

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perubahan paradigma dalam dunia pendidikan merupakan hal yang tak bisa dihindari seiring dengan semakin kompleksnya tuntutan zaman di abad 21. Abad 21 juga sering disebut sebagai abad pengetahuan, abad teknologi informasi, abad globalisasi, dan revolusi industri 4.0 (Rosnaeni, 2021). Apalagi, di era digitalisasi ini terjadi perkembangan teknologi yang pesat untuk menghadapi perubahan dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan adanya perubahan ini membawa tantangan untuk manusia agar dapat bertahan di abad 21 ini. Maka dari itu, keterampilan abad 21 menjadi prioritas utama dalam dunia pendidikan dan pengembangan sumber daya manusia. Pada keterampilan abad 21, terdapat beberapa jenis keterampilan diantaranya keterampilan kolaborasi, keterampilan berpikir kreatif dan inovatif, keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta keterampilan komunikasi (Triana, 2021). Selain 4 keterampilan tersebut, terdapat juga keterampilan lain yaitu keterampilan literasi dan keterampilan kecakapan hidup (van Laar *et al.*, 2020).

Penerapan keterampilan abad 21 dalam proses pembelajaran dapat mendukung pertumbuhan karakter peserta didik seperti rasa bertanggung jawab, adaptabilitas, dan pemikiran yang berorientasi pada solusi. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan guru dan peserta didik sebagai hubungan timbal balik untuk mencapai tujuan tertentu seperti memperoleh pengetahuan (Junaedi, 2019). Selain itu, dengan melalui kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mengeksplorasi, berdiskusi dan memecahkan masalah, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan keterampilan abad 21 seperti keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah.

Keterampilan berpikir kreatif wajib dimiliki peserta didik sebagai landasan awal pada masa ini. Keterampilan berpikir kreatif merupakan suatu keahlian dalam memberikan ide/gagasan baru, menjalani perubahan dan perbaikan, serta merancang dan memecahkan masalah dengan cara baru (Y. A. Putri & Zulyusri, 2022). Keterampilan berpikir kreatif ini penting untuk dimiliki peserta didik dalam membantu memecahkan masalah dan membuat peserta didik menjadi lebih mandiri (A. Astuti *et al.*, 2020). Peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kreatif dapat dengan mudah membangun relasi, mengembangkan gagasan baru dan dapat berpikir dengan cara yang berbeda (Toshtemirovich, 2022). Maka dari itu, dengan memiliki keterampilan berpikir kreatif diharapkan peserta didik dapat dengan lancar mengemukakan ide-ide baru yang inovatif serta berguna untuk perkembangan teknologi saat ini.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2022, dijelaskan bahwa Indonesia berada di peringkat 56 dari 64 negara dengan perolehan 19 poin sehingga Indonesia termasuk negara berada di bawah rata-rata daripada yang berpartisipasi dalam penelitian penilaian keterampilan berpikir kreatif (*Organisation for Economic Co-operation and Development*, 2024). Selain itu, pada *The Global Creativity Index* disebutkan bahwa kreativitas dari pelajar di Indonesia berada pada *talent index* ke 108 dari 134 *talent index* (Richard, 2015). Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah.

Selain keterampilan berpikir kreatif, kemampuan pemecahan masalah juga merupakan aspek penting yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran. Kemampuan ini dapat membantu peserta didik dalam mengidentifikasi situasi, mencari solusi, dan membuat rencana berdasarkan solusi tersebut. Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan seseorang dalam memecahkan suatu masalah mulai dari mengumpulkan beberapa fakta, menelaah informasi, menyusun penyelesaian masalah tersebut dan memilih cara yang paling efektif untuk menyelesaikan masalah tersebut (Rahma *et al.*, 2020). Pemecahan masalah ini merupakan suatu hal yang penting dilakukan oleh peserta didik dalam

menyelesaikan masalah dengan menggunakan prosedur dan langkah yang strategis untuk menemukan solusi atas suatu permasalahan.

Berdasarkan survei PISA (*Programme for International Student Assessment*) menyebutkan bahwa Indonesia berada di peringkat rendah dibandingkan dengan negara – negara lain dan tidak ada peserta didik di Indonesia yang mencapai nilai pada tingkat tertinggi dalam berpikir tingkat tinggi sehingga pemikiran peserta didik di Indonesia mengenai pemecahan masalah masih tergolong rendah (Pahdi *et al.*, 2020). Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah seseorang diantaranya model pembelajaran yang relevan, media pembelajaran yang digunakan dan belum berlatih secara maksimal dalam mengerjakan soal (Qotrunnada, 2022). Motivasi belajar, sikap belajar, lingkungan belajar, dan tindakan guru dalam proses pembelajaran juga dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah peserta didik (Choudhar *et al.*, 2022). Jika seseorang memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik, maka dapat dengan mudah untuk mengidentifikasi suatu masalah dan mengevaluasi suatu solusi. Keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah ini sangat penting dalam memecahkan permasalahan – permasalahan dalam pembelajaran.

Pembelajaran biologi merupakan pembelajaran yang sering dianggap sulit oleh peserta didik dikarenakan mereka menganggap bahwa biologi membosankan serta banyak istilah-istilah yang sulit untuk dipahami (Maulana, 2021). Salah satunya pada materi ekosistem, pada materi ini membutuhkan penjelasan berupa gambar atau video serta contoh-contoh yang sesuai dengan kehidupan di sekitar peserta didik (Sadikin & Hakim, 2019). Materi ekosistem tersebut, juga terdapat sub-materi mengenai siklus biogeokimia yang dianggap sulit karena melibatkan proses yang tidak dapat dilihat secara langsung. Maka dari itu dengan menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru maka ditakutkan akan membuat peserta didik menjadi pasif dan mudah jenuh (Jayawardana & Gita, 2020). Jika peserta didik menjadi pasif dan lebih mudah jenuh, maka hal tersebut bisa membuat kurangnya peningkatan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam pembelajaran biologi.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada salah satu guru biologi SMAN 1 Kawali didapatkan bahwa biasanya media yang dipakai hanya berupa *PowerPoint*. Model pembelajaran yang dipakai guru tersebut juga masih belum bervariasi, biasanya hanya menggunakan model *Discovery Learning*. Pada proses pembelajaran, peserta didik hanya ditugaskan untuk presentasi mengenai materi yang sedang dipelajari, sehingga peserta didik memiliki keterbatasan dalam berpikir kreatif karena kurangnya eksplorasi dalam mempelajari materinya. Pembelajaran juga masih menggunakan metode ceramah, akibatnya peserta didik tidak terlatih untuk menyelesaikan permasalahan.

Penggunaan model *Discovery Learning* tersebut dirasa belum efektif dalam pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan model *Discovery Learning* masih memiliki kekurangan, yaitu model ini belum sepenuhnya mendukung kreativitas peserta didik terutama ketika pertanyaan yang dirumuskan masih ditentukan terlebih dahulu oleh guru (Irwanto, 2021). Selain itu, Model tersebut lebih sesuai untuk meningkatkan pemahaman, namun kurang efektif dalam mengembangkan aspek konsep, keterampilan, dan emosi (Yustina Kristiati, 2023). Media *PowerPoint* juga dirasa belum memfasilitasi dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena informasi yang diberikan melalui media *PowerPoint* ini cenderung bersifat satu arah saja sehingga beban pemahaman kognitif peserta didik menjadi bertambah dan kurang mendapatkan informasi yang diberikan (Primaningtyas *et al.*, 2021).

Diperkuat dengan hasil studi pendahuluan pada lampiran 1, yang dilakukan di SMAN 1 Kawali pada hari Jumat 08 November 2024 dan diikuti oleh 52 peserta didik. Studi pendahuluan berupa soal uraian yang berisi soal berkaitan dengan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik sebelum dilakukan penelitian dengan nilai rata-rata maksimal 100 pada tiap variabelnya. Berdasarkan studi pendahuluan tersebut didapatkan bahwa nilai rata-rata keterampilan berpikir kreatif peserta didik berada di angka 44,02 yang menunjukkan bahwa nilai keterampilan peserta didik kurang dari setengah nilai maksimalnya. Sedangkan pada kemampuan pemecahan masalah peserta didik berada di angka 25,38 yang menunjukkan bahwa nilai kemampuan pemecahan

masalah peserta didik kurang dari sepertiga nilai maksimalnya. Maka dari itu, dengan menggunakan model yang menuntut peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik di SMAN 1 Kawali.

Dikarenakan dengan *project based learning* ini kemampuan inovasi peserta didik ditingkatkan melalui kegiatan yang memadukan antara imajinasi dalam memberikan ide, keingintahuan dalam mencari informasi dan tantangan dalam membuat suatu proyek (Jiang & Pang, 2023). Selain itu *project based learning* ini dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik, terutama dalam menganalisis masalah, mencari solusi berupa proyek, lalu mengevaluasinya (Chen & Chan, 2021). Pada model tersebut juga, peserta didik dapat mencari solusi berupa konten pada tahapan mendesain rencana proyek sehingga mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah terhadap konsep yang akan dijadikan output berupa proyek.

Model *project based learning* memiliki kekurangan dalam pengimplementasiannya terutama pada kurangnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Nurhamidah & Nurachadijat, 2023). Selain itu, model *project based learning* juga memerlukan waktu yang lama dalam proses pembuatan proyeknya (Natty et al., 2019). Maka dari itu, untuk mengurangi penggunaan waktu yang lama dibutuhkan manajemen waktu yang baik dengan proses monitoring yang baik pula. Proses monitoring tersebut dapat dibantu oleh *class dojo* yang dapat memantau kegiatan dan meningkatkan partisipasi peserta didik.

Penggunaan *class dojo* dapat secara optimal meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Mora, 2020). *Class dojo* juga membantu peserta didik dalam mengelola waktu pengerjaan proyek yang telah dirancang (Benzizoune, 2024). Hal ini sesuai dengan fitur *select multiple* yang digunakan untuk memberikan poin sehingga mendorong partisipasi dan keterlibatan peserta didik (Rivera, 2019). Selain dari itu, pada *class dojo* terdapat fitur lain yang memantau *progress* dalam pengerjaan proyek untuk meningkatkan interaksi antara guru dengan peserta didik (Hong Minh, 2022).

Penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kusumaningtyas *et al.*, (2020) yang menyimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *project based learning* dengan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian lain yang relevan telah dilakukan oleh Agus Susanta dan Edi Susanto (2020) yang menjelaskan bahwa adanya peningkatan peserta didik dalam kemampuan pemecahan masalah setelah menerapkan model *project based learning* dalam pembelajaran. Selain itu, terdapat penelitian lain yang dilakukan oleh Lutfi (2022) yang menyebutkan bahwa model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan *class dojo* dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam pembelajaran biologi pada materi ekosistem di SMAN 1 Kawali?
2. Apakah proses pembelajaran yang selama ini diterapkan sudah dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran biologi pada materi ekosistem di SMAN 1 Kawali?
3. Apa jenis pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran biologi pada materi ekosistem di SMAN 1 Kawali?
4. Bagaimana penggunaan model *project based learning* berbantuan *class dojo* dalam pembelajaran biologi pada materi ekosistem di SMAN 1 Kawali?
5. Apakah ada perbedaan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah pada kelas yang menggunakan model *project based learning* berbantuan *class dojo* dengan kelas yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan *powerpoint* dalam pembelajaran biologi pada materi ekosistem di sman 1 Kawali?
6. Apakah ada pengaruh pada keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah setelah menerapkan model *project based learning*

berbantuan *class dojo* dalam pembelajaran biologi pada materi ekosistem di SMAN 1 Kawali?

7. Bagaimana pengaruh model *project based learning* berbantuan *class dojo* terhadap keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran biologi pada materi ekosistem di SMAN 1 Kawali?

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, untuk memastikan agar dapat menggapai target tujuan maka penulis membatasi permasalahan penelitian menjadi sebagai berikut :

1. Indikator yang diukur pada keterampilan berpikir kreatif adalah indikator yang dikemukakan oleh Guilford.
2. Indikator yang diukur pada keterampilan berpikir kreatif adalah indikator yang dikemukakan oleh Johnson and Johnson.
3. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis ingin melakukan penelitian mengenai pengaruh model *project based learning* berbantuan *class dojo* terhadap keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah pada materi ekosistem di kelas X SMAN 1 Kawali tahun ajaran 2024/2025.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbantuan *class dojo* terhadap keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah pada materi ekosistem di kelas X SMAN 1 Kawali tahun ajaran 2024/2025?”.

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Keterampilan Berpikir Kreatif

Keterampilan berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan ide atau gagasan baru, memberikan gagasan dari berbagai sudut pandang, menghasilkan ide atau gagasan yang unik dan berbeda dengan orang lain, serta kemampuan seseorang dalam memerinci ide atau gagasan tersebut. Terdapat 4 indikator dalam mengukur keterampilan berpikir kreatif yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (orisinalitas), dan *elaboration*

(penguraian) (Guilford J.P, 1967). Untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif, peneliti menggunakan soal uraian dengan skor minimal 1 dan skor maksimal 4 pada setiap soalnya menyesuaikan kriteria jawaban. Jumlah soal instrumen yang digunakan sebanyak 12 soal. Keterampilan ini wajib dimiliki seluruh peserta didik agar dapat bersaing di era modern yang penuh dengan kecerdasan teknologi.

1.3.2 Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan seseorang dalam menyelesaikan dan menganalisis suatu permasalahan dengan melibatkan pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan yang ia miliki. Menurut Johnson & Johnson (1987) terdapat 5 indikator dalam mengukur kemampuan pemecahan masalah seseorang diantaranya dapat mendefinisikan suatu permasalahan, mendiagnosis penyebab dari permasalahan tersebut, menyusun rencana dengan solusi yang telah dipikirkan, melaksanakan solusi yang telah direncanakan tersebut, mampu memilih solusi alternatif yang paling baik, dan melakukan evaluasi terhadap solusi yang telah ia lakukan. Untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah, peneliti menggunakan soal uraian dengan skor minimal 1 dan skor maksimal 4 pada setiap soalnya menyesuaikan kriteria jawaban. Jumlah soal instrumen yang digunakan sebanyak 10 soal. Keterampilan pemecahan masalah ini sangat berguna dalam kegiatan sehari – hari. Peserta didik menjadi terbiasa dalam memecahkan masalah secara sistematis.

1.3.3 Model Project Based Learning

Model *project based learning* merupakan model pembelajaran kontekstual yang menuntut peserta didik untuk dapat menghasilkan suatu produk yang inovatif. Model ini membuat peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran di kelas dikarenakan model ini merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Adapun tahapan proses pembelajaran yang dilakukan pada model ini, diantaranya :

1) Menentukan pertanyaan mendasar (Start with the essential question)

Pada tahap ini, guru memberikan pertanyaan essensial mengenai materi yang akan dipelajari. Pertanyaan tersebut dapat menjadi panduan peserta didik dalam pembuatan proyek yang akan dilakukan. Pertanyaan harus bersifat terbuka dan mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan kritis. Peserta didik

dibebaskan mengajukan jawaban maupun pertanyaan sesuai dengan apa yang harus dilakukan untuk memecahkan permasalahan tersebut.

2) Merancang rencana proyek (desain the project)

Pada tahap ini, guru membimbing peserta didik dalam merancang proyek yang akan dibuat. Guru dapat membantu merencanakan produk yang akan dibuat dan kegiatan yang akan dilakukan. Guru juga membagi setiap peserta didik menjadi beberapa kelompok dan memastikan bahwa seluruh peserta didik memahami prosedur pengerjaan produk yang akan dilakukan. Pada sintaks ini, peserta didik saling berdiskusi untuk menyusun rencana pembuatan produknya. Peserta didik dapat berbagi peran atau tugas dalam pengerjaan produknya.

3) Menyusun jadwal kegiatan (create a schedule)

Pada tahap ini, peserta didik menyusun jadwal target pembuatan proyek bersama teman kelompoknya. Lalu, jadwal tersebut dikonsultasikan kepada guru untuk memastikan kesesuaiannya. Guru bertugas untuk mengarahkan dan memberikan masukan kepada peserta didik mengenai jadwal yang telah disusun. Sintaks menyusun jadwal kegiatan ini bersifat kolaboratif antara peserta didik dan guru.

4) Memonitoring pengerjaan proyek peserta didik (Monitor the student and progress of the project)

Pada tahap ini, guru memantau pengerjaan proyek untuk memastikan proyek tersebut tetap pada tujuan yang ditetapkan. Pada tahapan ini, *class dojo* membantu guru dalam berkomunikasi dengan peserta didik. Selain itu, peserta didik dapat memberikan bukti berupa foto ataupun video untuk melaporkan kemajuan proyeknya. Guru mengamati perkembangan produk yang dibuat peserta didik, jika terdapat kendala maka guru dapat mengevaluasinya secara langsung. Peserta didik memastikan bahwa pelaksanaan pembuatan produknya sudah sesuai dengan jadwal yang ditentukan.

5) Penilaian hasil (assess the outcome)

Guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan hasil proyeknya dan mempresentasikannya di depan kelas. Penilaian ini mencakup proses pembelajaran peserta didik yang telah dilalui untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Guru berdiskusi dengan peserta didik mengenai

produknya lalu memberikan nilai. Peserta didik memberikan hasil laporan yang telah dikerjakan kepada guru.

6) Evaluasi (Evaluate the experience)

Guru meminta peserta didik untuk menceritakan pengalaman dan perasaannya dalam mengerjakan proyek yang dibuat. Guru dan peserta didik merefleksikan kegiatan dan hasil proyeknya. Guru memberikan saran dan masukan terkait pembelajaran serta kegiatan yang telah dilakukan peserta didik. Peserta didik menjelaskan kendala yang dialami serta menerima dan mencatat tanggapan dari guru sebagai evaluasi pembelajaran selanjutnya.

Untuk melihat keberhasilan model maka membuat lembar observasi keterlaksanaan model di kelas eksperimen, kontrol negatif, dan kontrol positif.

1.3.4 Platform *Class Dojo*

Class dojo merupakan suatu aplikasi berbentuk *learning management system* yang dapat membantu guru dan peserta didik berkomunikasi mengenai tugas dan pembelajaran di sekolah. Fitur dalam aplikasi ini sangat beragam diantaranya peserta didik dapat membagikan foto, video, rekaman suara, maupun gambar. Selain itu, guru juga dapat mengunggah *file*, tulisan atau gambar untuk dibagikan kepada peserta didik.

1.3.5 Model Project Based Learning berbantuan *Class Dojo*

Project based learning berbantuan *class dojo* merupakan perpaduan yang dapat saling berkaitan. Salah satu kelemahan dari model *project based learning* adalah memerlukan waktu yang cukup lama dalam pembuatan proyeknya. Hal tersebut bisa diatasi dengan penggunaan *class dojo* yang dapat membantu guru untuk memonitoring *progress* kegiatan proyek peserta didik tersebut. Selain memonitoring peserta didik, *class dojo* ini sangat membantu guru dalam proses pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbantuan *class dojo* terhadap keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah pada materi ekosistem di kelas X SMAN 1 Kawali tahun ajaran 2024/2025.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoretis

Kegunaan teoritis dari hasil penelitian ini adalah diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi dan solusi mengenai model pembelajaran *project based learning* yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan abad 21 terutama pada keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, diharapkan juga menambah wawasan mengenai pentingnya pembelajaran kontekstual dengan berbantuan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif.

1.5.2 Kegunaan Praktis

- 1) Bagi peserta didik, penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik sebagai pengalaman menggunakan model bervariasi seperti *project based learning* dan menggunakan aplikasi *class dojo* dalam pembelajaran. Selain itu juga peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah mereka serta berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Bagi guru, penelitian ini diharapkan menjadi tambahan informasi dan wawasan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu juga diharapkan dapat menjadi referensi dalam penerapan model *project based learning* dan *class dojo* dalam proses pembelajaran di sekolah.
- 3) Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan menjadi sebuah evaluasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran sekolah serta sebagai tambahan data informasi mengenai keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik di sekolah tersebut.
- 4) Bagi penulis, penelitian ini menjadi salah satu kontribusi yang diberikan penulis dalam bentuk nyata dengan menerapkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan. Selain itu, penelitian ini juga menjadi sebuah pengalaman dan pengetahuan yang nantinya bisa digunakan dalam mengajar di masa depan.