

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat pada saat ini akan berdampak besar terhadap perubahan pola pikir masyarakat. Pekerjaan yang dulu sebagian besar nya sangat bergantung kepada tenaga kini lebih didominasi oleh penggunaan pikiran. Dengan adanya bantuan teknologi informasi, pekerjaan yang membutuhkan waktu yang lama menjadi lebih efektif dan efisien. Pemanfaatan teknologi informasi dalam berbagai sektor kehidupan, secara tidak sadar telah membawa dunia memasuki era globalisasi lebih cepat dari yang diperkirakan.

Seiring berkembangnya zaman, teknologi informasi mampu membantu manusia untuk untuk mempermudah segala aktifitasnya seperti memperoleh berita dengan mudah serta mencari informasi dari berbagai sumber yang beredar di dunia maya. Pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Pendidikan merupakan suatu cara yang dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung untuk mengembangkan nilai sikap dan karakter seseorang dari keadaan yang kurang baik menuju keadaan yang lebih baik.

Dampak dari perkembangan teknologi dan informasi yang sangat mempengaruhi dunia pendidikan saat ini dapat kita lihat dari keseluruhan proses pembelajaran yang berlangsung di berbagai lembaga pendidikan formal maupun non formal. Hampir seluruh peserta didik dan tenaga pendidik menggunakan teknologi informasi dalam pembelajaran atau untuk memperoleh informasi apapun yang dibutuhkan. Berkembangnya teknologi juga membuat bentuk informasi yang tersedia beragam. Informasi tidak hanya bisa diperoleh melalui media cetak, majalah, televisi, namun informasi dapat dicari dalam bentuk digital yang bisa diakses melalui *search engine* salah satu contohnya adalah *google*, lalu ada *e-book*, *e-journal*, dan lain sebagainya.

Era globalisasi pada masa kini menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan

komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Muhson, Ali (2010, hlm. 2) mengatakan bahwa hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar kepada penerima. Pesan berupa materi pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal. Pesan inilah yang akan ditangkap oleh peserta didik sebagai sebuah pengetahuan, keterampilan maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Agar pesan tersebut tersampaikan secara efektif tentu membutuhkan sarana atau media yang memadai.

Kegiatan pembelajaran di sekolah pun pada masa kini sudah sering ditemui penggunaan teknologi sebagai media perantara penyampaian pesan pembelajaran oleh tenaga pendidik, hal ini dilakukan untuk memenuhi tujuan pendidikan sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional :

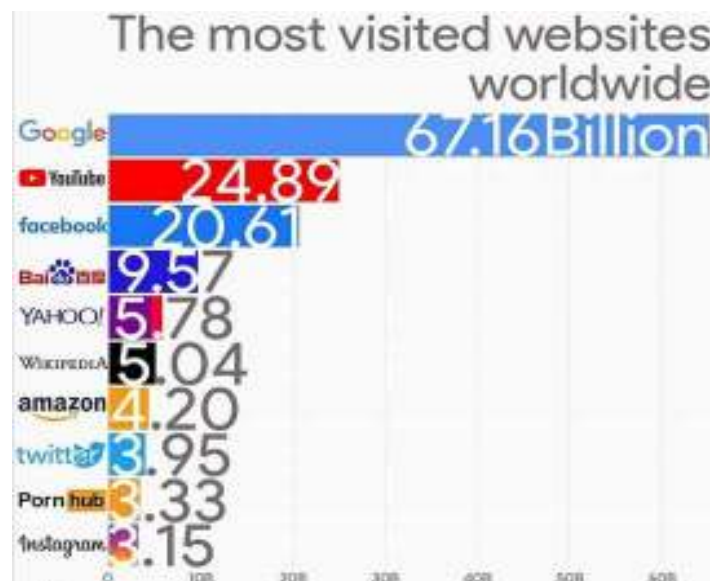
“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dalam mewujudkan tujuan dari pendidikan tersebut tentu saja dibutuhkan proses pembelajaran yang didalamnya terdapat dua komponen yaitu peserta didik dan tenaga pendidik. Sedangkan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut adalah dengan memanfaatkan beberapa jenis media pembelajaran pada setiap kegiatan belajar mengajar. Menurut Depdiknas dalam jurnal Muhson, Ali (2010, hlm. 2) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara umum media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Perlu diketahui bahwa untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan pada saat ini lebih banyak menggunakan akses internet, karena informasi apapun yang dibutuhkan bisa dengan mudah ditemukan. Sama halnya dengan peserta didik baik siswa maupun mahasiswa yang memanfaatkan media internet dalam

mencari informasi. Salah satu media yang paling sering digunakan untuk mencari informasi yaitu *search engine* berupa *google search*. Menurut Febrian dalam Qudsiyyah (2019, hlm. 105) penggunaan *google* ini didasari oleh popularitas *google* di berbagai kalangan terutama generasi milenial. Alasan berikutnya penggunaan media *google search engine* ini adalah karena *google* merupakan salah satu cara yang cepat dan mudah untuk mengakses informasi.

Situs statistik lalu lintas *similarweb* memperlihatkan grafik situs web yang paling banyak dikunjungi di seluruh dunia pada bulan Mei tahun 2019. Grafik tersebut menunjukkan *google* berada pada urutan teratas dengan margin yang sangat luas dan situs mesin pencari mengumpulkan 67,16 miliar kunjungan. Di tempat kedua adalah *youtube*, dan nomor 3 disusul oleh *facebook*. Situs web yang paling banyak dikunjungi di seluruh dunia tahun 2019 dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Sumber: SimilarWeb.com

Gambar 1.1

Situs Web yang Paling Banyak Dikunjungi di Seluruh Dunia Tahun 2019

Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia atau APJII (2018, hlm. 1) memperoleh jumlah pengguna internet di Indonesia. Hasilnya, pengguna internet Indonesia bertambah 10,12% pada 2018 dibandingkan tahun sebelumnya. Secara total, pengguna internet mencapai 171,17 juta pengguna dari populasi 264,16 juta

jiwa. Tidak hanya *top website* Internasional, *google* juga menjadi situs web yang paling banyak diakses di Indonesia. *Google* memiliki posisi paling strategis untuk mengumpulkan data para penggunanya. Data itu berasal dari situs BOC Indonesia *Worldwide Communications for the people* mengenai laporan statistik yang dirilis oleh *Hootsuite* dan *We Are Social*, per Januari 2019.



#	WEBSITE	CATEGORY	MONTHLY TRAFFIC	TIME PER VISIT	PAGES PER VISIT
01	GOOGLE.COM	SEARCH	1,028,300,000	08M 06S	7.7
02	GOOGLE.CO.ID	SEARCH	709,300,000	07M 16S	6.6
03	FACEBOOK.COM	SOCIAL	603,300,000	10M 13S	10.3
04	YOUTUBE.COM	TV & VIDEO	506,400,000	26M 07S	11.9
05	TRIBUNNEWS.COM	NEWS	375,200,000	05M 42S	4.1
06	DETIK.COM	NEWS	327,300,000	06M 20S	3.8
07	TOKOPEDIA.COM	SHOPPING	204,500,000	04M 26S	4.3
08	WALID.COM	NEWS	99,800,000	07M 18S	6.6
09	WHATSAPP.COM	COMMUNICATION	88,100,000	02M 29S	3.0
10	REKSIKAMP.COM	SHOPPING	82,300,000	04M 41S	4.1

Sumber : Situs BOC Indonesia *Worldwide Communications for the people*

Gambar 2.2

Situs Web yang Paling Banyak Dikunjungi di Indonesia Tahun 2019

Hasil survei pada tahun tahun 2018 oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia, dari pengguna [internet](#) di Indonesia yang mencapai 171,17 juta ini di dominasi oleh generasi milineal. Pratetyanti, Sisman (2017, hlm. 45) menyatakan bahwa generasi Y atau generasi milenial adalah generasi yang lahir pada era 80-90an yaitu antara rentang usia 19 sampai 34 tahun. Dalam grafik yang diperoleh dari hasil survey tersebut, usia milenial yang paling banyak menggunakan internet adalah di usia 15-19 tahun dengan penetrasi 91%. Usia yang berada di posisi teratas lainnya soal pengguna internet yaitu 20-24 tahun dengan penetrasi 88,5%. Grafik pengguna internet berdasarkan umur pada tahun 2018 dapat dilihat pada gambar berikut.



Sumber : Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2018

Gambar 3.3

Pentiasi Pengguna Internet 2018 Berdasarkan Umur

Dari data-data yang tersedia di atas, dapat disimpulkan bahwa banyak orang di seluruh dunia termasuk Indonesia mengakses *google* untuk mencari informasi apapun yang mereka butuhkan. Menurut Kurniadi, Asri (2017, hlm. 21) *google search engine* atau mesin pencari *google* adalah salah satu mesin pencari yang dapat dengan mudah melakukan pencarian informasi di internet. Mesin pencari ini banyak digunakan oleh berbagai kalangan baik akademisi maupun profesional yang memang sangat membutuhkan informasi secara cepat dan aktual. Mereka menggunakan mesin pencari *google* karena *goole* cenderung mudah untuk digunakan. Dengan menuliskan satu atau beberapa gabungan kata kunci dari informasi yang akan kita cari, secara otomatis mesin pencari akan memberikan informasi sesuai dengan kata kunci yang kita masukan.

Untuk menghadapi kemajuan teknologi informasi yang semakin beragam dengan *google search engine* ataupun lainnya yang memuat berjuta *websites* dan *database* serta berbagai jenis informasi, memungkinkan setiap orang untuk mengganti atau bahkan memanipulasi informasi tersebut serta menyebarkannya. Dampak negatif nya adalah informasi apapun baik yang relevan ataupun tidak, telah banyak tersedia dan akan dengan mudah di akses di internet. Informasi yang terbaru dan beragam tentu saja menjadi tantangan tersendiri bagi kita untuk bisa

memilah informasi yang kita butuhkan dan bagaimana menyikapi serta menggunakan informasi tersebut dengan sebaik mungkin.

Kemampuan literasi informasi sangat dibutuhkan di era ledakan informasi seperti sekarang ini. Ledakan informasi ini ditandai dengan sulitnya mencari informasi yang tepat, sulitnya memilih informasi yang dibutuhkan dan sulitnya mendapatkan informasi yang sesuai dikarenakan informasi yang datang setiap detik sangat tidak terbendung. Namun pada dasarnya, masih sedikit orang yang mampu memanfaatkan teknologi serta menggunakan informasi tersebut sebagaimana mestinya. Kebanyakan dari mereka langsung menelan mentah semua informasi yang tersedia tanpa melakukan filterisasi terlebih dahulu.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru mata pelajaran ekonomi di SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung adalah sering ditemui siswa yang mengakses serta menggunakan informasi yang diperoleh tanpa mengkaji terlebih dahulu apakah informasi tersebut relevan atau tidak.. Bahkan beberapa diantara mereka, dalam mencari informasi untuk tuntutan pembelajaran banyak yang hanya sekedar menyalin. Maka dari itu, siswa sebagai salah satu pengguna teknologi terbanyak dan sebagai pelajar, perlu memiliki kemampuan literasi informasi. Kemampuan literasi informasi ini akan menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Menurut Verzosa dalam Hussaebah (2014, hlm. 3) literasi informasi merupakan sebuah keahlian dalam mengakses serta mengevaluasi informasi secara efektif untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan. Seseorang yang memiliki kemampuan literasi informasi akan mengetahui dan mengerti bagaimana cara mengelola informasi, mengevaluasi, memilah serta menggunakannya dengan baik.

Dengan dimilikinya kemampuan literasi informasi ini, siswa akan mampu berpikir kritis dan logis terkait dengan informasi yang mereka dapatkan melalui *google search engine*. Mereka akan mengevaluasi terlebih dahulu informasi yang mereka dapatkan. Oleh karena itu, penggunaan media *google search engine* ini diharapkan menjadi salah satu cara bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi informasi dan mampu memaksimalkan media *google search* dalam proses pembelajaran.

Dari paparan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Google Search Engine* Terhadap Kemampuan Literasi Informasi Siswa Kelas XI IIS SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, penulis membuat identifikasi masalah untuk mengetahui masalah yang akan diidentifikasi :

1. Merebaknya berbagai informasi yang tidak relevan di dunia maya.
2. Sulitnya mengakses informasi yang sesuai.
3. Rendahnya kesadaran siswa untuk memfilter informasi yang tersedia.
4. Belum optimalnya kemampuan literasi informasi siswa.
5. Media pembelajaran *google search engine* dalam mencari informasi belum digunakan secara optimal.

C. Batasan Masalah dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dipaparkan, untuk memudahkan penelitian ini diperlukan adanya suatu batasan masalah untuk membatasi masalah agar tidak terlalu melebar dari yang sudah ditentukan, yaitu bagaimana pengaruh media pembelajaran *google search engine* terhadap kemampuan literasi informasi siswa kelas XI IIS SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung.

2. Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini secara spesifik dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *google search engine* oleh siswa kelas XI IIS SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung?
- b. Bagaimana kemampuan literasi informasi siswa kelas XI IIS SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung?
- c. Seberapa besar pengaruh penggunaan *google search engine* terhadap kemampuan literasi informasi siswa kelas XI IIS SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran *google search engine* oleh siswa kelas XI IIS SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung.
2. Untuk mengetahui Bagaimana kemampuan literasi informasi siswa kelas XI IIS SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *google search engine* terhadap kemampuan literasi informasi siswa kelas XI IIS SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

a. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi secara detail dan mendalam terkait dengan kemampuan literasi informasi siswa kelas XI IIS SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung dalam menggunakan media *google search engine* dalam proses pembelajaran.

b. Kegunaan Pragmatif

Peneliti berharap dengan adanya penelitian tentang pengaruh media pembelajaran *google search* terhadap kemampuan literasi informasi dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan membahas mengenai *google search engine* sebagai sarana untuk mengukur tingkat literasi informasi siswa.

F. Defini Operasional

Untuk lebih memudahkan penulis dalam mendeskripsikan setiap variabel yang ada, dengan itu definisi dari setiap variabel ini adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI Online), “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang”.

2. Media Pembelajaran

Oemar Hamalik yang dikutip oleh Arsyad, A (2011, hlm. 24) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan yang bertujuan untuk lebih mengefektifkan komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

3. *Google Search Engine*

Menurut Akhmad Sudrajat yang dikutip oleh Halim (2013, hlm. 5) *google search engine* atau mesin pencari *google* adalah sebuah program yang dapat diakses melalui internet yang fungsinya untuk membantu pengguna komputer mencari berbagai hal atau informasi yang ingin diketahuinya.

4. Literasi Informasi

UNESCO dikutip dalam jurnal Suwanto (2015, hlm. 92) mendeskripsikan bahwa literasi informasi mengarahkan pengetahuan akan kesadaran dan kebutuhan informasi seseorang, serta kemampuan untuk mengidentifikasi, menemukan, mengevaluasi, mengorganisasi dan secara efektif menciptakan, menggunakan, mengomunikasikan informasi untuk mencari solusi atas masalah yang dihadapi, juga merupakan persyaratan untuk berpartisipasi dalam masyarakat informasi, dan merupakan hak asasi manusia untuk belajar sepanjang hayat.

G. Sistematika Skripsi

Gambaran lebih jelas tentang isi dari seluruh skripsi ini disajikan dalam sistematika skripsi berikut dengan pembahasannya. Sistematika skripsi tersebut disusun sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bagian yang berisi uraian tentang pendahuluan atau bagian awal dari skripsi, yang di dalamnya terdapat sub bab, seperti berikut:

A. Latar Belakang Masalah

Latar belakang masalah ini merupakan sub bab yang memaparkan mengenai penjelasan alasan penulis tertarik mengangkat judul mengenai “Pengaruh Media Pembelajaran *Google Search Engine* Terhadap Kemampuan Literasi Informasi Siswa Kelas XI IIS SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah ini merupakan titik tertentu yang memperlihatkan ditemukannya masalah penelitian ditinjau dari sisi keilmuan, bentuk (keterhubungan, dampak, sebab, akibat, dan lainnya) serta banyaknya masalah yang dapat diidentifikasi oleh penulis yang ada di SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung.

C. Perumusan Masalah

Perumusan masalah adalah pertanyaan umum tentang konsep atau fenomena spesifik yang diteliti atau identifikasi topik atau variabel-variabel yang menjadi fokus penelitian mengenai Pengaruh Media Pembelajaran *Google Search Engine* Terhadap Kemampuan Literasi Informasi Siswa Kelas XI IIS SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yaitu sub bab berguna untuk menegaskan kegunaan penelitian yang dapat dicapai setelah melakukan penelitian Pengaruh Media Pembelajaran *Google Search Engine* Terhadap Kemampuan Literasi Informasi Siswa Kelas XI IIS SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi pemaparan manfaat penelitian mengenai Pengaruh Media Pembelajaran *Google Search Engine* Terhadap Kemampuan Literasi Informasi Siswa Kelas XI IIS SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung.

F. Definisi Operasional

Menurut buku panduan Karya Tulis Ilmiah (2020, hlm. 25) mengemukakan mengenai definisi operasional sebagai berikut:

- 1) Pembahasan setiap istilah yang diberlakukan dalam penelitian sehingga menciptakan makna tunggal pada pemahaman permasalahan.
- 2) Menyimpulkan pembatasan istilah dalam penelitian yang memperlihatkan makna dalam penelitian sehingga mempermudah peneliti dalam memfokuskan pembahasan masalah.

G. Sistematika Skripsi

Bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab dengan bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka skripsi.

Bagian yang berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil atas teori, konsep, kebijakan dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti memaparkan konsep-konsep atau teori-teori mengenai gaya belajar siswa terhadap hasil belajar siswa. Secara prinsip BAB II terdiri dari empat pokok bahasan yaitu kajian teori, hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Menurut buku panduan penulisan Karya Tulis Ilmiah (2020, hlm. 25) menjelaskan mengenai bab II kajian teori dan kerangka pemikiran sebagai berikut:

Kajian teori berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, peraturan, yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu sesuai dengan masalah penelitian. Melalui kajian teori, peneliti merumuskan definisi konsep dan definisi operasional variabel. Kajian teori dilanjutkan dengan perumusan kerangka pemikiran yang menjelaskan keterkaitan dari variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisikan secara sistematis dan terperinci mengenai langkah-langkah yang akan digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Bab ini berisi mengenai hal-hal sebagai berikut :

A. Metode Penelitian

Merupakan rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian yang berisikan penjabaran mengenai metode yang dilakukan dalam penelitian mengenai Pengaruh Media Pembelajaran *Google Search Engine* Terhadap Kemampuan

Literasi Informasi Siswa Kelas XI IIS SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung.

B. Desain Penelitian

Pada bagian peneliti menyampaikan sub bab yang berisi pemaparan mengenai prosedur penelitian yang dilakukan, yaitu mengenai tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Pada bagian subjek penelitian, peneliti memaparkan semua yang akan diteliti, baik orang, benda ataupun lembaga (organisasi) yang akan dikenai simpulan hasil penelitian, sedangkan pada bagian objek penelitian peneliti memaparkan sifat, keadaan dari suatu benda, orang atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian.

D. Operasional Variabel

Bagian ini berisi mengenai variabel yang terdapat dalam judul penelitian yang terdiri dari *google search engine* sebagai variabel independen (X) dan kemampuan literasi informasi siswa sebagai variabel dependen (Y) yang dapat dijadikan dasar dalam pengumpulan data.

E. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Pengumpulan data mencakup jenis data yang akan dikumpulkan, penjelasan, dan pemakaian suatu teknik pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan data penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Sub bab ini berisi teknik analisis data harus disesuaikan dengan rumusan masalah dan jenis data penelitian yang diperoleh, baik data kualitatif maupun data kuantitatif.

G. Prosedur Penelitian

Bagian ini menjelaskan prosedur aktivitas perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan penelitian.

BAB IV Hasil penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2)

pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

BAB V Simpulan dan Saran

Bagian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Oleh karena itu, pada bagian simpulan disajikan pemaknaan peneliti terhadap semua hasil dan temuan penelitian. Simpulan dapat dilakukan dengan menggunakan salah satu cara dari dua cara berikut, yaitu simpulan butir demi butir, atau dengan cara uraian padat. Dan saran merupakan rekomendasi yang ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.