BAB I

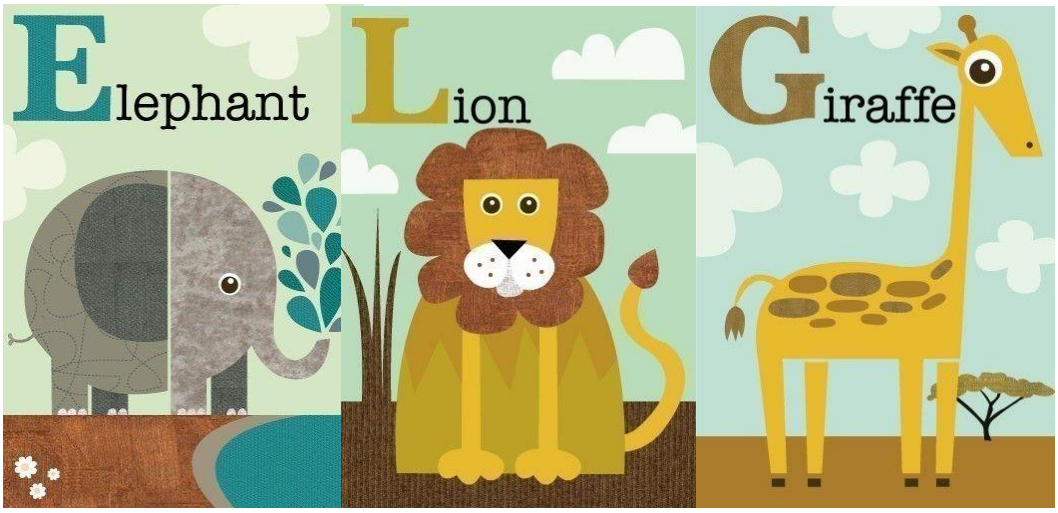
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Anak usia 4-6 tahun merupakan individual yang sedang menjalani suatu proses perkembangan baik dari perubahan biologis, psikologis dan emosional. Anak memiliki dunia dan karakter yang berbeda dari orang dewasa. Anak sangat aktif, dinamis, antusias dan selalu ingin tahu terhadap sesuatu apa yang dilihat dan didengarnya sehingga anak terlihat seolah-olah tidak pernah berhenti untuk belajar. Pada usia 4-6 tahun anak pada umumnya sudah memasuki sekolah taman kanak-kanak (TK). Di sekolah mereka diajarkan seperti menggambar, mewarnai, menulis, mengenal objek dan lain- lain.

Guru biasanya memberikan pelajaran kepada anak dengan menggunakan bantuan sebuah media, Salah satunya adalah media *flashcard* yang merupakan media kartu bergambar yang dilengkapi dengan nama objek. *Flashcard* ini digunakan untuk mengembangkan kemampuan otak kanan untuk mengingat sebuah gambar atau sebuah objek. Hal ini diawali pada tahap berpikir anak, yang dimana anak masih dikuasai oleh cara pandang terhadap objek-objek yang dilihat. Dan media *flashcard* biasanya memiliki gambar objek pada halaman depan serta nama objek pada bagian bawah dan huruf alfabet pada belakang kartu, dengan setiap kartu memiliki gambar sesuai dengan huruf alfabet. Biasanya pada kartu huruf alfabet merupakan huruf depan dari nama objek gambar. Namun pada media

pembelajaran disesuaikan dengan tema yang akan diajarkan kepada anak. Contoh tema binatang, maka guru akan menyediakan media *flashcard* bertema seri binatang misalnya huruf alfabet “Z” yang merupakan awalan dari nama binatang Zebra.



Gambar 1.1 Media Pembelajaran *Flashcard*

(sumber: www. pinterest.com. 27 April 2017)

Pada umumnya media *flashcard* klasik memiliki ciri–ciri gambar dua dimensi (2D) yang dicetak pada kertas tebal, dengan beberapa objek gambar yang dikelompokan seperti kelompok gambar seri binatang, dinosaurus, tatasurya, buah-buahan, warna, jenis pekerjaan, dan lain-lain. Selain memiliki objek gambar yang bermacam-macam, jenis gambar pada media *flashcard* berbeda-beda seperti gambar kartun, ilustrasi, foto, stilasi dan lain-lain. Dan gambar pada media *flashcard* ditampilkan secara utuh dari kepala sampai kaki dan berwarna. Ukuran flashcard bervariasi di antaranya ukuran besar yang sering digunakan 25x 30 cm dan ukuran kecil 7 x11,6cm / 8x12cm.

Saat ini perkembangan teknologi membawa pengaruh kepada media pembelajaran, salah satunya media *flashcard.* Media *flashcard* ditambahkan dengan teknologi *augmented reality* (AR). *Augmented reality* (AR) merupakan teknologi baru yang menggabungkan gambar dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D) serta gambar dimunculkan kembali secara virtual ke dunia nyata pada layar *smartphone*.



Gambar 1.2 Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality*

(Sumber: www.octagonstudio.com. 1 Mei 2017)

Media *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) memiliki objek gambar yang sama pada media *flashcard* klasik namun pada umumnya yang baru ada hanya kelompok gambar seri binatang, dinosaurus, pekerjaan, dan tatasurya. Selain itu jenis gambar pada media *flashard* berbasis *augmented reality* harus dibagi menjadi 2 bagian antara kartu cetak bergambar dan digital pada *smartphone* yang meggunakan aplikasi berbasis *augmented reality* (AR). Yang pertama dalam bentuk kartu cetak bergambar dua dimensi (2D) memiliki jenis gambar seperti gambar

sketsa, ilustrasi, dan foto. Pada gambar pada media kartunya pun ada yang utuh dari kepala sampai kaki dan tidak utuh, namun lebih cenderung gambar tampak tidak utuh hanya bagian kepala saja. Dari segi warna ada yang berwarna dan hitam putih / monokrom. Dan yang kedua gambar bentuk digital bergambar tiga dimensi (3D) yang diwujudkan kembali dengan teknologi *augmented reality* (AR) secara virtual ke dunia nyata memiliki gambar realis yang sama seperti aslinya dan dapat diputar sampai 360° atau dapat dilihat secara utuh dari tampak depan, samping, belakang dan atas sehingga dapat dilihat secara rinci dan detail. Dan yang kedua dalam bentuk digital memiliki warna sesuai dengan objek nyata. Ukuran flashcard hanya ada ukuran kecil 7 x 11,6 cm.

Penelitain ini difokuskan pada visual media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR). Peran gambar dalam pembelajaran anak sangatlah penting dikarenakan memiliki proses berfikir dan berimajinasi dalam memahami sebuah objek. Peran guru dan orang pun ikut serta dalam pemilihan sebuah media pembelajaran yang tepat untuk anak. Hal tersebut dapat dilakuakan untuk kebaikan dalam melatih perkembangan daya imajinasi yang berperan sebagai proses kreasi dan poses belajar.

Gambar pada media *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) yang digunakan adalah gambar tiga dimensi (3D) naturalis. Sehingga muncul pertanyaan mengenai apakah media *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) menarik untuk pembelajaran anak dan bagaimana interaksi dari visual pada media *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR). Hal ini yang menjadi dasar pemikiran dalam penulisan penelitain ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka teridentifikasi permasalahannya yaitu pentingnya mengetahui media pembelajaran baru yang menggunakan teknologi yang memproyeksikan gambar secara virtual ke-dunia nyata denga gambar digital tiga dimensi (3D) naturalis utuk anak-anak.

1.3 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana media *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) menjadi media pembelajaran anak?
2. Sejauh mana interaksi anak pada media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR)?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana media *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) menjadi media pembelajaran yang menarik untuk anak.
2. Untuk mengetahui sejauh mana interaksi anak terhadap media *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR)
   a) Objek dapat diputar 360˚.
   b) Objek dapat dilihat secara rinci dan detail.

1.5 Manfaat Penelitian

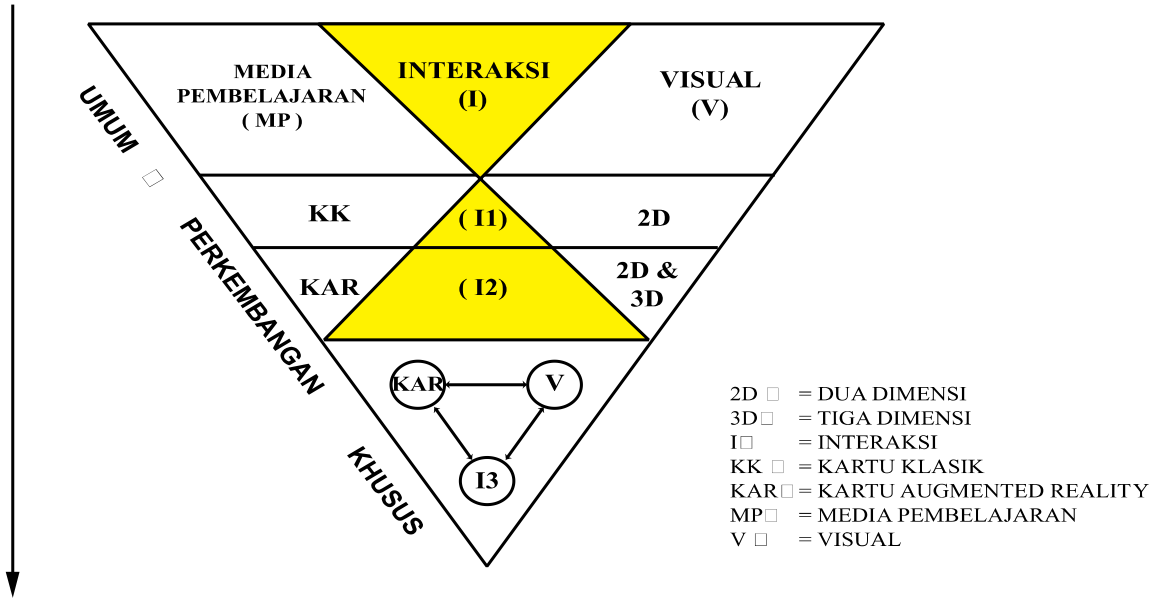
Penelitian ini diharapkan bermanfaat pada pengembangan bidang keilmuan desain, yaitu di antaranya:

1. Menjadi rujukan untuk pengembangan penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan topik, objek, dan metodologi yang sama, diantaranya perkembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) baik dari objek gambar, jenis gambar, interpretasi gambar, dan interaksi anak melalui gambar.
2. Menjadi bahan acuan bagi para praktisi desain, khususnya desainer dalam proses pembuatan media pembelajaran mengenai pemahaman terhadap visual pada media pembalajaran anak, agar media tersebut dapat menjadi media pembelajaran yang baik dan menarik untuk anak.

1.6 Kerangka Penelitian

Penelitian ini berawal dari struktur pemikiran yang dirancang untuk mengatasi permasalahan penelitian, yang difokuskan pada tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui visual yang baik untuk media pembelajaran anak dan interaksi anak pada media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality*. Sehingga media ini dapat menjadi media pembelajaran yang baik dan menarik untuk anak.

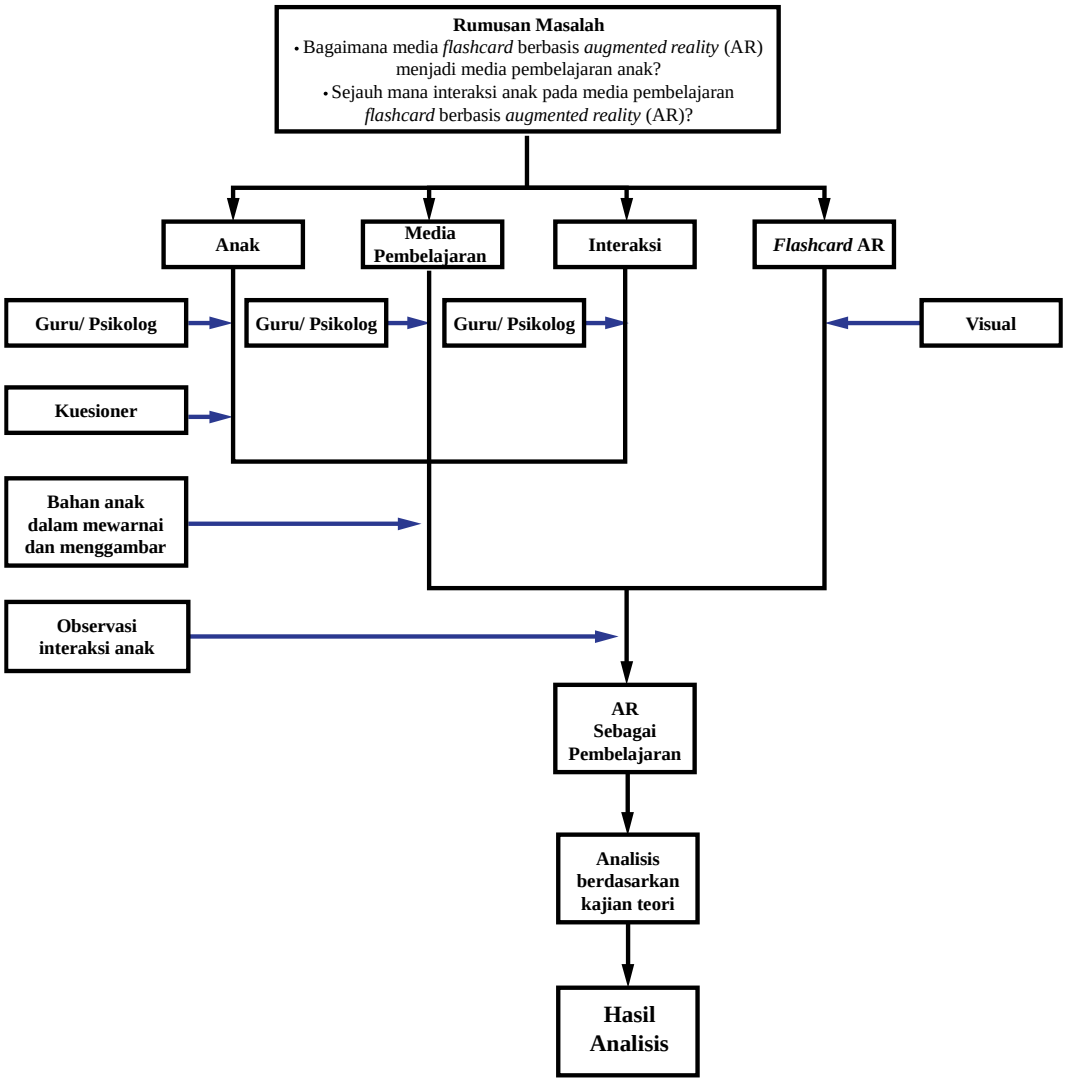
Penelitian ini dibagi dalam tiga bagian penting yaitu Media Pembelajaran (MP), Visual (V), dan Interaksi (I). Secara umum dipahami dan dibahas mengenai teori-teori yang menjelaskan terkait (MP-V-I) dengan pelakunya anak 4-6 tahun.



Gambar 1. 3 Skema Pemikiran Penelitian

Dan dibahas juga mengenai media pembelajaran *flashcard* klasik serta perkembangan teknologi *augmented reality*. Objek yang menjadi fokus penelitian adalah visual pada media pembelajaran augmented reality (AR). Lalu di jelaskan secara teori mengenai visualisasi dan interaksi serta kaitannya dengan objek penelitian.

Setelah skema pemikiran penelitain dibuat maka disusunlah kerangka-kerangka penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. 4 Kerangka Penelitain

1.7 Pembatasan Masalah dan Asumsi

Peneliti membatasi ruang lingkup penelitian dikarenakan luasnya ruang lingkup permasalahan penelitian yang akan dikaji, maka peneliti akan membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Dari aspek penelitian, dibatasi hanya pada visual media pembelajaran *flashcard*.
2. Dari aspek media pembelajaran, dibatasi dari media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) dengan menggunakan perangkat pada *smartphone.*
3. Subjek penelitian dibatasi pada anak usia 4-6 tahun yang pada umumnya sudah bersekolah di sekolah taman kanak-kanak (TK)
4. Dari aspek waktu penelitian, penelitian akan dilaksanakan di TK. Nusa Bangsa di kota Bandung dimulai pada bulan Maret 2017 – Mei 2017. Batasan ini dilakukan berdasarkan waktu minimal observasi yang dilakukan untuk penelitian.
5. Analisis dilakukan terhadap penyampaian pesan gambar pada media pembelajaran *flashcard* yang dapat dilihat dari interaksi anak.

Berdasarkan penjelasan di atas, Batasan kasus penelitian ini dapat dikelompokan sebagai berikut:

Table 1.1 Batasan Kasus Penelitian

Media Pembelajaran	Kartu bergambar yang dilengkapi dengan nama objek (*Flashcard*)
Target	Anak usia 4-6 tahun, 20 siswa sebagai responden
Objek	Visual pada media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR)
Lokasi	TK. Nusa Bangsa Jl. Pesantren No.8, Sukamiskin, Arcamanik, Kota Bandung, Jawa Barat 40294
Waktu	Maret – Mei 2017

Berdasarkan latar belakang sampai rumusan masalah, dapat diasumsikan bahwa visual pada media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) memiliki beberapa permasalahan seperti mengenai media pembelajaran yang menarik untuk anak dan sejauh mana interaksi anak terhadap media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR). Karena pada media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) lebih menampilkan gambar yang naturalis seperti aslinya dengan rinci dan detail. Maka jalan keluarnya yaitu dengan mengkaji visual pada media pembelajaran *flashcard*. Hal ini pun perlu ditunjang dengan konsep pemikiran dan pengambilan keputusan yang matang dari proses kreasi dan proses belajar sampai dengan pemilihan gaya gambar yang tepat untuk mencapai tujuan dan pesan yang ingin disampaikan dalam proses pemelajaran yang baik.

1.8 Metodologi penelitian

1.8.1 Metode dan Alur Pembahasan

Dalam metode penelitian ini yang digunakan untuk membahas masalah yaitu dengan menggunakan metode campuran (*mixed method*), yaitu menggabungkan dari dua metode yaitu metode kualitatif dan metode kuantitatif, hal ini dikarenakan kebutuhan dari penelitian yang telah disadari peneliti untuk mencapai tujuan. Selain itu ada beberapa pakar yang menyatakan tentang pengertian metode campuran (*mixed method*) dalam bukunya Sarwono (2011: 1) yang berjudul "*Mixed Method"* yaitu sebagai berikut:

- Hanson (2010), menyatakan bahwa metode campuran (*mixed method*) adalah mencangkup kumpulani, analisis dan keseluruhan data kuantitatif dan kualitatif dalam kajian tunggal atau bertahap.
- Julia Branen (2008), metode campuran (*mixed method*) merupakan pengadopsian strategi riset yang menggunakan lebih dari satu tipe metode riset

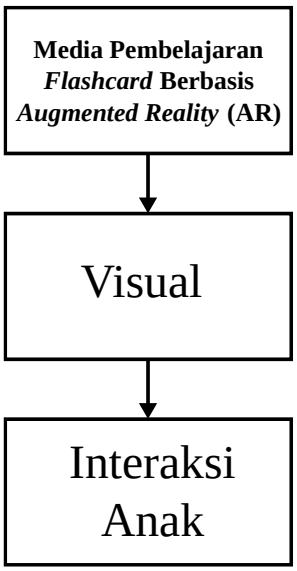
Dari pengertian metode campuran (*mixed method*) di atas dapat disimpulkan bahwa metode gabungan berkaitan dengan penggunaan yang lebih dari satu dalam satu kegiatan penelitian atau lebih yang menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif.

Selain itu analisis yang digunakan menggunakan aspek bahasa rupa. Teori bahasa rupa ini digunakan untuk menjabarkan unsur-unsur visual yang ada pada media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR). Diantaranya elmen-elmen visual seperti tipografi, layout, ilustrasi, warna, bidang. dan lain-lain.

Tahapan penelitian dimulai dengan mengumpulkan data objek penelitian berupa media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) yang terdapat dibeberapa toko buku. Objek penelitian didapat dari salah satu toko buku yaitu toko buku Books & Beyond. Objek penelitian diseleksi sesuai dengan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) untuk anak usia 4-6 tahun. Setelah itu masuk kedalam tahap pengujian dengan strategi metode campuran sekuensial / bertahap (*sequential mixed method*), metode campuran sekuensial merupakan prosedur dalam penelitian yang berusaha menggabungkan atau

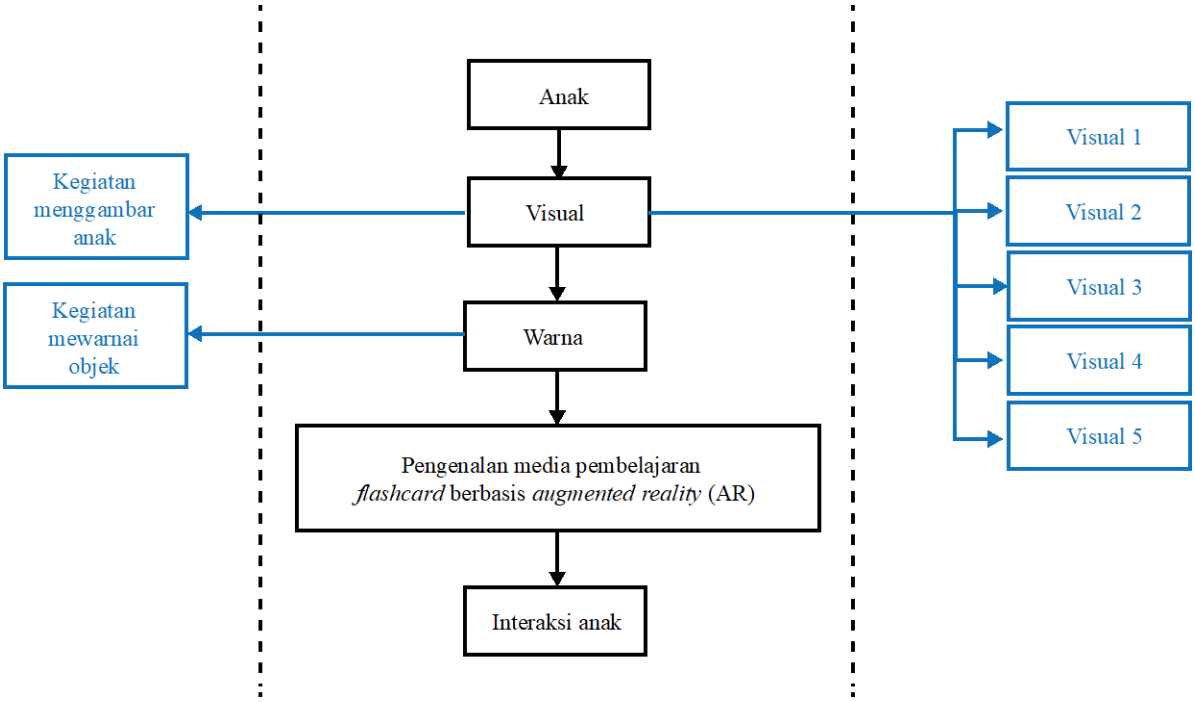
memperluas penemuan-penemuan yang diperoleh dari satu metode dengan penemuan-penemuan dari metode lain. Strategi ini dapat dilakukan dengan melakukan interview kualitatif terlebih dahulu untuk mendapatkan penjelasan-penjelasan yang memadai, lalu diikuti dengan metode survei kualitatif dengan sejumlah sampel untuk memperoleh hasil umum dari suatu populasi. Untuk memenuhi strategi metode campuran sekuensial maka penelitian akan dilakukan disalah satu sekolah dengan usia anak 4-6 tahun yaitu TK Nusa Bangsa, untuk melakukan interview dan survei.

Dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahapan analisa, yaitu mengkaji visual dan pisikologi dalam interaksi anak. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagian atau elmen-elmen visual pada media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) dan pengaplikasian visual yang baik untuk anak. Berikut adalah alur pembahasan yang digambarkan dengan bagan oleh peneliti:



Gambar 1. 5 Alur Pembahasan Teori

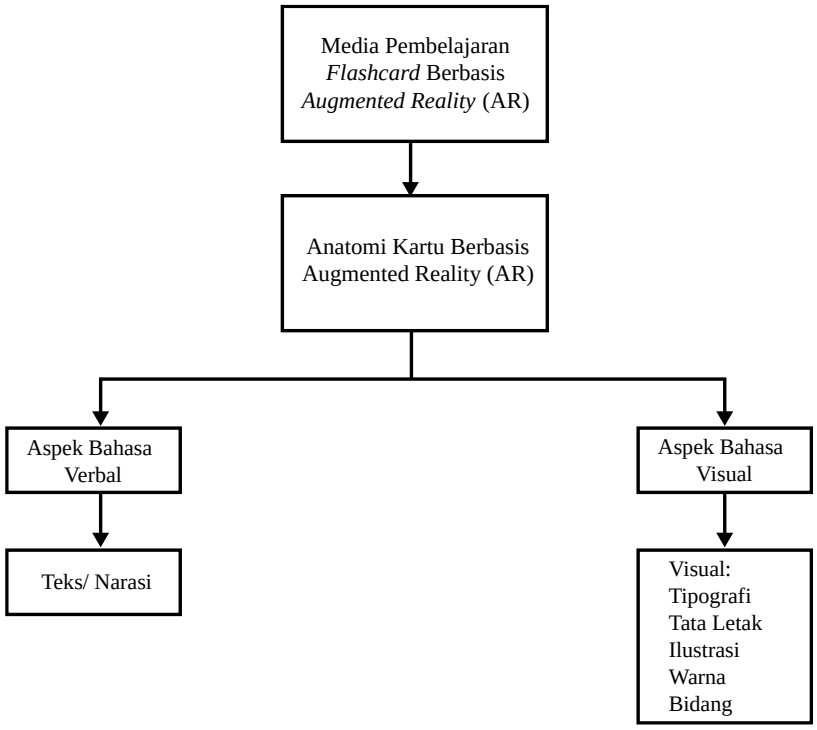
Selanjutnya peneliti akan menjabarkan alur secara rinci yang dibagi dalam beberapa tahap. Tahap pertama melakukan survei kepada anak 4-6 tahun terhadap visual pada media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR). Tahap kedua adalah menjabarkan visual/gambar dengan teori bahsa rupa pada media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR). Dan yang ketiga yaitu melakukan interview mengenai visual media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) kepada anak, guru, dan pakar psikologi. Selengkapnya dapat dilihat pada bagan berikut.



Gambar 1. 6 Alur Pembahasan Objek Tahap Pertama

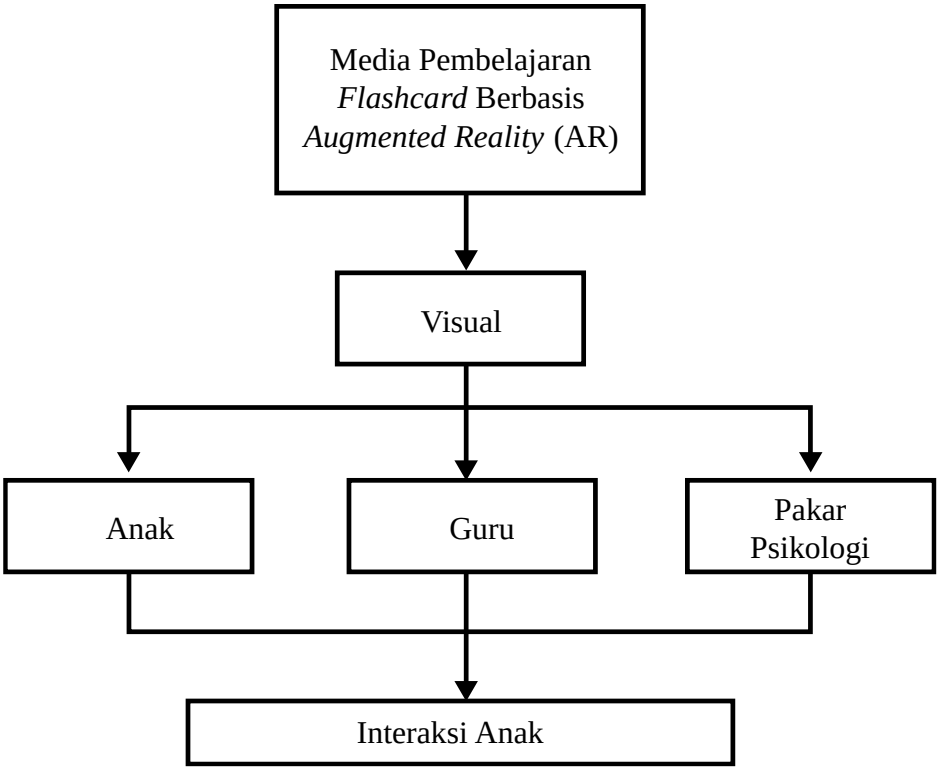
Alur pembahasan objek tahap pertama ini yang tujuannya untuk mengumpulkan data dengan melihat anak dalam melihat objek visual sampai

dengan interaksi anak. Anak akan ditunjukan beberapa gambar yang berbeda baik dari jenis gambar (realis, sketsa, stilasi, vector, dan kartun) setelah itu anak dilibatkan dengan kegiatan menggambar anak yang tujuannya untuk melihat cara pandang anak dalam melihat visual dan melihat cara anak menggambar. Selain kegiatan menggambar, anak dilibatkan dalam kegiatan mewarnai yang tujuannya untuk melihat bagaimana anak mewarnai dan melihat anak dalam menentukan pemilihan warna pada objek visual. Dan selanjutnya adalah pengenalan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) kepada anak dan melihat interaksi anak terhadap visual *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR).



Gambar 1. 7 Alur Pembahasan Objek Tahap Kedua

Alur pembahasan kedua ini tujuannya untuk mengumpulkan data melalui penjabaran media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) dengan menggunakan aspek bahasa visual rupa dilakukan untuk mengetahui bagian atau elmen-elmen visual pada media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) yang nantinya akan dihubungkan dengan interaksi anak.



Gambar 1. 8 Alur Pembahasan Objek Tahap Ketiga

Alur pembahasan yang ketiga ini tujuannya untuk mengumpulkan data melalui interview dalam cara pandang melihat sebuah visual media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) melalui sumber seperti kepada anak, guru, dan pakar psikologi dalam mengetahui interaksi anak.

1.8.2 Sumber Data dan Cara Penentuan Data/Informasi

Suatu data merupakan sumber dari informasi yang didapatkan dari hasil melakukan penelitian. Data yang sudah diperoleh nantinya akan di olah menjadi sebuah informasi baru yang akan di manfaaatkan oleh pembacanya. Dalam penelitian ini sumber data akan di peroleh melalui dua cara yaitu data primer dan data sekunder. Peneliti akan menjabarkan sumber data sebagai berikut:

1. **Data Primer**

   Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung melalui narasumber / informan. Data tersebut dapat diperoleh melalui hasil wawancara dari narasumber / informan.

   Dalam menentukan narasumber/ informan yaitu dengan sampel betujuan (*purposive sampling*). Dalam penelitian ini narasumber yang di ambil adalah melihat dari orang terdekat dari target (anak) misalnya orangtua, guru disekolah, teman, atau pakar dalam bidang pisikologi anak. Tujuannya untuk mengetagui informasi tentang faktor -faktor apa saja yang mempengaruhi interaksi anak dalam mengamati visual. Penelitian ini mengumpulkan data dengan menggunakan cara sebagai berikut:

   a) **Observasi**

      Observasi merupakan bagian dalam pengumpulan data. Observasi dapat diartikan sebagai pengumpulan data langsung dari lapangan. Arikunto

(2006:157), observasi sistematis yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrument pengamatan. Observasi atau pengamatan meliputi suatu kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek denagn menggunakan seluruh alat indra, seperti observasi melakukan dengan penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan pengecap.

Pada teknik observasi adalah teknik pengumpulan cara dengan mengamati langsung perilaku anak terhadap visual pada media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR). Pengamatan dilakukan disekolah taman kanak-kanak yang dimana sesuai dengan penggunaan media pembelajaran *flashcard* tersebut. Pengamatan dilakukan sebagai langkah mencari faktor - faktor interaksi anak terhadap visual pada media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR).

b) Wawancara

Wawancara (interview) dilakukan untuk mendapatkan informasi, yang tidak dapat diperoleh melalui observasi atau kuesioner. Arikunto (2006:155) wawancara / interviu digunakn oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang. Secara fisik wawancara di bagi menjadi dua bagian ya itu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur.

Teknik wawancara ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) menjadi media pembelajaran yang menarik untuk anak serta interaksi anak terhadap visual kartu *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR). Wawancara dapat

dilakukan dengan melihat dari orang terdekat dari anak misalnya orangtua, guru disekolah, teman, atau pakar dalam bidang pisikologi anak. Dengan teknik ini diharapkan mendapat informasi yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

c) Kuesioner / Angket

Arikunto (2006) berpendapat kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti tentang pribadinya. Dalam teknik kuesioner bertujuan untuk memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan penelitian yang digunakan untuk memperoleh informasi dari target. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan berhubungan dengan pemahaman dan interpretasi anak terhadap gambar pada media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR).

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan suatu data yang diperoleh oleh peneliti untuk mendukung data primer, seperti penggunaan literature dan pustaka seperti buku-buku mengenai anak, media pembelajaran, interaksi, dan flashcard. Data tersebut data yang diambil terkait dengan fokus objek penelitian.

Dalam pelaksanaan penelitian ini memerlukan teknik dalam pengumpulan data yang dimana pengumpilan data dilakukan secara berurutan baik dalam pengambilan data kualitatif atau data kuantitatif yang akan saling menunjang

satu sama lain. Penelitian ini mengumpulkan data dengan menggunakan cara sebagai berikut:

a) Studi Pustaka

Menggunakan beberapa sumber dari buku, yaitu yang berkaitan dengan anak, psikologi anak, perkembangan anak, media pembelajaran, interaksi, flashcard, augmented reality, serta buku lain yang mendukung kelengkapan data penelitian.

b) Pencarian *online*

Penggunaan pencarian online digunakan untuk penambahan sumber yang sulit didapatkan pada buku, jurnal-jurnal yang berkaitan dengan penelitian, dan mencari perbandingan penelitian yang sudah ada dengan mencari di perpustakaan online berbagai universitas.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan ini di bagi menjadi 5 bab (bagian yang terpisah dari materi). Setiap bab menguraikan penjelasan yang berkaitan dengan penelitian berdasarkan pemikiran penelitian yang sudah di rancang oleh peneliti. Maka uraian sistematika penilusan peneitian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian mengenai interpretasi anak terhadap media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) hal tersebut di jadikan sebagai kasus penelitian. kemudian mengidentifikasi dan merumuskan ke dalam uraian permasalahan yang bertujuan untuk menjawab permasalahan yang diteliti, yaitu dalam efektifitas perbedaan visual dan intrepetasi anak pada media pembelajaran *flashcard* klasik dan *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR). Dan selanjutnya menjelaskan mengenai tujuan dan manfaat penelitian, batasan penelitian, metodologi penelitian serta menjelaskan tiap bab yang akan dibahas dalam penelitain.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang permasalahan anak terhadap gambar pada media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR). Materi yang digunakan yaitu tentang teori yang di gunakan dalam penelitian, yaitu tentang anak, media pembelajaran, interaksi, dan *flashcard.*

BAB III OBJEK PENELITIAN

Dalam bab ini secara khusus membahas mengenai objek penelitian. Diuraikan mengenai dasar pemilihan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) sebagai objek penelitian yang disusun berdasarkan metode

pengumpulan data atas pertimbangan pemilihan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) di Kota Bandung sebagai studi kasus. Kemudian secara khusus dibahas mengenai visual pada media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR).

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan penjelasan mengenai hasil analisis secara terperinci dari objek penelitain mengenai gambar dan interaksi pada media media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) yang dilihat kesesuaiannya dari literatur dan perinsip desain. Hasil dari penelitian ini berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan hasil kuesioner yang telah dilakukan peneliti.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini adalah bagian kesimpulan dari hasil penelitain yang sudah dilakukan. Kesimpulan ini juga menjawab pertanyaan penelitian dan tujuan yang ingin dicapai. Serta muncul beberapa saran-saran dari peneliti dari kesimpulan dari penelitain yang dilakukan.