

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan pendidikan bisa berujung pada perbaikan di bidang SDM yang ditinjau melalui program-program pendidikan yang akan berpengaruh terhadap lembaga berupa produktivitas, moral, efisiensi kerja, stabilitas, dan kemampuan organisasi untuk beradaptasi dengan lingkungan eksternal ataupun internal (Sholihah & Firdaus, 2019, hlm. 37). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 perihal Sistem Pendidikan Nasional menegaskan fungsi Pendidikan Nasional adalah upaya untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang 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. Artinya maka setiap warga negara harus mendapatkan hak dan kewajibannya terlebih dahulu untuk mendapatkan pendidikan. Seperti yang difirmankan Allah SWT. melalui Al-Qur'an:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بَالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk” (Q.S. An-Nahl: 125). Ini menunjukkan bahwa Allah SWT memberi perintah kepada para umat Nabi Muhammad SAW untuk mengikuti jalan yang benar sesuai dengan ajaran Islam. Orang-orang yang berpendidikan harus menjaga pendidikan dengan benar, bijak, dan dengan pengajaran yang baik.

Sejalan dengan istilah sunda, *élmu tungtut dunya siar, sukan-sukan sakadarna* yang artinya “hidup harus menuntut ilmu untuk keselamatan

dunia akhirat, serta harus hidup sederhana”. Berdasarkan uraian tersebut pendidikan dengan menuntut ilmu merupakan sesuatu hal yang saling berkesinambungan. Perolehan pendidikan perlu dibuktikan secara nyata dan upaya keras dari pemerintah Indonesia bahkan kita semua yang menyambut era digital. Tantangan yang akan kita hadapi juga pasti diiringi dengan perkembangan setiap inovasi dan transformasi teknologi. Ilmu, kemampuan, perilaku dan kemampuan menguasai keahlian teknis merupakan yang tidak terpisahkan dalam konteks pendidikan abad ke-21. Keterampilan itu memerlukan HOTS.

Mendidik HOTS artinya memberikan dukungan kepada mereka untuk mampu berpikir. Diharapkan bisa merefleksikan apa yang didapat untuk mempraktikkan apa yang sudah diketahuinya dan meningkatkan kemampuannya dalam situasi yang berbeda (Nugroho, 2021, hlm. 16). Perkembangan serta kebutuhan abad ke-21 menuntut pendidikan melakukan adaptasi dalam semua bidang, termasuk kurikulum sekolah. Syarat mengembangkan kurikulum abad ke-21 adalah merubah pendekatan yang difokuskan pada anak dari pendekatan sebelum itu fokus terhadap guru (Rusmala Dewi, 2019, hlm. 5). Perencanaan mutlak diperlukan sebelum melakukan proses pembelajaran, tujuannya adalah untuk memastikan bahwa proses belajar mengajar terstruktur serta terorientasi dalam satu kesatuan pendidikan (Bararah, 2017) (dalam Ahmad & Hadi, 2023, hlm. 52).

Beberapa indikator kerja guru untuk memastikan fokus pembelajaran pada peserta didik, adalah 1) kemampuan membuat kondisi kelas yang mendukung serta menyuguhkan kesenangan; 2) menggunakan saluran informasi serta referensi belajar; dan 3) menggunakan cara dan strategi (Rusman, 2010, hlm. 76–78). Hal ini sejalan dengan desain pembelajaran abad 21 saat ini, bahwa guru harus menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan melalui keterampilan abad 21, yaitu *critical thinking skills*, *creativity*, *communication skills*, serta *collaboration skills*. Penerapan proses tersebut dapat diterapkan pada matematika.

Matematika merupakan pembelajaran yang sangat krusial dan harus diajarkan sejak sekolah dasar. Tujuannya agar peserta didik mampu meningkatkan keterampilan serta kemampuannya dalam berhitung dan mengolah data (Wandini dkk., 2021, hlm. 386). Ciri khas pelajaran matematika di SD mencakup pendekatan bertahap dalam pengajaran, perlu pengulangan, berdasarkan contoh-contoh relevan sesuai kehidupan untuk ditarik kesimpulan sebagai konsep, dan pembelajaran matematika didasarkan pada kebenaran yang konsisten (Nabila, 2021, hlm. 74–75). Selain itu, pelajaran matematika di SD hingga ke tingkat menengah berpengaruh terhadap keterampilan peserta didik dalam mengerti konsep, alasannya karena yang memahami konsep bisa menyelesaikan soal dan bisa mencapai sasaran pembelajaran (Putra dkk., 2018, hlm. 19).

Menurut NCTM, (2000, hlm. 21–22) mengharuskan peserta didik mencapai pemahaman, aktif dalam membangun pengetahuan baru dikaitkan melalui pengetahuan mereka. Matematika juga memerlukan pemahaman, agar dapat menerapkan prosedur, konsep, dan proses. Ketika peserta didik memahami, mereka mempunyai kemampuan untuk *problem solving* tentunya dipastikan mampu menghadapi masalah tersebut di kemudian hari. Hal itu sejalan dengan Marlina dkk., (2023, hlm. 184) bahwa peserta didik yang paham konsep akan lebih gampang mengatasi permasalahan matematika, mudah paham, serta memudahkan kepada peserta didik untuk belajar bahan ajar. Oleh karena itu, penguasaan konsep matematika memerlukan keterampilan memahami matematika.

Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis (PKM) merupakan sebuah keahlian dalam menguasai konten atau bahan ajar serta peserta didik mampu menerapkannya. Sehingga kemampuan tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran matematika (Yuliani dkk., 2018, hlm. 94). Sedangkan, menurut Arifah dan Saefudin (2017, hlm. 266) menyebutkan bahwa sejauh mana suatu konsep tersebut bisa dimanfaatkan untuk mengelompokkan sekelompok objek, yang menunjukkan tingkat pemahamannya. Berdasarkan definisi ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan

peserta didik dalam memahami konsep matematika adalah keterampilan mereka memperoleh pemahaman tentang suatu konsep, prosedur, dan fakta.

Namun, fakta di lapangan jauh berbeda mereka merasa masih menghadapi tantangan dan masih menganggap matematika adalah mata pelajaran yang paling sulit. Sejalan dengan penelitian Anggraeni dkk. (2020, hlm. 36) terdapat beberapa hal yang menjadi penyebab kesulitan belajar matematika, ialah faktor internal seperti sikap peserta didik ketika belajar matematika cenderung negatif, tidak memerhatikan keterangan materi, rendahnya minat belajar matematika, dan motivasi yang lemah. Sedangkan, faktor eksternal seperti guru menggunakan strategi pembelajaran yang monoton sehingga menyebabkan pembelajaran tidak menarik dan pasif, perangkat pembelajaran yang minim, dan di lingkungan keluarga peserta didik kurang mendapatkan dukungan dari orang tua.

Dengan merujuk kepada hasil pengamatan peneliti, dinyatakan rendah pemahaman konsep matematis, karena disebabkan guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan guru masih sepenuhnya menerapkan model *konvensional*. Kemudian, berdasarkan hasil observasi peneliti dengan guru, sebagian besar jumlah peserta didik di kelas tidak mau menghafal rumus, terjadi penurunan motivasi, takut dengan mata pelajaran matematika, kurangnya minat terhadap pelajaran matematika, kurang memahami konsep matematika, dan tidak ada keinginan untuk belajar matematika terutama dalam soal cerita. Di sisi lain, guru juga mengalami kesulitan dalam mengajarkan konsep matematika. Salah satu alasannya, guru harus mengejar materi selanjutnya, meskipun materi yang sedang diajarkan belum tuntas dan anak belum betul-betul memahami dengan benar.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut melalui hasil observasi, diketahui bahwa terdapat jumlah peserta didik yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Seperti yang ditunjukkan oleh nilai-nilai peserta didik kelas III.1 SDN Pancasila Lembang, matematika mereka masih memiliki nilai rata-rata yang

rendah. KKTP matematika sendiri ditetapkan 65. 31 jumlah peserta didik kelas III.1 hanya 17 beberapa di antara mereka yang lulus memenuhi KKTP, artinya persentase kelulusan hanya terbatas pada 54%, sementara 45% peserta didik tidak lulus.

Ini sejalan dengan Buyung dkk. (2022, hlm. 50) cara peneliti mengajarkan matematika di Sekolah Dasar (SD) bahwa kelas yang tidak kondusif tidak akan menguasai konsep, media yang digunakan kurang memadai, konsentrasi yang rendah, dan juga rendahnya kedisiplinan peserta didik. Sedangkan, penelitian yang dilakukan Aisyah dan Firmansyah (2021, hlm. 404) menyatakan bahwa peserta didik yang hanya menghafal rumus, mereka gagal memahami konsep-konsep pelajaran matematika.

Sehingga, solusi mengenai permasalahan yang ditemukan tentang pemahaman konsep matematis diperlukan tindakan agar dapat mengatasi permasalahan tersebut. Untuk mendorong partisipasi, maka guru harus menciptakan pembelajaran yang membawa mereka untuk bekerja sama secara aktif dalam kelompok. Salah satu tindakan tersebut ialah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *PhET*.

TGT ini diharapkan peserta didik belajar aktif serta berkolaborasi secara kelompok, peserta didik bisa menularkan ilmu yang diperolehnya kepada teman-temannya. Aktivitas ini bisa menghadirkan pengalaman langsung hingga ilmu yang diperolehnya dapat melekat dalam ingatannya dengan jangka waktu yang lama (Rahmat dkk., 2018, hlm. 243). Studi sebelumnya mengindikasikan, TGT juga berpotensi meningkatkan pemahaman disebabkan mereka menjadi aktif, semangat, serta senang dalam mengeksplorasi kemampuan yang telah dipahami sebelumnya (Oktavia, 2015, hlm. 25).

Pembelajaran berbasis *games* ini mempunyai potensi besar untuk proses pembelajaran karena pembelajaran menjadi lebih terarah dan terstruktur dalam menjawab soal (Rahmi dkk., 2021, hlm. 141). Pembelajaran berbasis *games* ini adalah model pembelajaran yang tidak

sukar digunakan sebab mencakup seluruh kegiatan peserta didik dan memiliki komponen permainan yang pasti akan sangat disukai oleh setiap peserta didik. Selanjutnya, guru akan memberikan penghargaan kepada peserta didik dengan skor tertinggi yang mereka dapatkan (Bukhari, 2022, hlm. 19). Pada TGT mereka dibagi serta dikelompokkan lima sampai enam orang dari berbagai jenis keterampilan, gender, dan etnis/bangsa (Rusman, 2010, hlm. 224).

Model pembelajaran mempunyai tahapan, khususnya pada TGT terdapat 5 tahapan Slavin (dalam Rusman, 2010, hlm. 225), seperti tahap *class precentation, teams, games, tournament, dan team recognition*. Kemudian, Slavin juga menyatakan TGT memiliki ciri-ciri, seperti peserta didik belajar berkelompok, *games tournament*, dan terdapat penghargaan kelompok.

Ada beberapa keuntungan dari model pembelajaran berbasis *games* ini, seperti: a) mereka dengan kemampuan rendah dapat berpartisipasi secara aktif serta memainkan peran sebagai pemain dalam kelompoknya, b) meningkatkan rasa solidaritas serta rasa menghormati antar anggota, c) meningkatkan motivasi, serta d) lebih senang berpartisipasi di dalam kelas (Lutfiyani, 2019, hlm. 144). Sedangkan, Ezalian dkk. (2020, hlm. 210) menyebutkan bahwa kekurangan dari pembelajaran berbasis *games*, adalah membutuhkan banyak persiapan. Sedangkan, menurut Herliani (2017, hlm. 61) menyebutkan bahwa kendala dari pembelajaran berbasis *games*, ialah harus mengambil jangka waktu yang memadai, harus mahir dalam memilih bahan pelajaran dengan tepat, dan sebelum menerapkan model TGT guru harus mempersiapkannya dengan baik.

Kemudian, pembelajaran berbasis *games* ini tepat digunakan dengan aplikasi *PhET*, karena dapat memaksimalkan kegiatan proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh penelitian S. Arifin dkk. (2023, hlm. 250) bahwa aplikasi *PhET* memiliki potensi terhadap matematika, mengupayakan pemahaman yang kuat terhadap materi, dan konsep matematika sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Kemudian, dibuktikan

pula oleh Banda dan Nzabahimana, (2023, hlm. 136) bahwa pembelajaran berbasis simulasi interaktif *PhET* dapat meningkatkan prestasi akademik serta motivasi.

Berdasarkan perolehan kajian di atas, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa TGT serta aplikasi *PhET* mengasah keterampilan serta mendalami konsep, khususnya matematika. Dengan demikian, peneliti tertarik mengadakan studi berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Aplikasi *PhET* Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik Kelas III SD”.

B. Identifikasi Masalah

Dasar informasi yang sudah dijelaskan tersebut, persoalan dalam studi dapat terdeteksi adalah:

1. Sikap ketika belajar matematika cenderung negative dan pasif
2. Rendahnya minat belajar matematika dan motivasi yang lemah
3. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi
4. Tidak ada keinginan untuk belajar matematika terutama dalam soal cerita
5. Kelas yang tidak kondusif
6. Rendahnya kedisiplinan peserta didik
7. Peserta didik hanya menghafal rumus

C. Rumusan Masalah

Dari analisis masalah diidentifikasi, masalah akan diteliti dalam studi ini diperumuskan seperti:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *PhET* dan model pembelajaran *konvensional* pada pembelajaran matematika peserta didik kelas III SD?

2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *PhET* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional*?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *PhET* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional*?
4. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *PhET* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik?

D. Tujuan Penelitian

Mempertimbangkan perumusan tersebut, tujuan dari studi ini yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *PhET* dan model pembelajaran *konvensional* pada pembelajaran matematika peserta didik kelas III SD.
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *PhET* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional*.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *PhET* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional*.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi

PhET terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

Jika studi berhasil maka bisa berguna. Keuntungan studi ini yaitu:

1. Manfaat secara teoritis

Secara keseluruhan, temuan studi ini memberikan manfaat dalam meningkatkan pengetahuan ilmiah mengenai pengaruh TGT berbantuan aplikasi *PhET* pada peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik sekolah dasar.

2. Manfaat dalam praktik

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Memiliki kesempatan meningkatkan tingkat keahlian yang mandiri serta kreatif dalam menjalankan peran menjadi tutor untuk peserta didik lainnya.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih aktif.
- 3) Kerja sama antar peserta didik meningkat.
- 4) Meningkatkan semangat.

b. Bagi Guru

- 1) Diharapkan menjadi bagian dari penggunaan model pembelajaran di kelas untuk menciptakan sistem pembelajaran lebih variatif dan tidak monoton.
- 2) Memberikan informasi serta gambaran yang relevan mengenai TGT berbantuan aplikasi *PhET* pada peserta didik di SD.

c. Bagi Sekolah

Untuk membantu guru dalam meningkatkan pembelajaran, memberikan pedoman model pembelajaran sebagai referensi.

d. Bagi Peneliti

Dapat menawarkan pengalaman praktis sebagai calon guru mengenai TGT berbantuan aplikasi *PhET* pada peserta didik di SD.

e. Bagi Pembaca

Sebagai informasi tambahan atau referensi tentang model pembelajaran berbasis *games* berbantuan aplikasi *PhET* pada peserta didik di SD.

F. Definisi Operasional

Untuk mencegah kesalahpahaman tentang penggunaan istilah dalam studi ini, sehingga istilah tersebut dijelaskan seperti berikut:

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT adalah model berbasis *games* menjadikan turut terlibat seluruh aktivitas peserta didik dan memiliki elemen permainan. Model pembelajaran ini juga memungkinkan guru untuk membagi sebuah kelompok lima sampai enam orang, dan kemudian guru akan menyerahkan kepada mereka perolehan nilai tertinggi berupa apresiasi. Sintaks TGT, yaitu tahap *class precentation*, *teams*, *games*, *tournament*, dan *team recognition*. Oleh karena itu, diharapkan bahwa peserta didik dapat meningkatkan kemampuan mereka dan minat mereka dalam belajar dengan berpartisipasi dalam permainan dan kompetisi.

2. Aplikasi *PhET*

PhET merupakan sebuah aplikasi yang menyediakan simulasi sains dan matematis berbasis penelitian yang menyenangkan, gratis, dan interaktif. Aplikasi *PhET* juga bisa membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang dinamis serta menyenangkan melalui berbagai fiturnya. *PhET* juga memudahkan bagi penggunanya, karena aplikasi ini terhubung melalui jaringan internet (*online*) atau tanpa melalui jaringan internet (*offline*), yang memungkinkan mereka menjalankan simulasi kapan saja, di mana saja menggunakan komputer atau ponsel.

3. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

Kemampuan pemahaman konsep matematis berharga dipunyai oleh mereka, karena mereka mampu memahami konsep-konsep yang

akan membantu mereka menyelesaikan masalah. Selain itu, sangat krusial bagi mereka memperoleh konsep yang membentuk teori atau prinsip, karena sangat fatal apabila tidak memahami konsep-konsep tersebut. Oleh sebab itu, konsep matematis berhubung secara saling terkait dengan maksud untuk membantu peserta didik mendapatkan pemahaman menyeluruh.

Indikator-indikator dalam kemampuan pemahaman konsep matematis, adalah: (1) Menyatakan ulang sebuah konsep; (2) Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya); (3) Memberi contoh dan non-contoh dari konsep; (4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis; (5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep; (6) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu; dan (7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

4. Model Pembelajaran *Konvensional*

Model pembelajaran tradisional ini merupakan pembelajaran dengan menjadikan guru lebih banyak berperan dibandingkan peserta didiknya, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan pasif. Mereka tidak terlibat secara aktif selama proses pelaksanaannya. Sehingga, model pembelajaran ini sering kali disebut sebagai model tradisional atau pembelajaran yang hanya terbatas pada metode ceramah. Sintaks dari model *konvensional* yang digunakan yaitu model PBL: 1) orientasi terhadap masalah, 2) mengorganisasikan untuk belajar, 3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah seperti:

Bab I Pendahuluan

Pendahuluan dimaksudkan agar membawa pembaca ke inti masalah. Pendahuluan menguraikan masalah penelitian. Ada beberapa topik yang membutuhkan penyelidikan lebih lanjut, sehingga penelitian ini dilakukan. *Problem* penelitian berasal dari perbedaan antara kenyataan dan harapan. Dengan membaca pendahuluan, pembaca dapat memahami alur masalah dan diskusi. Tujuan pendahuluan adalah untuk meningkatkan pemahaman pembaca tentang topik karya ilmiah, khususnya skripsi ini.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Kajian teori mencakup penjelasan teoritis yang berfokus pada temuan penelitian dan teori, kebijakan, konsep, serta hasil temuan yang didukung oleh para peneliti sebelumnya yang relevan dengan masalah penelitian. Selain itu, kajian teori mencakup kerangka pemikiran yang menunjukkan variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian. Penelitian yang bersifat teoritis tidak hanya menyajikan teori-teori yang sudah ada, tetapi juga menggambarkan cara peneliti berpikir tentang masalah yang diteliti, didukung oleh teori, konsep, dan standar yang relevan. Hasil penelitian dijelaskan melalui kajian teori yang ada di BAB II skripsi.

Bab III Metode Penelitian

Metode penelitian ini mencakup penjelasan rinci serta prosedural tentang tahapan yang diambil untuk menangani masalah penelitian dan mencapai kesimpulan.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Isi pokok bab adalah pengetahuan berdasarkan urutan-urutan pengolahan hasil penelitian, analisis data yang bentuknya berurutan sesuai dengan rumusan masalah penelitian, dan pembahasan hasil untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Fokus bab ini adalah uraian data yang yang dikumpulkan berdasarkan populasi, dan sampel penelitian. Pembahasan pada bab ini merupakan jawaban rinci atas rumusan masalah dan hipotesis penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Dua hal utama yang terdapat pada bab ini ialah simpulan dan saran. Kesimpulan adalah pernyataan yang menjelaskan penelitian dalam konteks analisis temuan penelitian. Kesimpulan digunakan untuk menanggapi pertanyaan yang diajukan dalam penelitian atau perumusan masalah. Suatu kesimpulan ditulis point demi point atau dengan cara lain menjelaskan secara singkat dan ringkas. Peneliti dapat menyusunnya berdasarkan dengan jumlah pertanyaan penelitian atau perumusan masalah. Saran ini memberikan saran pada para ahli yang ingin melaksanakan studi serupa, pembuat kebijakan, pengguna, dan pemecah masalah untuk mengeksplorasi bidang atau tindak lanjut dari temuan studi.