terkumpul, populasi dan sampel penelitian, hasil

pengelohan data serta analisis hasil pengelolaan data. Secara rinci pada bab ini merupakan jawaban terdapat pada rumusan masalah dan hipotesis penelitian disertai dengan pembahasan terhadap hasil penelitian. Pada jawaban rumusan masalah yang berkaitan dengan uji hipotesis, peneliti diharuskan menyajikan hasil uji normalitas data lebih dahulu sebelum melakukan uji hipotesis. Pembahasan yang berkaitan dengan hasil uji hipotesis paling sedikit memperlihatkan faktor-faktor yang berkaitan atau memengaruhi variabel independen.

Bab V Simpulan dan Saran, dijelaskan dimana simpulan menyajikan tafsiran dan harus menjawab masalah atau pertanyaan penelitian. Untuk memudahkan penulisan simpulan, peneliti dapat merumuskannya sebanyak butir-butir rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Sedangkan, saran merupakan rekomendasi yang ditujukan untuk para pembaca, para peneliti selanjutnya atau mahasiswa yang akan melakukan penelitian yang serupa.