

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang wajib dan dampaknya sangat berpengaruh pada perkembangan dan kemajuan seseorang. Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Definisi dari Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata ‘didik’ serta mendapatkan imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing. Dapat didefinisi pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta perilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka memantapkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan (Ujud *et al.* 2023).

Pendidikan dalam agama islam adalah suatu kewajiban. Allah SWT berfirman dalam Q.S. Surat Ar – Ra’d ayat 11:

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

Artinya: “Baginya (manusia) ada malaikat yang menjaga dan merawatnya (manusia) secara bergantian dari depan dan belakang sesuai perintah Allah SWT. Allah tidak dapat mengubah keadaan umat – Nya sebelum mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Jika Allah SWT menghendaki keburukan bagi umat-Nya, maka tidak ada yang bisa mengusir mereka dan tidak ada yang melindungi mereka kecuali Allah.”

Berdasarkan ayat diatas, dapat dijelaskan bahwa Allah SWT telah menetapkan bahwa akan mengubah suatu keadaan Masyarakat kecuali Masyarakat tersebut telah mengubah sifat – sifat bawaannya. Artinya, Ketika individu mengubah kondisi batin dan isi batinnya, seperti mengubah rasa syukur menjadi

kemaksiatan, ketaatan menjadi dan keimanan menjadi persahabatan, maka Allah SWT akan mengubah nikmat menjadi musibah, petunjuk menjadi kesesatan, kebahagiaan menjadi penderitaan, dan sebagainya. Oleh karena itu, Pendidikan merupakan pendekatan yang tepat untuk mengubah situasi saat ini. Yang dimana tidak mengentahui sesuatu, kemudian mengetahui dan berpikir dengan pengetahuan bahwa kita yang dapat mengubah sesuatu menjadi lebih baik. Dan juga seperti pepatah Sunda yang berbunyi “*Kudu silih asih silih asah jeung silih asuh*” yang artinya sesama manusia sangat penting untuk memiliki rasa saling mencintai, berbagi ilmu, dan secara aktif saling mendukung.

Dalam dunia Pendidikan banyak sekali perubahan sampai saat ini, bisa dilihat jika guru sedang mengajar di sekolah ada beragam cara untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan seiring perkembangan zaman bahwa sekarang kita hidup di zaman serba teknologi, maka semua yang kita lakukan harus mengikuti perkembangan tersebut. Di dalam dunia Pendidikan terutama guru harus bisa menyesuaikan keadaan tersebut, maka dari itu guru diuntut untuk mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang sesuai yaitu pembelajaran yang menarik dan menghibur. Karena teknologi semakin pesat pasti peserta didik lebih tertarik dengan film atau video karena tidak membosankan. (Fitria 2014). Dalam proses pembelajaran hal yang perlu di siapkan dalam penyampaian materi yaitu media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yaitu untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, menarik perhatian dan minat peserta didik sehingga pembelajaran berjalan kondusif dan menyenangkan.

Dalam pembelajaran terjadi sebuah komunikasi, yakni antara guru dengan peserta didik. “Komunikasi merupakan suatu proses sosial yang sangat mendasar dalam kehidupan manusia (1). Dikatakan mendasar karena setiap manusia, baik yang primitif maupun yang modern, berkeinginan mempertahankan suatu persetujuan mengenai berbagai aturan sosial melalui komunikasi. Dikatakan vital karena setiap individu memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan individu-individu lainnya sehingga meningkatkan kesempatan individu itu untuk tetap hidup” (2). Dalam setiap komunikasi, manusia saling menyampaikan informasi yang dapat berupa pikiran, gagasan, maksud, perasaan, maupun emosi

secara langsung. Pembelajaran yang baik dan efektif akan memberikan ruang dan peluang agar anak dapat belajar lebih aktif serta dapat mengeksplorasi keingintahuan melalui kemampuan atau potensi yang dimilikinya, dan hal ini memerlukan bimbingan yang baik dan tepat dari guru atau pendidik dan disertai proses pembelajaran inovatif sehingga mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Hasil belajar peserta didik dari penelitian (Sabila *et al.* 2021) dapat dilihat melalui 1) perubahan tingkah laku peserta didik, 2) nilai yang diperoleh peserta didik, 3) Pemahaman peserta didik terhadap isi materi yang diajarkan. Hasil belajar adalah hasil ketercapaian yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kriteria acuan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hasil belajar yang dicapai sebagai salah satu tujuan yaitu dari segi kognitif peserta didik, salah satu indikator tercapai hasil pemanfaatan atau pemenuhan kebutuhan dan karakteristik dari segi psikomotorik dan afektif sehingga peserta didik mampu memahami isi materi yang disampaikan oleh guru atau pendidik. Adapun pelajaran yang seringkali tidak cocok dalam penerapan model dan media dalam proses pembelajaran yaitu mata pelajaran ipas.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi (Rahman *and* Fuad 2023).

Berdasarkan pengalaman observasi di SDN Junti Girang 01 ditemukan permasalahan yang dapat mempengaruhi hasil yang diharapkan, yaitu proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada pendidik khususnya pada kelas IV (

empat) sekolah dasar. Hal tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan hanya menerima materi dari apa yang telah disampaikan oleh pendidik tanpa mengembangkannya mandiri sehingga peserta didik tidak mampu memahami konsep suatu materi dengan baik pada mata Pelajaran ipas dan hasil belajarnya pun menjadi rendah, dilihat dari capaian hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa, hanya 25% dari 36 Siswa yang sudah memenuhi nilai KKM dan 75% masih belum memenuhi KKM yang mendapatkan nilai memuaskan atau sekitar 15 orang dari 36 orang peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, peserta didik cenderung menyukai kegiatan berdiskusi dalam menyelesaikan masalah bersama kelompok belajarnya, lalu mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, serta menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain. Berdasarkan karakteristik peserta didik di kelas, maka diperlukan penerapan model pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *media audiovisual*.

*Problem Based Learning* merupakan model yang memasukkan masalah ke dalam pemikiran kritis siswa dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah sehingga menghasilkan pengetahuan yang lebih dalam. John Dewey menjelaskan bahwa topik yang tepat untuk dipelajari adalah topik yang secara alami sesuai dengan isi pembahasan dan relevan untuk diketahui dan dibahas. *Problem Based Learning* memberikan siswa konsep yang lebih bermakna sehingga mengarah pada tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, *Problem based learning* merupakan model yang berpusat pada siswa karena pemecahan masalah memerlukan partisipasi aktif siswa dalam bentuk kelompok dan secara kolaboratif mencari solusi atas permasalahan yang diajukan (Ariyanto Andy, Utama 2022). Kelebihan dari *problem based learning* yaitu salah satunya untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa sekaligus memfasilitasi penyesuaian mereka terhadap informasi yang baru sedangkan kekurangan *problem based learning* adalah Persiapan yang matang untuk model Pembelajaran Berbasis Masalah sangat diperlukan agar model tersebut dapat berhasil.

Menurut Anderson (1994: 99), *media audiovisual* adalah serangkaian gambar elektronik yang disertai unsur audio dan suara serta mengandung unsur visual yang ditransmisikan melalui kaset video. Rangkaian gambar elektronik

diputar menggunakan perangkat seperti perekam kaset video dan pemutar video. Media audiovisual adalah suatu metode pembuatan dan penyampaian materi dengan menggunakan alat mekanik dan elektronik untuk menyajikan pesan audiovisual. Seperti namanya, media audiovisual merupakan gabungan atau campuran antara audio dan gambar. Tentunya dengan memanfaatkan media tersebut maka menunjang kegiatan pembelajaran dan penyajian materi kepada siswa akan lebih menyeluruh dan optimal. Lebih lanjut, media tersebut, dalam batas tertentu, dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini guru tidak serta merta mengambil peran sebagai penyaji materi, namun penyajian materi dapat digantikan oleh media, sehingga peran guru berubah menjadi fasilitator pembelajaran dan dapat memfasilitasi pembelajaran siswa.(Fitria 2014).

Dari hasil penelitian terdahulu, penelitian yang di lakukan oleh ( Nurhalisa, *et all.*, 2024, ) dalam penelitiannya yang berjudul “ Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode quasi-experiment kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 231 Padang Assempereng.

Kedua, penelitian yang di lakukan oleh (Muhardini *et al.* 2023) dalam penelitiannya yang berjudul “ Pengaruh Model Problem Based Learning berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS”. Jenis penelitian ini menggunakan Metode penelitian menggunakan Eksperimen one-group pretest-posttest, dengan pengambilan sampling jenuh, jumlah sampel 26 siswa, seluruh siswa kelas V SDN Batu Raya .

Ketiga, penelitian yang di lakukan oleh ( Ni Kadek, *et all.*, 2021,) dalam penelitiannya yang berjudul “ Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V ”. Penelitian ini di lakukan di SDN 2 Selat, yang terdiri dari 30 siswa, dipilih sebagai kelompok eksperimen, sementara kelas V SD Negeri 4 Selat, dengan 26 siswa,

Berdasarkan uraian di atas, perlu diadakan sebuah penelitian terkait dengan hasil belajar ipas peserta didik di sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti akan

melakukan sebuah penelitian di sekolah dasar dengan judul “ Pengaruh *Model Problem Based Learning* Berbantuan Media *Audiovisual* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar”

### **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Guru kurang memaksimalkan model dan media inovatif dalam pembelajaran
2. Rendahnya hasil belajar peserta didik ( hanya 25% dari 36 Siswa yang sudah memenuhi nilai KKM dan 75% masih belum memenuhi KKM )

### **C. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *audiovisual* dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional terhadap hasil belajar ipas ?
2. Apakah terdapat perbedaan rata - rata hasil belajar ipas peserta didik yang menggunakan model *Problem based learning* berbantuan media *audiovisual* dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional ?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *audiovisual* terhadap hasil belajar ipas ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses diterapkannya model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *audiovisual* dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional terhadap hasil belajar ipas.
2. Untuk mendeskripsikan perbedaan rata - rata hasil belajar ipas peserta didik setelah menggunakan model *Problem based learning* berbantuan media *audiovisual* dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional

3. Untuk membandingkan pengaruh pembelajaran model *Problem based learning* berbantuan media *audiovisual* terhadap hasil belajar ipas peserta didik

## **E. Manfaat Penelitian**

Jika penelitian ini berhasil maka dapat memberikan manfaat bagi guru, peserta didik, sekolah, maupun peneliti. Manfaat dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

### **1. Secara Teoretis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan penulis, serta dapat memberikan gambaran kepada pembaca, mengenai penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Manfaat bagi guru**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat positif bagi guru, yaitu untuk memberikan referensi penggunaan model *problem based learning* berbantuan media *audiovisual* serta terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.

#### **b. Manfaat bagi peserta didik**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *audiovisual* dalam proses pembelajaran.

#### **c. Manfaat bagi sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang positif bagi sekolah, yaitu menjadi referensi dalam membuat kebijakan proses pembelajaran sehingga dapat membantu mengembangkan guru yang inovatif dan kreatif dalam menggunakan bahan ajar berbasis teknologi. Penelitian ini mungkin juga akan bermanfaat bagi sumber daya untuk menggunakan model dan media pembelajaran yang berbeda dalam pengaturan pendidikan.

#### **d. Manfaat bagi peneliti**

Dapat memberikan pengalaman secara langsung sebagai calon guru mengenai penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar

e. Manfaat bagi pembaca

Sebagai referensi atau informasi tambahan mengenai model *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual*.

## F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman mengenai istilah – istilah yang digunakan pada variable-variable penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut :

### 1. Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* adalah pembelajaran yang mengutamakan seberapa aktif peserta didik dalam selalu berpikir kritis dan selalu terampil ketika dihadapkan pada penyelesaian suatu permasalahan. Model *Problem Based Learning* merupakan urutan kegiatan belajar mengajar dengan memfokuskan pemecahan masalah yang benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari.(Hermansyah 2020). Model belajar “berbasis” masalah berkaitan erat pada kenyataan dalam keseharian siswa, jadi siswa dalam belajar merasakan langsung mengenai masalah yang dipelajari dan pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanya tergantung dari guru. Masalah dalam PBL menggunakan masalah nyata yang dialami siswa sehari-hari dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kreatif siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan serta untuk membangun pengetahuan baru. Adapun sintaks dari *problem based learning* antara lain, 1) orientasi peserta didik pada masalah, 2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3) membimbing penyelidikan individu tau kelompok, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil, 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

### 2. Media *Audiovisual*

Media *Audiovisual* adalah media kombinasi audio dan visual atau yang biasa disebut dengan media pandang dengar. Media ini lebih kompleks dibanding dengan jenis media visual dan media audio karena keberadaan visual dan audi

dapat saling melengkapi untuk memudahkan peserta didik dalam menguasai materi. Media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. (Ichsan *et al.* 2021). Media pendidikan adalah alat, mediator, dan penghubung yang menyebarkan, mengkomunikasikan atau mengkomunikasikan pesan dan gagasan yang merangsang pikiran, perasaan, tindakan, minat serta perhatian peserta didik sehingga terjadi proses belajar mengajar pada peserta didik.

### **3. Hasil belajar**

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. (Sugiantara, Listarni, and Pratama 2024). Pada penelitian ini peneliti menilai hasil belajar Ips siswa sekolah dasar berdasarkan indikator hasil belajar yaitu 1) Kemampuan Kognitif : mengingat, menerapkan, memahami. 2) Kemampuan Efektif : merespon, menerima. 3) Kemampuan psikomotor : komunikasi dan skill. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Dapat disimpulkan yaitu hasil belajar ialah sebuah pengalaman yang diperoleh meliputi kemampuan kognitif, efektif, serta psikomotor.

### **4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus

Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.(Rahman and Fuad 2023).

### **G. Sistematika Skripsi**

Sistematika skripsi bertujuan untuk penyusunan penelitian menjadi sistematis serta mempermudah dalam penataan skripsi. Sistematika skripsi yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah 2025 yang terdiri dari lima bab. Berikut merupakan struktur penyusunan dalam sistematika skripsi :

1. 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.
2. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, 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.

3. BAB III Metode Penelitian, di dalamnya memaparkan secara prosedural dan mendetail mengenai langkah atau cara yang akan digunakan untuk menjawab masalah penelitian serta mendapatkan kesimpulan.
4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, dua hal umum yang terdapat pada bab ini adalah 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 adalah penjelasan mengenai data yang terkumpul, subjek, dan objek penelitian. Deskripsi pada bab ini adalah jawaban secara detail mengenai rumusan masalah serta hipotesis penelitian yang diajukan.
5. BAB V Simpulan dan Saran, yang terdapat pada bab ini adalah simpulan dan saran. Simpulan adalah deskripsi yang menampilkan interpretasi penelitian berkaitan dengan analisis hasil penelitian. Simpulan dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau rumusan masalah. Menulis simpulan dapat dengan menuliskannya 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 dapat 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.