

## BAB I PENDAHULUAN

Pada pembahasan Bab I, peneliti memaparkan arah permasalahan dan topik yang diteliti yaitu kemampuan hasil belajar dan penerapan pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) serta penggunaan media manipulatif. Bab I membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

### **A. Latar Belakang Masalah**

Al-Qur'an adalah firman Allah yang diberikan pada Nabi Muhammad oleh malaikat Jibril, sebagai bukti (dalil) status Muhammad sebagai rasul. Al-Qur'an memegang pengaruh yang signifikan mengenai banyak gagasan yang sangat penting bagi individu di berbagai lapisan masyarakat. Di antara semua persoalan tersebut, pendidikan menjadi perhatian dalam Al-Qur'an. Alquran dan hadist memberikan pedoman dan petunjuk bagi umat Islam dalam hal pendidikan, khususnya pendidikan anak. Usia anak-anak adalah usia keemasan. Seseorang anak diibaratkan selaku kertas putih yang belum mendapati goresan sama sekali lalu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakatlah yang akan memberikan warna dalam kehidupan seorang anak. Jika mereka mendapatkan pendidikan yang baik di awal kehidupannya, maka anak tersebut hendak berkembang menjadi individu yang baik. Allah telah berfirman dalam alquran surah An-Nahl, ayat 78 yang berbunyi: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.

Pendidikan pada budaya orang Sunda, khususnya pendidikan karakter dinyatakan dengan peristilahan semoga jadi orang yang *cageur*, *bageur*, *pinter*, *bener*, dan *singer*. Kata *cageur* lebih menekankan pada indikator kesehatan fisik, kata *bageur* berkaitan dengan tingkah laku terpuji, ucapan dan perbuatan. Kata *pinter* mengutamakan kemampuan dan wawasan yang luas dari aspek ilmu yang mencerminkan pribadi yang rendah hati dengan ilmu tersebut, tidak hina atau inferior. *Bener* mencerminkan kepribadian orang Sunda yang jujur, dapat

diandalkan, tidak menipu serta membela kejujuran. Maksudnya setiap perkataan mesti diiringi dengan tindakan. Hal ini terlihat dalam perumpamaan bahasa sunda, “*ulah cueut ka nu hideung ulah ponteng kanu koneng*”. Maksudnya wajib berkata apa adanya sebanding dengan fakta dan tidak ada penyelewengan fakta. Perumpamaan bahasa Sunda yang lain, menyatakan bahwa yang satu harus mengakui yang lain, menanggapi secara positif, dan tidak menghindarinya. Akibatnya, baik sesuatu yang benar maupun yang salah tidak dapat disangkal. Kemudian kata terakhir, *Singer* atau introspeksi mencerminkan pribadi yang selalu toleran, siap berkorban atau mendahulukan kebutuhan orang lain, menerima kritik/masukan dari orang lain untuk menggunakan diri sendiri sebagai dasar refleksi dirinya sendiri dan kasih sayang bagi orang lain.

Pendidikan berdasarkan Undang-Undang SISDIKNAS No. 20/2003 adalah upaya sengaja (sadar) dan terencana untuk merancang lingkungan dan proses pembelajaran sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mewujudkan potensi dirinya untuk mencapai kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia. Ini juga merupakan upaya untuk membuat siswa lebih terlibat dalam mengembangkan keterampilan yang mereka dan masyarakat butuhkan untuk diri mereka sendiri. Salah satu mata pelajaran yang wajib dikuasai satuan pendidikan adalah matematika. Setiap siswa dalam sistem pendidikan, dari usia dini hingga pendidikan tinggi, harus mahir dalam matematika.

*National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM, 2000) mengemukakan tujuan umum pembelajaran matematika yaitu: mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah, berkomunikasi dengan orang lain, membuat koneksi, penalaran, dan keterampilan representasi. Tujuan pembelajaran matematika adalah membantu siswa untuk pengembangan kemampuan serta keterampilan pengetahuan siswa disamping keterampilan pengetahuan matematika siswanya saja, sehingga terbuka peluang perubahan sikap dan pemikiran siswa. Untuk tercapainya tujuan dalam pendidikan, beberapa sistem pendidikan telah diterapkan di Indonesia. Disisi kelebihan-kelebihan sistem yang telah diterapkan, tentu saja tidak luput dari kekurangan dan salah satunya adalah masalah mengenai mutu dan relevansi pendidikan. Mutu pendidikan yang kurang baik ini dapat mempengaruhi hasil belajar yang berperan penting dalam proses

pembelajaran yaitu menginformasikan pada guru mengenai perkembangan siswa dengan maksud untuk mencapai tujuan pembelajarannya melalui proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung terus menerus.

Seperti yang ditunjukkan oleh keputusan Program Penilaian Pelajar Internasional PISA (*Programme for International Students Assessment*) 2018 dalam OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*), menunjukkan bahwa rata-rata siswa Indonesia memperoleh skor 371 pada kategori membaca, 379 pada kategori matematika, dan 396 pada kategori sains. Hasil peroleh itu lebih rendah dari rata-rata 79 negara-negara peserta PISA, yaitu 487 pada kategori membaca dan 489 pada kategori matematika dan sains. Pada hasil PISA sebelumnya yaitu pada tahun 2015, siswa mencapai rata-rata yang lebih tinggi di semua bidang yaitu 397 dalam kemampuan membaca, 386 dalam kemampuan matematika, dan 403 dalam kemampuan sains. Ini artinya, telah terjadi pemerosotan skor yang cukup signifikan yang diraih oleh siswa-siswi Indonesia di dalam pembelajaran. Bahkan, OECD melaporkan bahwa di kategori membaca kurang lebih sebanyak 27% siswa Indonesia ada pada level 1b yaitu sebuah tingkatan di mana siswa hanya dapat menyelesaikan soal-soal pemahaman teks yang paling sederhana. Masih menurut OECD pada bidang matematika, lebih dari 71% siswa tidak memenuhi kemampuan minimum matematika, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa Indonesia masih berada dalam kesulitan dan situasi yang membutuhkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Dalam bidang sains, OECD menjelaskan bahwa 35% siswa Indonesia masih berada di kelompok pengetahuan tingkat 1a, dan 17% berada di level bawah.

Hal tersebut tentu saja menjadi fokus di sini adalah hasil belajar siswa di Indonesia. Hasil dari proses pembelajaran disebut hasil yang didapatkan melalui proses pembelajaran. Hasil belajar menurut Rahmawati (2018) adalah perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dicapai setelah menyelesaikan pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar bagi siswa adalah perkembangan intelektual yang lebih baik daripada sebelum belajar. Tingkatan pada perkembangan intelektual berkaitan dengan materi pembelajaran sedemikian rupa sehingga hasil belajar secara umum merupakan seperangkat hasil atau penggalan tahapan pembelajaran.

Menurut Suminah, dkk. (2018) menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan keterampilan yang diperoleh melalui proses belajar mengajar, meliputi sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotorik), semua didapatkan dengan melewati proses belajar mengajar. Keterampilan konsep dan prinsip, juga keterampilan memecahkan permasalahan, merupakan contoh pada aspek pengetahuan. Kemampuan fisik saat melakukan eksperimen (observasi) disebut sebagai elemen psikomotorik. Sisi afektif adalah sikap siswa terhadap proses pembelajaran. Dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri (faktor kondisi tubuh, kecerdasan IQ, minat, bakat, dan sebagainya) dan juga faktor eksternal yang berasal dari luar diri (lingkungan, keadaan sekolah, alat peraga yang dipergunakan selama kegiatan belajar mengajar, sarana serta prasarana juga kualitas pembelajaran). Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus menggunakan taktik dalam jalannya kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien untuk peningkatan pembelajaran siswa. Guru harus terampil dalam menyajikan strategi serta pendekatan dan model pengajaran yang berhasil.

Berdasarkan hasil observasi ketika melakukan kegiatan pada program kampus mengajar pada suatu sekolah dasar di Kota Bandung, kurangnya hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar masih banyak dijumpai. Hal tersebut didukung oleh pernyataan-pernyataan siswa yang masih terus percaya bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sukar untuk dipahami siswa, yang mengakibatkan masih kurangnya hasil belajar terutama pada materi-materi tertentu. Setelah peneliti melakukan observasi di sekolah sasaran, kurangnya hasil pembelajaran terutama dalam matematika, masih banyak dijumpai. Perolehan nilai ulangan matematika siswa yang masih banyak di bawah KKM mendukung hal tersebut. Data hasil ujian akhir semester (UAS) dalam mata pelajaran matematika dengan KKM 70 di kelas VB SDN Prakarsa Nugraha menunjukkan bahwa dari 33 siswa, semua siswa masih memperoleh nilai di bawah KKM. Rata-rata nilai UAS yang didapat oleh kelas VB hanya sebesar 41,5.

Selain itu, keberhasilan pendidikan tidak dapat dilepaskan dari peran pendidik dalam mengendalikan pembelajaran. Salah satu perannya adalah

menerapkan strategi pembelajaran secara akurat agar meningkatkan hasil belajar secara efektif. Salah satu isu yang perlu dikaji adalah pendekatan pemakaian alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pembelajaran matematika tersebut. Melalui proses belajar matematika, siswa diharapkan bisa meningkatkan kemampuannya untuk berpendapat secara matematis dan mempergunakan matematika dalam beraneka macam tantangan yang dihadapi dalam kehidupan nyata. Bersumber pada hal ini, siswa diharapkan memiliki keterampilan matematika yang baik (Ardina, dkk., 2019, hlm. 152).

Berdasarkan hasil informasi yang didapat dari salah satu wali kelas V SDN 180 Prakarsa Nugraha, proses belajar mengajar di dalam kelas terjadi dengan mengalir begitu saja disesuaikan dengan pembelajaran. Keterampilan guru dalam memilih model pembelajaran dan kreativitas dalam penggunaan media merupakan permasalahan yang kerap terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Guru tersebut menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran tidak selalu diterapkan di kelas, terkadang beliau menggunakan model seperti model pembelajaran *cooperatif learning* dan *discovery learning*. Untuk media pembelajaran, guru tersebut memanfaatkan media yang disediakan di sekolah seperti infokus dan lingkungan sekolah untuk menjadi media pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika. Namun, ketika peneliti bertanya apakah kesulitan dalam pembelajaran matematika, guru tersebut mengemukakan bahwa kesulitannya adalah memberikan konsep matematika menjadi lebih mudah untuk dipahami sehingga siswa kurang memahami konsep matematika yang abstrak karena guru tidak memanfaatkan lingkungan disekitarnya untuk sumber belajar, sehingga pembelajaran menggambarkan hal abstrak dan sukar dipahami dan juga permasalahan perkalian.

Selain itu, pencapaian pendidik dalam mengendalikan pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari keberhasilan pendidikan. Salah satu perannya adalah menerapkan metode belajar secara akurat untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif. Isu yang mesti dikaji salah satunya yakni teknik penggunaan alat peraga dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika. Seorang siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan mereka untuk berpikir dengan matematis dan menerapkan matematika dalam berbagai tantangan yang

dihadapi dalam kehidupan nyata dengan belajar matematika. Dengan demikian, peserta didik diharapkan mempunyai kemampuan matematika yang baik juga kuat. (Ardina, dkk., 2019, hlm. 152).

Upaya maksimal diperlukan untuk membantu siswa dalam penguasaan ide-ide atau konsep matematika hingga sasaran pembelajaran matematika bisa tercapai sesuai dengan rencana. Oleh karena itu, agar kelas menjadi lebih bermakna, pembelajaran harus melibatkan siswa dan dimulai dengan masalah yang relevan. Metode pengajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) yakni pendekatan yang difokuskan berdasarkan matematisasi kejadian sehari-hari. Seiring dengan menyoroti pentingnya situasi dunia nyata yang akrab dengan anak-anak, pendekatan ini menyoroti bagaimana siswa membangun pemahaman matematika mereka sendiri. Oleh sebab itu, peneliti memilih untuk menerapkan *Realistic Mathematic Education* (RME) dalam pembelajaran untuk menumpas permasalahan tersebut.

Pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) berdasarkan Syafhri (Yani: 2021) adalah satu diantara model pembelajaran yang memadukan ikatan dunia nyata beserta lingkungan sehari-hari siswa untuk keberlangsungan kegiatan belajar mengajar matematika yang berkesinambungan di dalam kelas agar target pembelajaran matematika dapat sesuai dengan harapan dan keinginan guru. Tahapan *Realistic Mathematic Education* (RME) pada proses belajar ini, yaitu: a) Langkah awalnya adalah menekuni/memahami permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (kontekstual), b) Langkah kedua yaitu memecahkan masalah kontekstual, c) Langkah selanjutnya yaitu membandingkan dan mendiskusikan jawaban, dan d) Langkah keempat yaitu membuat kesimpulan (Shoimin dalam Yani, 2022, hlm. 23).

Salah satu aspek yang turut menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran agar berjalan dengan baik adalah media pembelajaran di sekolah. Dalam pembelajaran menggunakan media, tujuannya adalah untuk bisa membantu mengkonkritkan konsep-konsep matematika yang abstrak, sehingga dapat dipahami siswa apa yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan untuk mencapai tujuan suatu pembelajaran yang ideal. Menurut Amir (2014, hlm. 82) media manipulatif

adalah alat bantu mengajar yang dipergunakan seorang guru sebagai alat bantu menjelaskan topik pembelajaran dan berkomunikasi dengan siswa untuk memudahkan siswa membantu menjelaskan topik materi yang diajarkan. Misalnya, seorang guru mungkin menggunakan benda-benda yang dirancang sebagai benda nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, contohnya buah-buahan, binatang, alat transportasi berupa mainan dan manik-manik, yang dengan mudah dimainkan dan diubah-ubah. Penggunaan media manipulatif memberi guru lebih banyak pilihan dan fleksibilitas dalam pelaksanaan pembelajaran, yang dapat dirancang guru secara dinamis. Sarana dan bahan yang digunakan pun memang tidak perlu mahal bahkan bisa murah sebab terbuat dari barang-barang yang sudah tidak digunakan (bekas), contohnya aneka kardus kemasan makanan, kertas, plastik bekas dll.

Kajian terdahulu yang dilakukan oleh Ardina, Fajriyah, dan Budiman (2019, hlm. 157) menyatakan bahwa hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran RME efektif terhadap hasil belajar siswa karena dalam penelitian tersebut ketuntasan klasikal postes lebih baik dibandingkan pretes. Penelitian lain yang dilakukan oleh Budianto tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui RME (2018, hlm. 422) menyatakan bahwa pada pembelajaran dengan menggunakan RME mempunyai keistimewaan yakni guru memulai proses belajar matematika dengan menyajikan masalah serta penggunaan media yang berkesinambungan dengan kehidupan sehari-hari agar bisa mengembangkan pengetahuan dan dalam proses pembelajaran matematik realistik lebih ditekankan pada aktivitas siswa daripada aktivitas guru, yang tercermin dari respon siswa dalam kegiatan diskusi, tanya jawab dan menyampaikan pandangan/tanggapan. Ia juga menyebutkan bahwa peningkatan hasil belajar dengan menggunakan RME telah berjalan cukup baik.

Selain itu penelitian lain dilakukan oleh Elwijaya, Harun, dan Helsa (2021, hlm. 746) menunjukkan bahwa berdasarkan hasil tinjauan sistematis dari beberapa penelitian yang dipublikasikan, kesimpulan penelitian penggunaan pendekatan RME dalam materi pecahan di sekolah dasar dengan menggunakan media manipulatif mendapa banyak perhatian positif, terutama dalam meningkatkan hasil belajar serta tugas memecahkan masalah matematika.

Penelitian yang dilakukan oleh Yanti (2018, hlm. 38) menyatakan bahwa penggunaan media manipulatif dapat meningkatkan partisipasi siswa pada belajar matematika siswa seperti bertanya, menanggapi pertanyaan dan pernyataan, diskusi, memecahkan soal, membantu teman yang sulit dalam belajar dan mencatat. Selain itu, kajian terdahulu yang membahas tentang penerapan media manipulatif dalam pembelajaran pecahan pada matematika di sekolah dasar adalah penelitian yang dilakukan oleh Delis dan Wibowo (2020, hlm. 34) menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan melalui perlakuan media manipulatif lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa yang tidak mendapat perlakuan tersebut.

Dari permasalahan di atas dan didukung penelitian yang relevan, oleh karena itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan *Realistic Mathematic Education* (RME) Dengan Media Manipulatif Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V SD”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berlandaskan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa belum bisa memperoleh hasil belajar matematika dengan baik. Hal tersebut dikarenakan matematika merupakan sesuatu yang abstrak dan kurangnya pemanfaatan lingkungan sekitar siswa yang digunakan dalam mengajarkan materi matematika kepada siswa dalam kehidupan yang lebih realistik sehingga pembelajaran menjadi lebih abstrak dan sulit untuk dipahami.
2. Pembelajaran matematika dianggap sulit dan membosankan. Hal tersebut dikarenakan kurangnya penggunaan media ajar untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran.
3. Anak membutuhkan hal yang lebih konkrit dalam pembelajaran.

## **C. Rumusan Masalah**

Permasalahan dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian karena rumusan sebelumnya masih terlalu umum seperti berikut:



1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan *Realistic Mathematic Education* (RME) dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Apakah hasil belajar matematika siswa yang menggunakan *Realistic Mathematic Education* (RME) lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?
3. Apakah peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui bagaimana gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa yang menggunakan *Realistic Mathematic Education* (RME) lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui apakah peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis  
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan penulis, memperkaya temuan penelitian sebelumnya, dan memberikan gambaran secara umum kepada pembaca mengenai penggunaan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) dengan berbantuan media manipulatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Secara Praktis  
Temuan penelitian ini diharapkan bisa mewariskan manfaat, diantaranya yaitu sebagai berikut:

a. Bagi penulis

Manfaat penelitian ini bagi penulis adalah sebagai bahan ajar, karena penulis dapat menggunakan segala ilmu yang diperoleh di dalam maupun di luar perkuliahan dalam penelitian ini.

b. Bagi guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk memperbaiki sistem pembelajaran di kelas dan mengatasi permasalahan yang ada.

c. Bagi siswa

Manfaat penelitian ini untuk siswa adalah dapat merasakan inovasi dalam pembelajaran di kelas.

## F. Definisi Operasional

Istilah-istilah ini kemudian didefinisikan untuk mencegah kesalahpahaman tentang variabel dalam penelitian ini, definisi variabel nya adalah sebagai berikut:

a. Hasil belajar.

Hasil belajar diartikan sebagai kemampuan siswa baik dalam segi kemampuan emosional, kognitif, dan psikomotorik serta kemampuan sikap (afektif) yang semuanya itu diperoleh dari proses belajar mengajar. Hasil belajar perlu sejalan dengan tujuan pendidikan, karena belajar diukur dalam kaitannya dengan tujuan pendidikan.

b. *Realistic Mathematic Education* (RME)

*Realistic Mathematic Education* (RME) atau pendidikan matematika realistik adalah teori mengenai pendekatan matematika yang menggunakan "dunia nyata" sebagai lingkungan belajar bagi siswa yang perlu menghubungkan matematika dengan realitas yang dekat dengan siswa juga relevan dan penting bagi kehidupan masyarakat sehari-hari. Pembelajaran dengan model RME terdiri dari beberapa langkah meliputi: 1) mengenalkan masalah-masalah yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari, 2) siswa mengidentifikasi masalah yang pernah dialaminya, 3) siswa membangun sendiri model berdasarkan pengalaman masa lalu atau mendiskusikan bersama dengan

anggota sekelompok, dan 4) siswa menciptakan cara-cara pemecahan masalah berdasarkan pengetahuan atau informasi yang dimiliki.

c. **Media manipulatif**

Media manipulatif adalah semua benda/model konkrit yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat disentuh, dilihat, dan dirasakan oleh anak serta berfungsi untuk membantu anak memahami suatu konsep.

**G. Sistematika Skripsi**

Secara garis besar, sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan, menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
2. Bab II Kajian Teori, menjelaskan tentang kajian teori dari variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini dan kerangka pemikiran yang menjelaskan keterkaitan variabel-variabel tersebut.
3. Bab III Metode Penelitian, menjelaskan tentang pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen, teknik analisis data dan prosedur penelitian.
4. Bab IV Hasil Penelitian, menjelaskan tentang jawaban secara rinci terhadap rumusan masalah dan pembahasan terhadap hasil penelitian.
5. Bab V Simpulan dan Saran, menjelaskan tentang simpulan dan saran dalam penelitian ini.