

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, sekolah, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang diselenggarakan di lembaga formal, non formal dan informal dan dilaksanakan sepanjang hayat dalam rangka mempersiapkan peserta didik agar berperan dalam berbagai kehidupan.¹ Secara nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga bangsa Indonesia menjadi bangsa yang cerdas, kreatif mandiri, berakhlak mulia, bertanggung jawab dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.²

Dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional memerlukan sarana pendukung yang komprehensif. Tanpa dukungan semua pihak maka tujuan pendidikan nasional akan sulit untuk diwujudkan. Pemerintah dan masyarakat harus secara bersama-sama memajukan pendidikan nasional, dengan cara menyediakan sarana dan prasarana pendidikan dukungan semua pihak maka pendidikan supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Seiring dengan berkembangnya zaman, pendidikan juga mengalami kemajuan yang sangat pesat. Dengan perkembangan IPTEK yang pesat, pendidikan dalam segala aspeknya harus mengakomodasi perkembangan tersebut. Penataan kelembagaan, pemantapan struktur

¹Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta:PT Bumi Aksara, 2011), hal.28

²*Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (Bandung. Cutra Umbara. 2003). hal. 7.

Organisasi dan mekanisme kerja, pemantapan pengelolaan dan lain-lain haruslah dilakukan dengan memanfaatkan IPTEK. Begitu pula dengan pemanfaatan kemajuan IPTEK dari berbagai bidang harus diimplementasikan dalam proses pendidikan sebagai kebutuhan utama.

Game online merupakan salah satu dari produk perkembangan teknologi dan menjadi pusat perhatian terhadap fenomena pendidikan jaman ini. Menurut Petomo, *game online* merupakan aplikasi komputer berupa permainan untuk anak-anak sampai dewasa. *Game-game* itu memberikan kesenangan tersendiri, sehingga banyak pelajar khususnya siswa yang gemar bermain *game online*.³ *Game online* paling banyak dimainkan oleh para pelajar dalam rentang usia wajib belajar dan sisanya adalah masyarakat umum dari semua kalangan usia maupun profesi. Alasan para pelajar yang menyukai *game online* cukup beragam. Diantaranya adalah *game online* merupakan sarana hiburan bagi mereka setelah seharian harus bersama dengan buku-buku pelajaran.

Mengingat bermain *game online* mampu membuat para penggunanya merasakan sesuatu yang seru dan menyenangkan. Hal ini dapat menyebabkan kecanduan *game online* bagi siswa sehingga siswa akan bermain sampai larut malam dan malas untuk belajar. Beberapa berita tentang anak kecanduan *game online* pun sudah pernah ditayangkan di stasiun televisi. Dikutip dari Tribun Cirebon.com bahwa seorang siswa kelas VI Sekolah Dasar di Kabupaten Magetan, Jawa Timur, tidak masuk

³ Budi Sutedjo Dharma Oetomo, *Education Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. (Yogyakarta: Andi, 2002), hal. 217

sekolah selama 3 bulan, karena [kecanduan game online](#).⁴Siswa SD bolos sekolah 4 bulan karena kecanduan *game online*. Setiap hari, anak tersebut baru tidur jam 5 pagi dan bangun jam 4 sore. Sementara sore sampai jelang fajar, sibuk bermain *game online*.⁵

Sebuah penelitian di Amerika Serikat dilakukan terhadap 963 orang tua remaja berusia antara 13 dan 18 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 86 persen dari mereka merasa anak-anak mereka terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain video game. Penelitian ini dilakukan oleh Rumah Sakit CS Mott Children milik University of Michigan. Selain itu, seperti yang dilansir dari *Malay Mail*, Rabu (22/1/2020), 54 persen anak laki-laki bermain selama tiga jam atau lebih perhari.⁶Kemudian berdasarkan data OkeZone.com, hasil penelitian yang dilakukannya pada 2018 lalu menyimpulkan sekitar 14% remaja berstatus pelajar SMP dan SMA di ibukota di Indonesia mengalami kecanduan internet. Dua aktivitas di internet yang terbanyak dilakukan adalah bermain media sosial dan bermain *game online*. Padahal di Korea Selatan saja angka prevalensi adiksi gamenya 12%. Dengan demikian tentunya *game online* berdampak pada kegiatan pembelajaran siswa terutama konsentrasi belajarnya.

⁴ Machmud Mubarak, *Bocah Kelas 6 SD Bolos Sekolah Selama 3 Bulan, Ternyata Kecanduan Game online, Kepsek Sudah Membujuk*, <https://cirebon.tribunnews.com/2019/11/20/bocah-kelas-6-sd-bolos-sekolah-selama-3-bulan-ternyata-kecanduan-game-online-kepsek-sudah-membujuk?page=all>. Diakses pada tanggal 13 Januari 2020 pukul 20.08 WIB.

⁵Dendi Ramdhani, <https://regional.kompas.com/read/2019/12/20/06360071/5-kasus-kecanduan-game-online-bolos-sekolah-4-bulan-hingga-bunuh-sopir-taksi?page=all> Diakses pada tanggal 13 Januari 2022 pukul 20.08 WIB.

⁶<https://www.wartaekonomi.co.id/read267851/peneliti-as-temukan-86-persen-remaja-kini-kecanduan-game-online-terbanyak-itu-anak> diakses pada 10 Maret 2022

Menurut Tedjasapuyra, beberapa faktor yang membuat siswa kecanduan bermain *game online* adalah tantangan. Dalam setiap *game* ada tantangan, yang membuat pemainnya merasa tertantang untuk terus mencoba sampai dia bisa menyelesaikan bermain *game* tersebut. Akibatnya orang yang bermain tidak bisa lepas dari *game* dan jika tidak biasa mengontrol dirinya sendiri maka dia akan menjadi candu.⁷Bermain *game online* tentu membawa dampak yang buruk bagi siswa jika tidak ada kontrol yang baik dari dirinya sendiri dan orangtua. Bermain *game online* memberi dampak terhadap perilaku siswa, diantaranya siswa tidak fokus terhadap pelajaran dan tugasnya sebagai peserta didik.

Padahal kemampuan siswa untuk berkonsentrasi penting pada saat belajar, maupun dalam melaksanakan tugas-tugas yang diberikan.⁸Secara umum yang dimaksud dengan konsentrasi adalah kemampuan seseorang untuk bisa mencurahkan perhatian dalam waktu yang relatif lama. Sedangkan siswa dikatakan berkonsentrasi pada pelajaran jika dia bisa memusatkan perhatian pada apa yang dipelajari. Semakin banyak informasi yang harus diserap oleh siswa maka kemampuan berkonsentrasi mutlak dimiliki dalam mengikuti proses belajar.

Game online merupakan salah satu motivasi ekstrinsik dari anak yang melakukan *game online*. Anak yang terlalu seru dengan *game online* yang telah dimainkannya, akan banyak kehilangan waktu berharganya sehingga konsentrasi belajarnya juga akan berkurang sehingga anak

⁷Mayke S. Tedjasapuyra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*. (Jakarta: PT Gramedia Widiasarna Indonesia, 2010), hal. 113

⁸ Handy Susanto, *Meningkatkan Konsentrasi Siswa melalui Modalitas Belajar Siswa*. (Jurnal Pendidikan Penabur, 2006), hal. 46-47

tersebut akan mempunyai masalah pada diri mereka. Ketika seseorang pemain banyak menghabiskan waktu untuk game, maka iadapat mengabaikan kegiatan penting lainnya sehingga menimbulkan masalah pada dirinya.⁹Maka dari itu pemain atau siswa dibatasi dalam permainnannya menggunakan *game online*, karena jika dibiarkan tanpa ada batas maka akan banyak waktu yang mereka buang sia – sia demi memikirkan game yang telah mereka gandrungi. Terutama konsentrasi belajar mereka akan terganggu karena yang dipikirkan hanya game saja.

Perilaku adiksi *game online* adalah perilaku yang bersifat kronis dan kompulsif untuk memuaskan diri pada permainan yang dapat menimbulkan masalah dalam hidup sehari-hari. Bermain *game online* sebagian besar dilakukan remaja sebagai pengalihan ketrampilan sosial yang kurang dan kepercayaan diri yang tidak cukup.¹⁰Jika dicermati dengan baik, tidak ada unsur pendidikan apapun yang bisa didapatkan dari game berjenis tembak-menembak. Memang tidak semua pelajar menggunakan internet hanya untuk bermain *game*, diantara mereka juga ada yang menggunakan internet untuk sarana mencari pengetahuan dan mengerjakan tugas dari gurunya. Namun yang melakukan hal tersebut jumlahnya tidaklah banyak. Kecanduan *game onlinemenjadi* aktifitas yang paling adikitif di internet dan memiliki dampak negative lebih banyak banyak bagi siswa.

⁹ Katarina Novika, Pengaruh Addiction *Game online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Smas Taman Mulia Kabupaten Kubu Raya, Jurnal Pendidikan (1) 2, 2019, hal. 11

¹⁰Chandra ZebehAji, *Berburu Rupiah Lewat Game online*. (Yogyakarta : Bounabooks.2012), hal 67

Kecanduan dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat tertentu. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi.¹¹ Sedangkan Mappaleo berpendapat bahwa kecanduan adalah suatu keterlibatan secara terus-menerus dengan sebuah aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif. Kenikmatan dan kepuasanlah yang pada awalnya dicari, namun perlu keterlibatan selama beberapa waktu dengan aktivitas itu agar seseorang merasa normal.¹²

Konsentrasi belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang seringkali tidak begitu mudah untuk diketahui oleh orang lain selain diri individu yang sedang belajar. Belajar setiap siswa memerlukan pemusatan perhatian (konsentrasi) agar apa yang dipelajari dapat dipahami. Konsentrasi yaitu perhatian yang tertuju kepada lingkup objek yang terbatas.¹³ Konsentrasi sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Konsentrasi penuh pada siswa akan membuat siswa tersebut dapat menangkap materi yang sedang diajarkan. Konsentrasi sangat penting dan dibutuhkan bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran agar kompetensi yang di harapkan dapat dikuasainya bisa tercapai dengan baik. Begitu pentingnya konsentrasi bagi siswa, sehingga konsentrasi adalah

¹¹ Listyo Yuswanto, Fakultas Psikologi Labolatorium Psikologi Umum Universitas Surabaya, www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html(12-12-2018).

¹² Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, M. Mansur Ibrahim, *Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang*, Jurnal Civic Hukum Volume 3, Nomor 1, Mei 2018, P-ISSN 2623-0216 E-ISSN 2623-0224 <http://ejournal.ummm.ac.id/index.php/jch> hal. 19

¹³Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012) hal. 35.

merupakan prasyarat bagi siswa agar dapat belajar dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran.¹⁴

Proses pembelajaran berlangsung siswa diharapkan dapat memusatkan perhatian pada materi pelajaran, sehingga materi yang disampaikan guru dapat dipahami. Apabila siswa tidak berkonsentrasi dalam proses pembelajaran, maka tentu materi yang disampaikan guru akan sia-sia sehingga tujuan dari pembelajaran tidak akan dapat tercapai. Begitupun adanya *Game online*, jika konsentrasi belajar dipengaruhi permainan tersebut, tentunya juga berdampak pada hasil belajar dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil Observasi di MIN 4 Tulungagung, penulis menemukan beberapapeserta didik yang sedang bermain *Game online* saat pulang sekolah.¹⁵ Sedangkan berdasarkan wawancara penulis dengan guru MIN 4 Tulungagung, guru pernah menemukan peserta didik yang sedang bermain *Game online* di lingkungan sekolah, serta penulis juga menemukan peserta didik terlambat masuk sekolah, karena tidur larut malam dan melanjutkan tidur padapagi hari sehingga mereka bangun pada siang tengah hari dan terlambat sampai ke sekolah.¹⁶

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengetahui sejauh mana pengaruh yang ditimbulkan dari *game online* dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis akan meneliti sejauh mana “ ***Pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar dan hasil belajar di MIN 4 Tulungagung***”.

¹⁴Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016) hal. 191

¹⁵Observasi peneliti pada 12 Januari 2022

¹⁶Wawancara dengan guru MIN 4 Tulungagung pada 12 Januari 2022

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Dari konteks penelitian yang telah dijelaskan, maka peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Kurikulum dalam pendidikan harus dikembangkan secara berkala dan berkesinambungan sejalan dengan IPTEK.
2. Bermain *game online* memberi dampak kecanduan bagi penggunanya.
3. Permainan *game online* memberi pengaruh negatif kurang baik dalam pengaturan waktu para pelajar.
4. Untuk mencegah seorang anak bermain *game online* bukan pekerjaan mudah bagi orang tua.
5. Siswa tidak fokus terhadap pelajaran dan tugasnya sebagai peserta didik.

Setelah identifikasi telah ditentukan dan untuk menjaga agar pembahasan tidak melebar dari pokok pembahasan, maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan di MIN 4 Tulungagung yang berada di Desa Pucung Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulungagung.
2. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelas VI MIN 4 Tulungagung.
3. Ruang lingkup penelitian ini adalah MIN 4 Tulungagung.
4. Variabel bebas (*independent variable*) pada penelitian ini adalah *game online*
5. Variabel terikat (*dependent variable*) pada penelitian ini adalah konsentrasi dan hasil belajar.

6. Penelitian ini difokuskan untuk melihat pengaruh *game online* terhadap konsentrasi dan hasil belajar peserta didik

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis menentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar peserta didik di MIN 4 Tulungagung?
2. Adakah pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik di MIN 4 Tulungagung?
3. Adakah pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar dan hasil belajar peserta didik di MIN 4 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan terkait dengan judul penelitian ” Pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar dan hasil belajar siswa di MIN 4 Tulungagung”, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar peserta didik di MIN 4 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik di MIN 4 Tulungagung.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar dan hasil belajar peserta didik di MIN 4 Tulungagung.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan yang masih lemah kebenarannya sehingga masih harus dibuktikan kenyataannya.¹⁷

Hipotesis dari penelitian dengan judul “*Pengaruh Game online Terhadap Konsentrasi Belajar Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di MIN 4 Tulungagung*” dapat dibuat sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol disingkat H_0 , sering disebut hipotesis statistik, karena biasanya dipakai dalam penelitian yang bersifat statistik, yaitu dengan perhitungan statistik. Dalam penelitian ini, hipotesis nol (H_0) adalah
 - a. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *game onlin* terhadap konsentrasi belajar siswa di MIN 4 Tulungagung.
 - b. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap hasil belajar siswa di MIN 4 Tulungagung
 - c. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap konsentrasi belajar dan hasil belajar siswa di MIN 4 Tulungagung.
2. Hipotesis kerja atau disebut juga hipotesis alternatif disingkat (H_a). Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan dua kelompok. Dalam penelitian hipotesis kerja sebagai berikut:
 - a. Terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa di MIN 4 Tulungagung.
 - b. Terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap hasil belajar siswa di MIN 4 Tulungagung.

¹⁷Cholid Narbuko dan Abu achmadi, *Metodologi Penelitian*,(Jakarta:PT Bumi Aksara,2015) hlm 36

- c. Terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap konsentrasi belajar dan hasil belajar siswa di MIN 4 Tulungagung.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kegunaan atau manfaat pada berbagai pihak, yaitu:

1. Secara Teoritis

Untuk menambah *literature* ilmiah tentang pengaruh *game onlineterhadap* konsentrasi dan hasil belajar peserta didik MIN 4 Tulungagung.

2. Secara Praktis

a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai tambahan wawasan dan bahan pertimbangan guru dan orang tua siswa untuk bekerjasama dengan sekolah dalam memahami penggunaan teknologi internet khususnya permainan *game onlineserta* memberi pengawasan lebih terhadap siswa.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan guru dalam melakukan pembelajaran di kelas yang lebih bervariasi, aktif, dan inovatif dengan menggunakan *game onlinedukasi* sehingga guru dapat memperbaiki proses pembelajaran yang dikelolanya dan memperoleh hasil prestasi belajar yang memuaskan.

c. Bagi siswa

Untuk memberikan pertimbangan kepada siswa dalam melakukan permainan *game online*.

d. Bagi pembaca

Untuk bahan pembelajaran dan perenungan serta penelaahan bagi setiap orang, guna memberikan pertimbangan bagi setiap orang dalam melakukan permainan *game online* dan khususnya bagi mahasiswa sebagai calon pendidik dan penerus bangsa serta referensi guna pemecahan masalah bagi peserta didiknya dalam mengurangi tingkat kecanduan bermain *game online*.

e. Bagi peneliti yang akan datang

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai petunjuk dan bahan pertimbangan serta referensi dalam penelitian lebih lanjut dan khususnya bagi penelitian yang berkaitan erat dengan permasalahan penelitian ini.

G. Penegasan Istilah

Agar sejak awal para pembaca mendapatkan pemahaman mengenai apa yang akan diteliti oleh penulis, maka penulis memberikan penegasan istilah terkait tema penelitian sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah daya yang timbul dari sesuatu (benda, orang) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹⁸

b. *Game online*

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan koneksi internet.¹⁹

c. Konsentrasi

Konsentrasi adalah pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan mengesampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan.²⁰

d. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Selanjutnya dijelaskan bahwa perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengajaran harus mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.²¹

2. Secara Operasional

Secara operasional dalam penelitian yang dimaksud dengan pengaruh *game online* terhadap konsentrasi dan hasil belajar siswa adalah seberapa besar pengaruh *game online* terhadap konsentrasi dan hasil belajar siswa pada setiap mata pelajaran. *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer.

H. Sistematika Pembahasan

¹⁸Meyti Taqdir Qodratilah, dkk, *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pelajar*. (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011), hal. 400

¹⁹Freeman, Cindy B, Internet Gaming Addiction. *The Journal of Nurse Practitioners (JNP)*, 2008, hal. 42-47.

²⁰Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi negatifnya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hal. 86

²¹Sudjana, Nana. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. (bandung: Remaja Rosdakarya. 2010).hal.22

Sistematika penelitian ini dibuat bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap maksud yang terkandung sehingga uraiannya dapat diikuti dan dipahami secara teratur dan sistematis. Secara garis besar, sistematika pembahasan skripsi dibagi menjadi 3 dengan rincian sebagai berikut:

Bagian awal terdiri dari: halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian kedua merupakan isi skripsi yang terdiri dari enam bab:

Bab I Pendahuluan, terdiri dari : latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teoritis, tinjauan tentang: *game online*, konsentrasi belajar, prestasi belajar, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir penelitian.

Bab III Metode Penelitian, yang meliputi: rancangan penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian membahas tentang: deskripsi data dan analisis data

Bab V Pembahasan, yang meliputi: pembahasan tentang hasil temuan berdasarkan rumusan masalah yang ada. Dengan bab ini peneliti telah menjawab permasalahan pada rumusan masalah dalam penelitian.

Bab VI Penutup, pada bagian ini akan dipaparkan tentang kesimpulan dan uraian hasil penelitian. Selanjutnya terdapat saran-saran dari peneliti berdasarkan dari hasil penelitian di lapangan.

Bagian ketiga berisikan: daftar rujukan, lampiran dan daftar riwayat hidup penulis. Bagi Peneliti Lain

Penelitian yang dilakukan diharapkan bisa menjadi bahan acuan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian serupa dalam upaya memperdalam atau memperluas temuan serta menyempurnakan penelitian ini.