

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Dalam menghadapi abad 21, terdapat beberapa keterampilan yang perlu dipelajari dan dikuasai yaitu berpikir kritis, pemecahan masalah, berpikir kreatif, metakognisi, komunikasi, kolaborasi, literasi, serta keterampilan hidup, dan karir. Kemampuan berpikir kreatif sangat penting dimiliki siswa, karena melalui berpikir kreatif diharapkan siswa mampu memahami, mengelola, dan memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Seperti yang terkandung dalam nilai keislaman bahwasanya kreativitas merupakan anugerah dari Tuhan yang harus kita kembangkan, sehingga dapat bermanfaat bagi diri kita sendiri dan juga untuk kemakmuran masyarakat umum. Dalam Al-Qur'an juga diterangkan pada surat Ar-Ra'du ayat 11 yang berbunyi:

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ □ مِّنْ أَمْرِ اللَّهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُ  
مَا بِأَنفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ □ ۚ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ۚ ۱۱

Artinya: Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.

Berdasarkan ayat tersebut dapat disimpulkan bahwa suatu kaum seharusnya berpikir dan berusaha sekuat tenaga, agar mampu merubah nasib mereka bukan hanya pasrah kepada sang maha pencipta saja. Setiap manusia dalam berusaha mengubah nasibnya pasti memiliki cara yang berbeda-beda untuk mencapai tujuan yang diinginkan merupakan hasil dari cara berpikir kreatif dalam menemukan jalan pemecahan masalah yang dihadapi. Adapun keterkaitan ayat tersebut dalam budaya sunda dengan istilah “*Cageur, Bageur, Bener, Pinter, Singer*” yang berarti “Sehat, Baik, Benar, Pandai, Mawas Diri”. Istilah tersebut mengandung nilai yang ditujukan untuk mencerminkan karakteristik masyarakat sunda yang berilmu. Ilmu disini, diharapkan dapat mengantarkan seseorang

kepada keberkahan dunia serta akhirat, bukan ilmu yang akan menjadikan seseorang sombong dan membawa kemudaratannya dalam kehidupannya.

Berpikir kreatif terjadi saat seseorang menghadapi masalah atau situasi yang perlu dipecahkan, di mana keterampilan ini menghasilkan banyak ide melalui pemikiran divergen yang intuitif. Proses ini menggabungkan aspek berpikir logis dan intuitif untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru. Kreativitas muncul ketika seseorang dapat berpikir secara bebas tanpa kendala atau tekanan yang menghambat.

Kemampuan berpikir kreatif matematis sangat penting untuk beradaptasi di era informasi yang kompetitif. Ini mencakup kemampuan seseorang untuk menggunakan ide-ide secara inovatif untuk menemukan solusi yang kreatif terhadap masalah yang kompleks. Sejalan dengan pendapat Munandar (1999) berfokus pada kuantitas, relevansi, dan keragaman solusi, berpikir kreatif memungkinkan individu untuk menawarkan berbagai cara dan pendekatan dalam menyelesaikan tugas - tugas, serta menghasilkan jawaban-jawaban yang orisinal dan bervariasi. Hal ini melibatkan keterampilan *fluency* (keterampilan berpikir lancar), *flexibility* (keterampilan berpikir luwes), *originality* (keterampilan berpikir orisinal), dan *elaboration* (keterampilan memperinci) dalam memperkaya gagasan atau produk. Secara substansial, kemampuan ini memainkan peran penting dalam konteks Pendidikan formal, memperkaya proses pembelajaran di sekolah.

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah menjadi fokus utama pendidik, karena hal ini membentuk generasi penerus yang inovatif. Siswa yang memiliki kemampuan ini mampu menyelesaikan beragam masalah matematis dari yang sederhana hingga kompleks dengan cara yang berbeda-beda. Berpikir kreatif melibatkan semua aspek kemampuan berpikir siswa untuk menemukan solusi yang efektif. Meskipun proses ini kadang-kadang rumit karena banyaknya pendekatan yang mungkin, memiliki banyak opsi dapat membantu siswa mencapai tujuan dibandingkan dengan yang memiliki keterbatasan dalam strategi penyelesaian masalah.

TIMSS (*Trends in Mathematics and Science Study*) sebuah studi internasional tentang kemampuan kognitif siswa yang dilakukan oleh IEA

(*International Association for the Evaluation of Educational Achievement*) menunjukkan bahwa tahun 2007 dan 2011, lebih dari 95% siswa Indonesia hanya mampu mencapai prestasi tingkat menengah dalam matematika dan IPAS. Hal ini disebabkan siswa Indonesia umumnya kurang memiliki motivasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, guru dan siswa harus bekerja sama untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pentingnya kemampuan berpikir kreatif diakui oleh Pemerintah Indonesia dan telah dimasukkan ke dalam kurikulum sesuai Pasal 33 UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003. Tujuannya utamanya adalah untuk membentuk peserta didik yang demokratis, bertanggung jawab, beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri. Menurut Trianto (Ni'mah dan Sukartono, 2022), sekolah memiliki peran sentral dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Namun, berdasarkan pengamatan lapangan, diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif belum sepenuhnya dikuasai secara mendalam oleh pendidik.

Realitasnya hasil berpikir kreatif siswa masih rendah dalam menyelesaikan pemecahan masalah yang dihadapi. Hal ini didukung oleh hasil observasi dan wawancara kepada wali kelas V di salah satu SD Negeri di Kecamatan Margahayu, menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih rendah.

**Tabel 1. 1 Hasil Penilaian Sumatif Tengah Semester**

No	Kelas	$\Sigma$	KKTP	Angka		Presentase	
				T	TT	T	TT
1.	Kelas A	25	70	3	22	12%	88%
2.	Kelas B	25	70	8	17	32%	68%

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas VA dan VB SDN ANGKASA VIII

Tabel 1.1 di atas menunjukkan bahwa Kelas A sebanyak 22 dari 25 siswa dengan presentase 88% pada hasil penilaian (STS) belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), begitu pula pada kelas B sebanyak 17 dari 25 siswa dengan presentase 68% pada hasil penilaian (STS) belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini disebabkan karena masih rendahnya semangat siswa dalam mengikuti

pembelajaran IPAS di kelas dan masih rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap memecahkan suatu masalah yang dihadapinya. Masalah lainnya yaitu siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung karena pendidik masih menggunakan metode ceramah dan *teacher centered* dalam pembelajaran, hal tersebut mengakibatkan kurangnya pembinaan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap pemecahan masalah yang dihadapinya.

Berdasarkan observasi penelitian pendahuluan yang dilakukan bulan November 2023 di SDN Angkasa VIII, Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung diperoleh informasi bahwa beberapa faktor-faktor berikut mempengaruhi rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V dalam pelajaran IPAS:

1. Seringkali, siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Kurangnya pengalaman praktis dan fokus pada mata pelajaran konvensional dapat menghalangi potensi kreatif siswa di kelas V, model pembelajaran yang monoton dan minim variasi, serta sedikitnya kegiatan eksperimen sederhana yang dapat secara sistematis menguji kebenaran teori ilmiah.
2. Siswa menganggap mata pelajaran IPAS membosankan, sehingga kurang minat mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif saat belajar IPAS.

Dari pernyataan tersebut, proses pembelajaran di sekolah belum efektif dan diduga kuat faktornya adalah model pembelajaran yang digunakan. Pendidik kurang melakukan inovasi model pembelajaran dan masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam pembelajaran saintifik yang menjadikan pembelajaran tidak bermakna dan mempengaruhi kreativitas siswa. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dan penerapan pola yang tepat dalam proses pembelajaran agar pembelajaran di kelas menjadi aktif, efektif, kreatif, dan menarik, serta dapat menguasai materi dengan lebih baik. Kemampuan berpikir kreatif siswa sulit berkembang di sekolah jika proses pembelajarannya masih menggunakan metode konvensional yang cenderung *teacher center*. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dianggap

krusial dalam meningkatkan kemampuan tersebut, sebagaimana dijelaskan oleh Guilford (1950) yang mengidentifikasi fleksibilitas, kepekaan terhadap masalah, dan kemampuan menghasilkan ide baru sebagai aspek-aspek penting dari kemampuan berpikir kreatif. Lingkungan yang mendukung juga berperan dalam mengembangkan kreativitas siswa. Dengan mempertimbangkan hal ini, model *Project Based Learning* (PjBL) dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Model pembelajaran berbasis proyek meningkatkan kemampuan siswa dengan menggunakan proyek sebagai titik awal, yang memungkinkan mereka menggali dan menyajikan pengetahuan baru berdasarkan aktivitas nyata. Pendekatan ini mendorong siswa untuk terlibat dalam penelitian, mengintegrasikan teori dengan praktik secara aktif. Selain meningkatkan hasil belajar, model ini juga memperkuat kemampuan berpikir kreatif siswa, pemahaman konsep, dan penerapan konteks pembelajaran dalam kehidupan nyata. Melalui keterlibatan penuh dalam memecahkan masalah dengan strategi yang relevan dan pengetahuan yang diperoleh, siswa dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap mata pelajaran IPAS.

Selain menggunakan model pembelajaran untuk memperkuat kemampuan berpikir kreatif siswa, penting juga untuk mempertimbangkan media pendukung dalam penyampaian materi. Dalam konteks Pendidikan, media diartikan sebagai alat atau bahan yang mengandung informasi untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Media elektronik seperti *Youtube*, telah menjadi pilihan utama di banyak sekolah saat ini, terutama dengan berkembangnya pembelajaran berbasis banyak sekolah saat ini, terutama dengan berkembangnya pembelajaran berbasis *e-learning*. *Youtube* sebagai platform populer tidak hanya memungkinkan berbagai kegiatan seperti mengunggah, mencari, menonton, dan berinteraksi melalui komentar, tetapi juga telah terintegrasi dalam konteks Pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan minat mereka dalam pembelajaran.

Penulis mengacu pada penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Berikut beberapa temuan penelitian: Penelitian yang dilakukan oleh Surya, dkk (2018) berjudul

“Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga”. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan hasil belajar dan kreativitas siswa setelah penerapan model *project based learning*. Penelitian yang dilakukan oleh Utami *et al.*, (2018), “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar IPA Kelas 3 SD”, menunjukkan bahwa penerapan model *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa di kelas 3 SD Negeri Manggihan. Berhasilnya penelitian ini ditunjukkan oleh peningkatan kreativitas belajar pra siklus 48,2% untuk kategori tidak kreatif. Kemudian, setelah menerapkan model *project based learning* kreativitas belajar siklus I meningkat menjadi 75,1% untuk kategori cukup kreatif dan siklus II meningkat menjadi 84,8% untuk kategori kreatif. Model pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam menyerap informasi. Selain itu, jika materi yang dipelajari dipahami dengan baik, tentunya akan mempengaruhi hasil belajar siswa sendiri.

Penelitian Ansar oleh Nur Rahmah (2023) berjudul “Penerapan Model PjBL Berbantuan Media AudioVisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA” menemukan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan media audiovisual di kelas IV, hasil belajar siswa pada tes awal atau pra tindakan dengan metode klasikal mencapai 19,04%, pada siklus I sebesar 61,90% dan siklus II meningkat sebesar 80,95%. Pada siklus I dengan menerapkan model *project based learning* (PjBL) dengan berbantuan media audiovisual mencapai kategori baik sebesar 78,94% dan siklus II meningkat sebesar 94,73% dengan kategori baik sekali. Hasil ketuntasan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di kelas IV SD Inpres 12 Baiya dapat meningkat dengan menerapkan model *project based learning* (PjBL) berbantuan media audiovisual.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *YouTube* dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar. Model pembelajaran berbasis proyek tampak lebih inovatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan peneliti terdahulu yang berhasil, disini penulis memiliki kebaharuan yang akan dilakukan pada penelitian. Karena itu, penelitian dengan judul “**Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan AudioVisual Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa**” sangat penting untuk dilakukan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa SD Negeri Angkasa VIII.
2. Rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.
3. Pembelajaran di kelas masih *teacher centered*.
4. Kurangnya variasi model pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Audiovisual di kelas VA?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Audiovisual di kelas VA dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas VB?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan

Audiovisual di kelas VA dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas VB?

4. Seberapa besar pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Audiovisual dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas VA?

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

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Audiovisual di kelas VA.
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Audiovisual di kelas VA dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas VB.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V yang memperoleh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Audiovisual di kelas VA dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas VB.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Audiovisual terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas VA.

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

Jika penelitian ini berhasil maka dapat memberikan manfaat, manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan tentang penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Audiovisual terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SD.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peserta Didik

Dengan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dibantu oleh video *YouTube*, penelitian ini dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan guru dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran, khususnya mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan untuk memberikan kebijakan dalam penentuan model pembelajaran yang inovatif yang akan dilaksanakan di sekolah.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi wawasan dan bahan referensi atau penguat bagi peneliti lain dalam masa yang akan datang untuk tetap terus berinovasi dan berkreasi dalam membuat sebuah penelitian.

## F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah - istilah yang digunakan pada variabel penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

### 1. Kemampuan Berpikir Kreatif

Keterampilan berpikir tingkat tinggi mencakup berpikir kritis, logis, reflektif, kreatif, dan metakognitif (Sutrisno, 2012, hlm. 66). Penting juga untuk mempertimbangkan bagaimana kemampuan berpikir ini dapat diterapkan dalam situasi yang kompleks, kontroversial atau sulit. Kreativitas dapat dijelaskan sebagai kemampuan untuk menemukan hubungan baru, melihat perspektif yang berbeda, dan menggabungkan ide-ide yang ada secara baru.

Indikator berpikir kreatif yang diadaptasi dari Munandar (2014, hlm. 65), mencakup: 1) Kelancaran (*Fluency*) yaitu kemampuan menghasilkan banyak

ide, solusi atau jawaban, serta mempertimbangkan lebih dari satu jawaban, 2) Keluwesan dan Fleksibilitas (*Flexibility*) yaitu kemampuan menghasilkan berbagai ide, solusi atau cara untuk melakukan berbagai tugas, 3) Orisinalitas yaitu kemampuan untuk menciptakan kondisi baru dari elemen atau bagian yang tidak biasa, serta menyampaikan ide dengan cara yang unik, 4) Elaborasi yaitu kemampuan untuk mengembangkan ide atau produk, memperkaya objek atau konsep, sehingga menjadi lebih menarik.

## **2. Model *Project Based Learning* (PjBL)**

Model *Project Based Learning* (PjBL) adalah jenis pembelajaran di mana siswa diberi tugas untuk mengembangkan topik atau tema pelajaran melalui kegiatan proyek realistik. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek membantu peserta didik menjadi lebih kreatif, mandiri, tanggung jawab, percaya diri, dan berpikir kritis. Model *project based learning* (PjBL) mengajarkan siswa untuk berpikir kreatif, berpikir kritis, dan membuat keputusan. Sintaks model *project based learning* (PjBL) yaitu: Penyajian Permasalahan, Perencanaan, Penjadwalan, Pembuatan Proyek dan Pengawasan, Penilaian, dan Evaluasi.

## **3. Audiovisual**

Atmohoetomo (dalam Ngalimun, 2018, hlm. 57), mengatakan bahwa media pembelajaran terdiri dari tiga kategori: media audio, media visual, dan media audiovisual. Indera pendengaran dan penglihatan siswa dilibatkan secara bersamaan melalui media audiovisual. Beberapa contoh media audiovisual yaitu film dan video pembelajaran. Penggunaan media audiovisual dalam pendidikan berarti penyampaian dan penyajian informasi dengan bantuan alat mekanik dan elektrik untuk membantu siswa berkreasi.

*YouTube* merupakan suatu alat pengantar pesan yang dibuat oleh tenaga pengajar untuk disampaikan kepada peserta didik, hal ini dilakukan sebagai upaya untuk mendorong proses pembelajaran agar lebih baik serta terkendali melalui video yang telah disediakan pada media atau *website youtube*. Sehingga, siswa nantinya memahami dengan mudah dalam melakukan pendalaman suatu materi pembelajaran.

## **G. Sistematika Skripsi**

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **Bab I Pendahuluan**

Pendahuluan dirancang untuk memandu pembaca kepada pembahasan suatu masalah. Inti dari pendahuluan adalah pernyataan dari masalah penelitian. Sebuah penelitian dilakukan karena ada permasalahan yang memerlukan kajian lebih mendalam. Masalah penelitian muncul karena adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Dengan membaca pendahuluan, pembaca dapat memahami arah dan pembahasan masalah. Pendahuluan hendaknya memudahkan pembaca untuk memahami pokok-pokok isi skripsi secara ilmiah.

### **Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran**

Kajian teori di dalamnya berisi penjelasan teoritis yang berfokus pada hasil kajian terhadap teori, kebijakan, konsep, dan peraturan yang didukung oleh para peneliti terdahulu yang hasilnya relevan dengan masalah penelitian. Kajian teori juga memuat kerangka pemikiran yang menunjukkan keterlibatan antar variabel yang terlibat dalam penelitian. Kajian teori tidak menyajikan teori yang ada saja, namun menunjukkan alur proses pemikiran peneliti mengenai masalah yang sedang ditelitinya dengan didukung oleh teori-teori, kebijakan, konsep, dan peraturan yang berlaku. Kajian teori yang terdapat pada BAB II skripsi digunakan untuk membahas hasil penelitian.

### **Bab III Metode Penelitian**

Metode penelitian di dalamnya memaparkan secara prosedural dan mendetail mengenai langkah atau cara yang akan digunakan untuk menjawab masalah penelitian serta mendapatkan simpulan.

### **Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dua hal utama yang terdapat pada bab ini ialah temuan-temuan yang berdasar pada pengolahan hasil penelitian serta analisis data yang bentuknya berurutan sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian, dan pembahasan terhadap temuan-temuan hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Inti dari bab ini ialah penjelasan mengenai data yang terkumpul, subjek, dan objek penelitian. Deskripsi pada bab ini ialah jawaban secara detail mengenai rumusan masalah serta hipotesis penelitian yang diajukan.

## **Bab V Simpulan dan Saran**

Dua hal utama yang terdapat pada bab ini ialah simpulan dan saran. Simpulan ialah deskripsi yang menampilkan interpretasi penelitian berkaitan dengan analisis hasil penelitian. Simpulan dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau rumusan masalah. Menulis simpulan dapat menulisnya secara butir demi butir atau dengan cara menguraikannya secara padat. Peneliti dapat menuliskannya sesuai dengan jumlah pertanyaan penelitian atau rumusan masalah. Saran berisi rekomendasi-rekomendasi yang diperuntukkan kepada peneliti yang tertarik untuk melakukan penelitian yang serupa, pembuat kebijakan, pengguna, serta kepada pemecah masalah di lapangan atau tindak lanjut dari hasil penelitian.