

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah bagian penting dalam kehidupan manusia dan merupakan pencapaian penting pembangunan nasional. Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia karena manusia dapat memutuskan dan mengubah hidupnya melalui pendidikan. Capaian pembangunan suatu negara tidak terlepas dari sumber daya manusianya. Jika suatu negara mempunyai sumber daya manusia yang berkualitas, maka kemajuan negara tersebut tidak dapat diragukan lagi. Pendidikan sangat dibutuhkan dalam kelangsungan dan kesejahteraan suatu bangsa sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Pasal 1 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yang berbunyi “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

UU No 14 Tahun 2005 Tentang Pendidik dan Dosen menyatakan bahwa. Pendidik adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Pendidik yang profesional harus memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, tetapi juga membangun karakter serta mempersiapkan individu untuk menghadapi tantangan kehidupan. Dalam Islam, pendidikan memiliki kedudukan yang sangat tinggi, karena ilmu adalah kunci untuk memahami ajaran agama dan menjalankan kehidupan sesuai dengan tuntunan Allah SWT. Al-Qur'an secara tegas menekankan

pentingnya pendidikan dan pencarian ilmu. Salah satu ayat yang menggambarkan keutamaan ilmu terdapat dalam Surah Al-Mujadalah ayat 11:

...يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: "...Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan." (QS. Al-Mujadalah: 11)

Ayat ini menunjukkan bahwa ilmu merupakan faktor yang mengangkat derajat seseorang di sisi Allah SWT. Pendidikan yang baik akan menghasilkan individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki moral dan etika yang tinggi sesuai dengan nilai-nilai islam.

Dalam budaya Sunda, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mencerdaskan individu, tetapi juga membentuk manusia yang berakhlak, berbudaya, dan memiliki ilmu yang bermanfaat. Hal ini tercermin dalam falsafah "Pengkuh Agamana, Jembar Budayana, Luhung Elmuna." Nina Kurniasih (2021, hlm. 30) menjelaskan bahwa falsafah ini memiliki makna mendalam dalam dunia Pendidikan yaitu sebagai berikut, yang pertama pengkuh agamana hal ini mengacu pada keteguhan dalam beragama. Pendidikan seharusnya membentuk individu yang memiliki nilai-nilai spiritual dan moral yang kuat sebagai landasan dalam kehidupan. Yang kedua jembar budayana hal ini menunjukkan bahwa seseorang harus memiliki wawasan luas tentang budaya, memahami dan menghormati keberagaman, serta mampu melestarikan budaya lokal sebagai bagian dari identitasnya. Yang ke tiga luhung elmuna hal ini menekankan pentingnya ilmu pengetahuan yang tinggi dan bermanfaat, di mana seseorang tidak hanya berilmu tetapi juga menggunakannya untuk kemaslahatan bersama.

Konsep pendidikan berbasis budaya lokal dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membentuk karakter peserta didik yang lebih berakar pada nilai-nilai luhur masyarakatnya. Pendidikan yang menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan pendekatan budaya akan lebih efektif dalam membentuk pribadi yang unggul di berbagai aspek kehidupan. Salah satu contohnya adalah pendidikan matematika, yang merupakan bagian tak terpisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Melalui pendekatan yang holistik dan berbasis budaya, pembelajaran matematika dapat menjadi lebih kontekstual,

menarik, dan relevan bagi peserta didik, sehingga membantu mereka mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam serta keterampilan berpikir logis dan kreatif.

Pendidikan matematika adalah salah satu bagian yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar merupakan hal yang sangat penting, karena matematika merupakan dasar bagi perkembangan kemampuan kognitif dan logika peserta didik. Pemahaman konsep matematis yang kuat menjadi pondasi penting bagi kesuksesan peserta didik dalam memahami materi matematika yang lebih kompleks di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Matematika merupakan ilmu yang terstruktur. Konsep-konsep yang ada dalam pelajaran matematika saling berhubungan. Maka dari itu untuk menguasai dan memahami materi matematika harus memiliki pemahaman akan materi sebelumnya. Dimana harus benar-benar dikuasai agar dapat memahami topik yang akan dipelajari selanjutnya. Matematika seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang paling sulit baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Di sekolah, banyak peserta didik yang terlihat tidak tertarik mempelajari matematika, namun penelitian membuktikan pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SD Negeri 033 Asmi Bandung diperoleh informasi bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Penulis menemukan peserta didik yang mengalami kesulitan belajar matematika terutama dalam memahami materi pecahan. Menurut pengamatan tersebut, ternyata peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan operasi pengerjaan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dalam memahami konsep pecahan (menyamakan penyebut, membedakan pembilang dan penyebut), sehingga hal tersebut berdampak pada pembelajaran materi selanjutnya. Pada pembelajaran proses penyelesaian materi pecahan ini masih dianggap sulit oleh peserta didik, peserta didik lemah pada pemahaman awal sehingga kesulitan saat melakukan operasi hitung pecahan.

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik belum sesuai dengan yang diharapkan untuk aspek pemahaman konsep karena, disebabkan pendidik tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan pendidik masih

sepenuhnya menggunakan model konvensional. Kemudian, berdasarkan hasil observasi, terdapat beberapa peserta didik kurang berminat terhadap pelajaran matematika sehingga tidak ada motivasi dalam pembelajaran, hal tersebut terlihat pada saat pembelajaran berlangsung terdapat beberapa anak tidak memperhatikan pendidik dengan fokus yang menjelaskan di depan kelas. Di sisi lain, pendidik juga mengalami kesulitan dalam mengajarkan konsep matematika menggunakan model yang variatif. Salah satu alasannya, pendidik harus mengejar materi selanjutnya, meskipun materi yang sedang diajarkan belum tuntas dan anak belum betul-betul memahami dengan benar.

Berikut hasil penilaian harian pada materi pecahan peserta didik kelas VB SD Negeri 033 Asmi. Pemahaman pada materi pecahan peserta didik masih termasuk pada kategori rendah. Hal ini dibuktikan melalui hasil penilaian harian (PH) yang dilaksanakan oleh wali kelas VB SD Negeri 033 Asmi Bandung pada akhir pembelajaran materi pecahan. Penilaian harian ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman konsep peserta didik secara langsung terhadap kompetensi dasar yang telah diajarkan. Berdasarkan dokumentasi nilai PH yang diperoleh peneliti dari wali kelas, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas VB hanya mencapai 68,29, sedangkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan adalah 75. Dari total 27 peserta didik, hanya 9 orang (33,33%) yang memenuhi KKTP, sementara 18 orang (66,67%) lainnya belum tuntas. Temuan ini mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep pecahan, seperti penyamaan penyebut, operasi hitung pecahan, dan penerapan dalam soal cerita. Dengan demikian, data hasil penilaian harian ini menjadi bukti empirik bahwa tingkat pemahaman matematis peserta didik pada materi pecahan masih rendah dan membutuhkan perlakuan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Melihat permasalahan ini, perlu dilakukan perbaikan agar proses pembelajaran dalam mata pelajaran matematika menjadi lebih baik, maka dari itu seorang pendidik dalam proses pembelajarannya harus menggunakan model dan media pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik lebih berperan aktif serta media pendukung yang kreatif agar proses pembelajaran lebih bermakna dan tidak terkesan membosankan ataupun menyulitkan.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan cara yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar yang diharapkan. Semakin tepat model yang digunakan dalam suatu pembelajaran maka akan semakin efektif pencapaian kompetensi yang ditunjukkan dengan semakin meningkatnya prestasi belajar peserta didik. Pemilihan model yang tepat untuk pembelajaran di kelas merupakan faktor penentu agar tercapainya tujuan pembelajaran di kelas.

Melalui pengamatan peserta didik di SD tersebut, terlihat bahwa mereka sangat antusias saat bekerja dalam kelompok serta menikmati proses belajar dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, sesuai dengan karakteristik peserta didik di SD tersebut maka, model pembelajaran yang tepat untuk digunakan adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Pembelajaran berbasis masalah merupakan metode pembelajaran yang diawali dengan masalah untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru (Akbar dkk., 2023, hlm. 4). Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang mengajak peserta didik ikut serta aktif dalam pemecahan masalah relevan atau yang dapat ditemui di kehidupan sehari-hari (Siregar dkk., 2022, hlm.17).

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat pembelajaran akan jauh lebih menarik lagi dengan menggunakan bantuan aplikasi yang dimana aplikasi ini akan lebih membantu peserta didik lebih aktif terlibat dalam pembelajaran karena, di era digitalisasi zaman sekarang ini anak sudah mengenal internet maka dari itu dapat kita manfaatkan untuk media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai media di mana pesan-pesan yang mencakup pikiran, emosi, dan fokus, disampaikan terbukti sangat berharga dalam proses memperoleh pengetahuan. Selain itu, platform media ini membantu penyebaran ide-ide abstrak untuk memastikan pemahaman dan asimilasi yang mulus di antara individu dalam pendidikan (Hasiru dkk., 2021, hlm. 60). Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika ini adalah aplikasi *Wordwall* yang dirancang untuk membawa pembelajaran matematika ke tingkat baru melalui pendekatan interaktif dan bermain.

Zaitun (2024, hlm. 100) mengatakan kelebihan dari *Wordwall* adalah dapat mengakses dan menggunakan beberapa template secara gratis, hingga terdapat

berbagai jenis permainan yang ditawarkan (seperti *crossword*, *quiz*, *group sort*, dan lain sebagainya), *Wordwall* ini merupakan media pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan bersama-sama dalam pembelajaran, baik untuk kuis ataupun untuk kegiatan penutup dalam pembelajaran. Aplikasi *Wordwall* dapat menjadi solusi dalam mengatasi masalah pemahaman matematis pada peserta didik karena, aplikasi *Wordwall* mencakup kumpulan permainan edukatif yang mungkin menyertakan representasi visual (misalnya gambar) atau entitas nyata lainnya (misalnya diagram). Permainan dapat digunakan untuk memberikan materi pembelajaran untuk disajikan yang sangat menarik dan interaktif.

Untuk mendukung kerelevanan model dan media diatas, berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dan dapat dijadikan bahan telaah bagi peneliti: Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Dheni harmaen (2024, hlm. 305) yang berjudul ”Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V SD”. Penelitian menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis pada peserta didik sekolah dasar. Terbukti pada mulai dari pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-4 sudah mengalami peningkatan. Terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil tes dan observasi peserta didik kelas eksperimen dengan kelas control.

Penelitian terdahulu yang kedua dilakukan oleh Nurlita dkk., (2019, hlm. 182) yang berjudul” Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Peserta didik Kelas V SD”. Pemahaman konsep peserta didik mengalami peningkatan setelah menerapkan model *Problem Based Learning*. Adapun, peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik ini dapat dilihat dari hasil tes kemampuan pemahaman konsep, dimana hasil persentase ketuntasan belajar berhasil meningkat dalam setiap siklusnya.

Diperkuat oleh penelitian Zulfah (2023, hlm. 9) dengan judul “Pemanfaatan Media Game Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik”. Berdasarkan penelitian diperoleh bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Peningkatan minat belajar peserta didik dapat dilihat berdasarkan hasil analisis lembar observasi minat belajar peserta

didik yang memperoleh presentase masuk dalam kategori baik pada siklus II masuk kategori sangat baik, dan pada siklus III masuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Peserta didik Sekolah Dasar**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep matematis peserta didik masih rendah.
2. Kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar.
3. Peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran matematika.
4. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan membosankan, sehingga peserta didik kurang tertarik saat belajar matematika.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka masalah penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas V SDN 033 Asmi Bandung.
2. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian adalah pelajaran Matematika materi pecahan.
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *Problem Based Learning* (PBL) pada kelas eksperimen dan model konvensional pada kelas kontrol.
4. Aspek yang diteliti adalah ranah kognitif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses implementasi pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* dan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran matematika peserta didik sekolah dasar?

2. Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan pemahaman matematis peserta didik sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisis, dan mendeskripsikan pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan pemahaman matematis peserta didik sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Jika penelitian yang dilakukan ini berhasil, maka akan memberikan banyak manfaat. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini akan memberikan manfaat dan menambah wawasan keilmuan bagi para peneliti dan pembaca mengenai pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap pemahaman matematis peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

- 1) Peserta didik dapat meningkatkan pemahaman konsep dalam pelajaran matematika.
- 2) Peserta didik dapat mengatasi hambatan dalam pembelajaran matematika.
- 3) Peserta didik dapat membuat proses pembelajaran menggunakan media *Wordwall* menjadi lebih menarik dan interaktif.

b. Bagi Pendidik

- 1) Pendidik dapat mengetahui masalah yang dialami oleh peserta didik.
- 2) Pendidik dapat memberikan solusi terhadap masalah yang dialami oleh peserta didik pada pembelajaran.

- 3) Pendidik dapat lebih menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan menggunakan aplikasi *Wordwall*.
- c. Bagi Sekolah
- 1) Sekolah dapat memfasilitasi proses pembelajaran di kelas.
 - 2) Sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran agar semakin baik.
 - 3) Sekolah dapat melakukan evaluasi terhadap pembelajaran di kelas.
- d. Bagi Calon pendidik di Sekolah Dasar
- 1) Calon pendidik mendapatkan pengalaman dan wawasan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.
 - 2) Calon pendidik dapat meningkatkan keterampilan mengenai penggunaan media pembelajaran *Wordwall*.
 - 3) Calon pendidik mendapatkan pembelajaran untuk mengetahui bagaimana permasalahan yang dialami peserta didik dalam memahami konsep matematis.
- e. Bagi Peneliti selanjutnya
- 1) Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian yang sudah dilakukan mengenai model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* pada pelajaran matematika .
 - 2) Peneliti selanjutnya dapat menghasilkan inovasi baru dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* pada pelajaran matematika.
 - 3) Peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini referensi dalam penelitian selanjutnya.

G. Definisi Operasional

1. Pemahaman Konsep Matematis

Pemahaman konsep matematika merupakan keterampilan penting yang diperlukan untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan matematika yang lebih tinggi dan mampu mengorganisasikan berbagai hal selain itu, peserta didik dapat memahami konsep abstrak, mengklasifikasikan objek dalam situasi matematika dan merumuskan kembali apa yang telah disampaikan, dengan

menggunakan konsep dalam berbagai konteks dan memperoleh beberapa dampak dari keberadaan konsep tersebut.

2. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang dapat membentuk dan meningkatkan peserta didik agar memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran, sekaligus mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir lebih kritis, selain itu, memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan baru dengan cara menyajikannya pada permasalahan dunia nyata atau digunakan dalam dunia nyata kehidupan sehari-hari.

3. Aplikasi *Wordwall*

Aplikasi *Wordwall* adalah salah satu media interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan alat penilaian yang menarik minat peserta didik belajar. Penggunaan media ini bukan hanya sekedar untuk di lihat tetapi dapat dirancang untuk meningkatkan aktivitas belajar kelompok dan juga melibatkan peserta didik secara aktif dalam penciptaannya, karena di dalamnya terdapat banyak template yang dapat digunakan.

H. Sistem Penulisan Skripsi

Berdasarkan Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa yang diterbitkan oleh Tim Penyusun Buku Panduan KTI FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm. 27-38) bahwa, struktur utama skripsi terdiri atas lima bab. Kelima bab itu mencakup Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, serta Bab V Simpulan dan Saran. Sistematika penulisan skripsi dijelaskan, sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, peneliti menguraikan alasan pentingnya topik yang diteliti, biasanya dimulai dari latar belakang yang menyoroti kesenjangan antara teori atau pendapat ahli dengan kondisi nyata di lapangan. Setelah itu, peneliti memetakan masalah-masalah yang ditemukan, kemudian mempersempitnya melalui batasan masalah dan merumuskannya dalam bentuk pertanyaan penelitian. Tujuannya agar arah penelitian lebih terarah, sehingga tujuan dan manfaat penelitian dapat dijelaskan dengan jelas. Dalam bab ini juga dimuat definisi

operasional yang membantu menyamakan pemahaman istilah yang digunakan. Terakhir, Bab I dilengkapi dengan sistematika penulisan skripsi yang menjelaskan alur dan tata urutan bab secara keseluruhan.

Bab II Landasan Teori dan Kerangka Pemikiran memuat pembahasan tentang teori-teori yang relevan dengan penelitian, dilengkapi hasil-hasil penelitian sebelumnya yang mendukung variabel yang diteliti. Bab ini juga memuat kerangka pemikiran serta paradigma penelitian dalam bentuk diagram atau skema.

Bab III Metode Penelitian menjelaskan secara rinci cara yang ditempuh peneliti untuk mengungkap dan memecahkan masalah penelitian. Di dalamnya mencakup jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu pelaksanaan, subjek dan objek penelitian, rancangan penelitian, teknik pengumpulan data beserta instrumen yang digunakan, cara menganalisis data, hingga langkah-langkah penelitian dari awal hingga akhir.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, peneliti memaparkan hasil penelitian yang diperoleh melalui proses analisis data. Penyajian hasil ini disusun mengikuti urutan rumusan masalah. Setelah itu, dilakukan pembahasan untuk mengkaji hasil penelitian lebih dalam, termasuk menghubungkan temuan dengan teori atau penelitian sebelumnya agar pertanyaan penelitian dapat terjawab.

Bab V Simpulan dan Saran berisi ringkasan pokok dari hasil penelitian yang menjawab tujuan penelitian. Simpulan ini ditulis dalam bentuk paparan singkat atau poin-poin. Bab ini juga memuat saran yang berupa rekomendasi, baik kepada pihak terkait seperti pengambil kebijakan, praktisi di lapangan, maupun bagi penelitian selanjutnya.