

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang disengaja oleh seseorang untuk mengembangkan diri, mencakup peningkatan sikap, pengetahuan, serta kompetensi yang dimilikinya (Azizah dkk., 2022). Pendidikan berperan untuk keberlangsungan suatu bangsa yang meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam membentuk karakter dan mengembangkan potensi dari yang terampil pada bidangnya. Menurut Arsyad (2021) Di era digital siswa dituntut untuk berpikir kritis, inovatif, dan mampu berkolaborasi memecahkan masalah pembelajaran melalui teknologi. Hal ini menjadikan belajar di kelas saja tidak cukup, sehingga perlu didukung dengan pemanfaatan media teknologi.

Menurut Prianto dkk. (2021) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan yang dirancang untuk menyediakan program pendidikan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Dalam konteks pendidikan kejuruan, pembelajaran keterampilan praktis menjadi sangat krusial untuk mempersiapkan siswa menghadapi dunia kerja. Salah satu metode yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran yang baik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih maksimal dan meningkatkan keterampilan praktis siswa. Proses pembelajaran di SMK menggabungkan praktik langsung yang membutuhkan keterampilan fisik, juga teori yang mampu mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi guna

meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan baru yang berkaitan dengan kecakapan yang dibutuhkan di dunia kerja (Pagarra dkk., 2022). Pendidikan vokasi, khususnya SMK memegang peranan krusial dalam menyiapkan sumber daya manusia yang kompeten dan siap kerja. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, tantangan baru muncul dalam proses pembelajaran terutama untuk mata pelajaran praktik yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan aplikatif.

SMK Tata Busana merupakan satu program keahlian pada jenjang SMK. Tujuan kompetensi keahlian Tata Busana adalah membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten dibidang busana, pada bidang keahlian busana diperlukan *skill* untuk menghasilkan suatu karya. SMK Jurusan Tata Busana merupakan program keahlian yang berfokus pada pengembangan keterampilan peserta didik dalam bidang tekstil, perancangan desain, pembuatan pola, teknik menjahit, dan seni dalam menghias busana.

Elemen eksperimen tekstil dan desain hiasan menjadi salah satu mata pelajaran produktif yang harus dikuasai oleh siswa kelas XI Tata Busana. Pada elemen eksperimen tekstil dan desain hiasan mencantumkan capaian pembelajaran fasa F yaitu siswa mampu membuat *smock* pada suatu produk. Menurut Aksara (2020) *smock* terdiri dari tiga jenis, yaitu: *smock* Inggris, *smock* Belanda, dan *smock* Jepang. *Smock* Jepang merupakan *smock* yang menciptakan tekstur bergelembung dan cekung serta efek tiga dimensi yang dihasilkan dengan menyatukan titik-titik tertentu pada kain dengan teknik pembuatannya menggunakan jahitan dan simpul mati yang rapat (Indrayani, 2020). *Smock* Jepang juga memiliki berbagai jenis

model yaitu: *Smock* Jepang Model Ombak Kecil, *Smock* Jepang Model Anyaman, *Smock* Jepang Model Gelombang, *Smock* Jepang Model Bunga Kelopak Empat, Dan Sebagainya. Indrayani (2020) menjelaskan bahwa *Smock* sering diterapkan pada lenan rumah tangga seperti tudung saji, sarung bantal, tutup kulkas, tutup galon, tutup tv, dan sebagainya.

SMK Negeri 1 Siantar merupakan salah satu sekolah kejuruan yang menerapkan kurikulum merdeka. Sekolah ini memiliki berbagai jurusan, di antaranya adalah: Multimedia, Teknik Komputer dan Jaringan, Tata Busana, dan Kecantikan Kulit dan Rambut. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru bidang studi Pembuatan Hiasan Busana yaitu Ibu Rehulina Surbakti.,S.Pd menyampaikan bahwa pembelajaran *smock* mengandalkan buku cetak serta demonstrasi langsung dalam membuat *fragmen smock* sebagai pegangan guru. Pemahaman siswa berdasarkan hasil wawancara dan observasi mengenai *smock* masih kurang. Rendahnya pemahaman siswa dalam pembuatan *smock* dapat dilihat dari hasil penilaian akhir produk fragmen *smock*, data nilai siswa menunjukkan bahwa 68% dari total 72 siswa, atau setara dengan 49 siswa, belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah sebesar 70.

Berdasarkan penjelasan guru pengampu mata pelajaran, pembuatan *smock* memiliki tingkat kerumitan serta kesulitan yang menuntut penguasaan teknik, ketelitian, dan presisi yang lebih tinggi dibandingkan jenis sulaman lainnya. Guru bidang studi menjelaskan bahwa *smock* Jepang model bunga kelopak empat merupakan salah satu *smock* yang diajarkan pada siswa. Dalam pembelajaran *smock*

Jepang Model Bunga Kelopak Empat terdapat beberapa permasalahan yang ditemui, yaitu: pada pembelajaran *smock* Jepang model bunga kelopak empat terdapat kendala dimana pada proses penarikan benang siswa menarik benang longgar (tidak ketat) sehingga hasil dari sulaman *smock* tersebut tidak rapat dan kuat. Sedangkan *smock* yang berkualitas mempunyai ukuran cembungan dan cekungan yang presisi, bersih dari noda, jahitan yang rapat dan kuat serta dihiasi sesuai dengan kebutuhan seperti penambahan manik-manik untuk mempercantik tampilan *smock* (Fatimah, 2021). Permasalahan selanjutnya siswa tidak diajarkan menerapkan *smock* pada suatu produk saat pembelajaran praktik melainkan penerapannya hanya dibuat pada fragmen saja, hal tersebut membuat siswa kurang memahami bagaimana hasil jadi penerapan *smock* pada suatu produk. Menurut Khidri dkk. (2022) idealnya pembelajaran *smock* tidak hanya berhenti pada pembuatan *fragmen* saja, melainkan menerapkan pembelajaran berbasis produk dimana siswa diajak untuk mengaplikasikan teknik *smock* langsung pada produk sehingga siswa memperoleh pemahaman kontekstual tentang perencanaan bahan dan visualisasi hasil jadi.

Permasalahan lainnya yaitu siswa kesulitan dalam menentukan ukuran kain yang dibutuhkan dalam pembuatan *smock* Jepang model bunga kelopak empat yang diterapkan pada suatu produk, siswa juga masih kurang memahami langkah-langkah dalam pembuatan *smock* Jepang model bunga kelopak empat. Kondisi ini diperburuk oleh beberapa faktor pendukung, yaitu keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah, variasi kecepatan belajar antar-siswa, dan minimnya visualisasi detail dari setiap langkah pengerjaan *smock*. Kombinasi faktor-faktor

tersebut akhirnya berdampak pada kesulitan siswa dalam menguasai teknik yang kompleks ini. Idealnya pembelajaran *smock* Jepang Model Bunga Kelopak Empat harus mampu mengatasi kesulitan siswa terutama dalam menentukan ukuran kain dan memahami langkah-langkah pembuatannya. Siswa hendaknya menguasai perbandingan ukuran kain sebelum dan sesudah melalui proses *smocking* agar dapat menghitung kebutuhan kain secara akurat sesuai dengan produk yang akan dibuat. Selain itu, siswa perlu memahami prosedur pembuatan secara sistematis. Hal ini sejalan dengan penelitian Marlina dkk. (2023) yang menyatakan bahwa pemaparan materi mengenai teknik pembuatan pola *smock*, alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan *smock* Jepang perlu disajikan dengan sangat jelas dan sistematis agar siswa dapat memahami setiap tahapan pengerjaan secara optimal. Agar dapat mengatasi waktu pembelajaran yang terbatas serta perbedaan ritme belajar antar-siswa, strategi pembelajaran yang difasilitasi media fleksibel dan dapat diakses secara mandiri menjadi pilihan ideal. Adapun untuk kekurangan visualisasi detail pada setiap langkah pengerjaan *smock*, media pembelajaran yang komprehensif seperti e-jobsheet (lembar kerja elektronik) sangat direkomendasikan (Sukmawaty & Jumariah, 2025).

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran diatas, diperlukan media yang inovatif dan interaktif. *E-jobsheet* menjadi media unggul karena memadukan media grafis, audio, dan video sehingga lebih menarik dari media cetak serta meningkatkan interaktivitas dan ketahanan belajar peserta didik. Media ini mendukung efisiensi administrasi melalui penilaian langsung dan akses informasi tambahan via tautan serta dapat diakses melalui ponsel, laptop, atau komputer, e-

jobsheet tidak memerlukan penyimpanan besar dan tahan lama. Pembelajaran interaktif dapat diulang tanpa guru, memperkaya pengalaman dan motivasi belajar mandiri. Dengan demikian, *E-jobsheet* merupakan media unggul yang menjawab tantangan pembelajaran era digital (Kosasih, 2021).

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang serupa juga ditemukan pada penelitian Windi Indi Yulada Saragih (2025) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-jobsheet* Pembuatan *Smock* Pada Kelas XI Tata Busana di SMK Putra Anda Binjai”, di mana siswa kesulitan dalam menentukan ukuran kain yang dibutuhkan dalam menerapkan *smock* pada suatu produk yang mencoba menghadirkan media pembelajaran *e-jobsheet* pada materi *smock* yang aplikatif dan menarik untuk digunakan. *E-jobsheet* ini telah dirancang sebagai media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses oleh guru maupun siswa cukup dengan menggunakan *smartphone* dan kuota internet, sehingga dapat digunakan secara fleksibel di mana saja dan kapan saja. Keistimewaan “*E-jobsheet* Pembuatan Sulaman *Smock*” terletak pada sifatnya yang interaktif dan menarik, dilengkapi dengan berbagai fitur multimedia seperti teks, gambar, video tutorial, serta tes evaluasi yang memungkinkan pembelajaran menjadi lebih personal dan adaptif. Kelengkapan fitur ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknik *smock*.

E-jobsheet ini dirancang khusus untuk memandu siswa dalam pembelajaran *smock* Jepang model bunga kelopak empat. Media ini berisi langkah-langkah atau instruksi yang jelas dan terstruktur, mulai dari penentuan ukuran kain yang tepat, pembuatan pola yang lurus dan seragam, hingga proses penarikan benang yang

ketat untuk menghasilkan cembungan dan cekungan yang presisi serta jahitan yang rapat dan kuat. Dengan fitur multimedia seperti gambar, video tutorial, dan simulasi langkah demi langkah, *e-jobsheet* memungkinkan siswa mengakses materi kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital sehingga mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran, variasi kecepatan belajar, dan minimnya visualisasi detail. Selain itu *e-jobsheet* juga mencakup contoh penerapan *smock* pada produk bukan hanya *fragmen* untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang produk yang berkualitas termasuk penghiasan tambahan seperti manik-manik, sehingga siswa dapat menguasai teknik kompleks ini secara mandiri dan efektif sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa. Hasil penelitian Salsabela & Marniati (2021) memperkuat pendapat tersebut dengan menyatakan bahwa penyajian *jobsheet* yang dirancang dengan baik sesuai prosedur kerja yang tepat dapat meningkatkan kemampuan praktik mandiri peserta didik. Temuan mereka mengungkapkan bahwa penggunaan *jobsheet* yang sistematis juga berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran *e-jobsheet* ini tidak hanya mempertimbangkan integrasi antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan materi ajar tetapi juga diselaraskan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan karakteristik peserta didik di era digital. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi kesulitan belajar siswa dalam menguasai teknik *smock* yang rumit. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khairunisa (2020) yang menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media *jobsheet* pencapaian kompetensi mayoritas siswa berada pada kategori baik dan cukup, dengan sebagian

kecil bahkan masih dalam kategori kurang. Namun, setelah diterapkannya media *jobsheet* dalam pembelajaran menghias kain dengan menggunakan teknik jahit perca, terjadi peningkatan yang sangat nyata. Mayoritas siswa kemudian berhasil mencapai kategori sangat baik, yang membuktikan efektivitas alat bantu ajar ini. Hal ini juga tercermin dari kenaikan rata-rata nilai yang cukup besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *jobsheet* berhasil meningkatkan kompetensi siswa.

E-jobsheet yang dikembangkan oleh Windi Indi Yulada Saragih (2025) “*E-jobsheet* Pembuatan *Smock*” telah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi serta sudah melakukan uji coba kelayakan terbatas. Pada validasi materi *e-jobsheet* ini mendapatkan skor sebesar 88,8 % dan dinyatakan sangat valid, sedangkan pada validasi media *e-jobsheet* mendapatkan skor 89,4% dan dinyatakan sangat valid. Pada uji coba kelayakan terbatas yang terdiri dari uji coba kelompok kecil yang mendapat skor 90,7%, uji coba kelompok sedang dengan skor 92,6%, dan pada uji coba kelompok besar sebesar 92,7%. Maka, berdasarkan skor keseluruhan dapat disimpulkan bahwa *e-jobsheet* tersebut sudah sangat layak untuk diuji efektivitasnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran *E-jobsheet* khususnya pada materi *smock* Jepang motif bunga kelopak empat terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan yang berharga bagi guru dalam memanfaatkan *E-jobsheet* sebagai media pembelajaran, baik untuk materi *smock* Jepang maupun mata pelajaran lainnya di masa mendatang. Selain itu,

temuan penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi penting untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih adaptif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan siswa, dengan tujuan akhir untuk meningkatkan minat belajar sekaligus hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan karakteristik peserta didik di era digital. Maka dari ini penelitian ini berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media *E-jobsheet* Terhadap Hasil Belajar *Smock* Pada Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Siantar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembuatan *smock*
2. Pada proses penarikan benang longgar (tidak ketat) sehingga hasil dari *smock* tersebut tidak rapat dan kuat.
3. Kurangnya pengetahuan siswa dalam menentukan ukuran kain yang dibutuhkan dalam penerapan *smock* pada suatu produk.
4. Kurangnya visualisasi detail terhadap langkah-langkah pembuatan *smock*.
5. Keterbatasan waktu pembelajaran siswa di sekolah sehingga siswa kurang kesempatan untuk berlatih dalam membuat *smock* untuk meningkatkan keterampilan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas perlu adanya pembatasan masalah yang bertujuan untuk membuat peneliti lebih fokus dalam melakukan penelitian ini. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Siantar yang menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran kelas kontrol berupa buku cetak dan demonstrasi langsung.
3. Bahan ajar yang digunakan pada kelas eksperimen ialah “*E-jobsheet* Pembuatan *Smock*”
4. Materi pembelajaran pada penelitian ini hanya terbatas pada materi pembuatan *smock* Jepang model bunga kelopak empat serta penerapannya pada suatu produk.
5. Pembuatan *smock* pada penelitian ini menggunakan kain satin bintik.
6. Hasil belajar psikomotorik siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Siantar pada elemen eksperimen tekstil dan desain hiasan khususnya pada materi *smock* Jepang model bunga kelopak empat.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas adalah:

1. Bagaimana hasil belajar pembuatan *smock* siswa pada kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Siantar tanpa menggunakan media pembelajaran buku cetak dan demonstrasi?
2. Bagaimana hasil belajar pembuatan *smock* siswa pada kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Siantar yang menggunakan media pembelajaran *e-jobsheet*?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-jobsheet* terhadap hasil belajar pembuatan *smock* siswa pada kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Siantar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar pembuatan *smock* siswa pada kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Siantar menggunakan media pembelajaran buku cetak dan demonstrasi?
2. Untuk mengetahui hasil belajar pembuatan *smock* siswa pada kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Siantar menggunakan media pembelajaran *e-jobsheet*.

3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *e-jobsheet* terhadap hasil belajar pembuatan *smock* siswa pada kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Siantar.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan untuk berbagai pihak antara lain:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan informasi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya di bidang pendidikan vokasi dan teknologi pembelajaran dengan menghadirkan bukti empiris bahwa *e-jobsheet* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pembuatan *smock* siswa. Penelitian ini memperkaya kajian mengenai efektivitas media digital dalam bentuk *e-jobsheet* interaktif yang selaras dengan karakteristik pendidikan kejuruan, khususnya dalam meningkatkan keterampilan siswa pada aspek pembuatan hiasan busana pada *smock*. Lebih lanjut, penelitian ini mendukung pembelajaran mandiri berbasis teknologi, di mana siswa aktif membangun pemahaman melalui eksplorasi mandiri sehingga hasil belajar *smock* mencapai ketuntasan yang lebih optimal. Hasil penelitian ini juga menjadi kontribusi nyata dalam implementasi Kurikulum Merdeka melalui penyediaan bukti bahwa pembelajaran berbasis digital efektif meningkatkan capaian hasil belajar praktik *smock* siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperluas wawasan teori pendidikan vokasional, tetapi juga menjadi acuan dalam pengembangan inovasi pembelajaran yang responsif terhadap tuntutan era

digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara berkelanjutan pada kompetensi pembuatan *smock*.

2. Praktis

a. Bagi peserta didik

Penelitian ini memberikan manfaat praktis yang signifikan bagi peserta didik, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran *smock*. Melalui penggunaan media *e-jobsheet*, siswa dapat mengakses materi pembelajaran pembuatan *smock* secara fleksibel kapan saja dan di mana saja, memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Fitur multimedia yang interaktif, seperti video tutorial dan visualisasi langkah demi langkah, membantu siswa memahami teknik *smock* yang kompleks dengan lebih mudah dan mendalam. Selain itu, *e-jobsheet* memfasilitasi pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat mengulang materi sebanyak yang diperlukan hingga mereka benar-benar menguasai keterampilan membuat *smock* yang diajarkan. Dengan demikian, *e-jobsheet* tidak hanya meningkatkan hasil belajar membuat *smock* siswa tetapi juga membangun rasa percaya diri dan kemandirian dalam proses belajar, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia kerja dengan lebih baik.

b. Bagi guru

Bagi guru, penelitian ini memberikan beberapa manfaat praktis yang dapat langsung diterapkan dalam proses pembelajaran, di antaranya:

1. Penerapan *e-jobsheet* berkontribusi dalam mengurangi beban kerja guru terkait pengulangan penjelasan langkah-langkah praktik pembuatan *smock* dalam proses pembelajaran, karena peserta didik dapat mempelajari secara mandiri prosedur kerja melalui media digital interaktif yang dapat diakses berulang kali sehingga hasil belajar mengalami peningkatan.
2. Guru memiliki kesempatan lebih luas untuk melaksanakan pendampingan secara personal kepada peserta didik yang menghadapi kendala dalam proses pembuatan *smock*, seperti tidak tepatan pola dan tidak teraturan ukuran, guna memperbaiki capaian hasil belajar.
3. *E-jobsheet* menjadi acuan inovatif bagi guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital untuk materi praktik kejuruan lainnya, guna meningkatkan kualitas dan variasi sumber belajar.
4. Penerapan *e-jobsheet* selaras dengan paradigma Kurikulum Merdeka yang mengedepankan fleksibilitas dan pembelajaran berpusat pada peserta didik, serta terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar pembuatan *smock* secara empiris.

Dengan demikian, media ini tidak hanya memperkaya metode mengajar guru tetapi juga meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran di kelas.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini memberikan manfaat bagi sekolah dalam tiga aspek utama, di antaranya:

1. Penerapan *e-jobsheet* pada mata pelajaran pembuatan *smock* memperkuat posisi sekolah sebagai lembaga pendidikan kejuruan yang adaptif terhadap era digital, sekaligus membuktikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.
2. Model pengembangan *e-jobsheet* yang telah teruji efektif dalam meningkatkan hasil belajar *smock* dapat dijadikan prototipe oleh sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran digital serupa pada program keahlian produktif lainnya guna mendukung transformasi digital institusi secara berkelanjutan.
3. Keberhasilan sekolah dalam mengimplementasikan *e-jobsheet* untuk meningkatkan kompetensi dan hasil belajar pembuatan *smock* peserta didik berkontribusi terhadap peningkatan citra institusi, sekaligus menempatkan sekolah sebagai model percontohan inovasi pembelajaran digital di lingkungan pendidikan vokasi.

d. Bagi penulis

Penelitian diharapkan menjadi sarana untuk mengembangkan kompetensi dalam merancang dan menguji media pembelajaran inovatif berbasis digital. Kemudian hasil penelitian dapat dijadikan sebagai dasar untuk publikasi ilmiah

dan pengembangan penelitian lebih lanjut di masa depan, sehingga pengalaman dalam melakukan penelitian ini dapat memperkaya portofolio akademik dan profesional peneliti di bidang pendidikan.

