

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas individu maupun kelompok dalam mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki seseorang secara optimal. Diantaranya perkembangan sosial, emosional, spiritual, dan kepribadiannya, sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosial budayanya.

Pendidikan juga bagaikan suatu tongkat kemajuan bangsa. Upaya menciptakan suasana belajar dan proses belajar adalah tanggung jawab profesional seorang guru. Guru adalah elemen utama dalam proses pengajaran. Guru juga merupakan perancangan pembelajaran, pembimbing pembelajaran, pembimbing siswa, dan penilai hasil belajar siswa, sehingga dapat dikatakan bahwa guru memegang peran penting dalam Pendidikan.

Permendikbud No. 103 tahun 2014 mengemukakan bahwa “Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan”. Berdasarkan amanat permendikbud tersebut salah satu langkah yang dapat ditempuh melalui penerapan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan pendidikan abad ke-21. Menurut Husamah, dkk. (2016, hlm 20) mengungkapkan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan mengajar.

Pembelajaran ialah sesuatu proses mengingat, menimbah ilmu, serta proses yang dapat dilakukan dimanapun serta kapanpun dalam memperoleh suatu kebenaran ataupun suatu keahlian yang bisa dikuasi dan bisa digunakan selaras dengan kebutuhan dalam Fatimah (2018, hlm 2). Pada proses pembelajaran, pendidik akan berusaha memberikan informasi terhadap siswa. Namun, tidak mudah untuk mengharapkan perubahan perilaku dalam proses pengajaran. Terkadang tidak mudah bagi siswa untuk mencermati materi yang disediakan. Oleh karena itu, pendidik yang berperan penting untuk mencapai target, pendidikan perlu

menentukan model, metode dan juga media pembelajaran yang mudah diterima siswa.

Pada saat ini, pemahaman konsep perlu dikembangkan oleh setiap masyarakat, termasuk di lingkungan sekolah. Pemahaman konsep merupakan dasar penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan individu atau seseorang untuk memahami hubungan antara informasi, membentuk pengetahuan yang lebih dalam, dan mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam berbagai situasi. Tanpa pemahaman konsep yang kuat, seseorang hanya mengingat informasi secara terpisah dan tidak dapat menghubungkannya dengan konteks yang lebih luas. Konsep yang dipahami dengan baik memungkinkan seseorang untuk meningkatkan kemampuan *Problem Solving* dengan pemahaman konsep yang kuat memungkinkan individu untuk menerapkan pengetahuan pada situasi baru, bahkan yang tidak diketahui.

Secara global pemahaman konsep Di dunia pendidikan internasional, pemahaman konsep menjadi dasar dalam pengembangan kurikulum yang berkualitas. Negara-negara maju fokus pada pengembangan kurikulum yang memperkuat pemahaman konsep siswa agar dapat bersaing di pasar global. Misalnya, dalam bidang teknologi, memahami konsep dasar algoritma dan pemrograman menjadi kunci untuk menciptakan aplikasi atau sistem yang inovatif, menjadi sangat penting dalam pendidikan abad 21, seperti Finlandia, Singapura, dan Kanada, sudah lama menerapkan pendekatan berbasis pemahaman konsep dalam kurikulumnya, tetapi juga pada bagaimana siswa memahami konsep dan keterkaitan antara pengetahuan yang mereka pelajari pemahaman ini juga menekankan pentingnya pembelajaran yang lebih holistik dan kritis, yang menyiapkan siswa untuk menghadapi dunia yang terus berubah.

Pemahaman konsep di Indonesia, masih menjadi tantangan terutama dalam dunia pendidikan. Beberapa permasalahan yang ada antara lain kurikulum yang berfokus pada hafalan dan ujian. Beberapa sekolah yang terdapat di Indonesia, pengajaran sering kali berorientasi pada hafalan dan ujian, bukan pada pemahaman mendalam terhadap konsep. Hal ini dapat menghambat pengembangan pemikiran kritis dan kreativitas siswa. Sumber daya yang terbatas seperti fasilitas pendidikan, serta akses terhadap teknologi juga menjadi penghambat dalam pemahaman konsep

yang mendalam di Indonesia, meskipun terdapat teknologi seperti smart TV atau Infokus yang tidak merata yang terdapat di sekolah-sekolah, cenderung lebih mengutamakan hafalan dan penilaian berdasarkan ujian, sementara pemahaman konsep kurang diperhatikan. Hal ini menyebabkan banyak siswa memahami informasi hanya sebatas mengetahui saja tanpa mampu mengaitkan konsep yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari atau topik lainnya.

Namun, ada beberapa inisiatif yang mulai diterapkan, misalnya Kurikulum Merdeka tetapi di beberapa sekolah ada yang masih menggunakan Kurikulum 13 (Kurtilas), dan kurikulum merdeka lebih mengedepankan konsep-konsep yang relevan dengan kehidupan siswa dan mendorong pembelajaran berbasis proyek. Meskipun demikian, pelaksanaannya masih menghadapi berbagai tantangan, seperti pelatihan guru yang belum merata, keterbatasan sumber daya, fasilitas, dan pemahaman yang bervariasi di antara para pendidik dan siswa tentang bagaimana mengajarkan pemahaman konsep dengan efektif.

Solusi yang dapat ditawarkan menurut Deborah K. Reed mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis konsep *Concept-Based Learning* dalam buku *Concept-Based Curriculum and instruction for the thinking classroom* (2017, hlm 97) pendekatan berbasis konsep membantu siswa mengorganisasi pengetahuan mereka dalam bentuk peta konsep yang menghubungkan informasi secara logis. Hal ini memperkuat pemahaman jangka panjang. Model pembelajaran yang mengutamakan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, seperti model *Inquiry-Based Learning* dan *Problem-Based Learning*, dapat membantu siswa memahami konsep secara mendalam, Model ini mendorong siswa untuk mencari jawaban sendiri melalui melalui eksperimen atau diskusi.

Pelatihan dan peningkatan kualitas pengajaran berbasis pemahaman konsep sangat penting, efektivitas pengajaran sangat dipengaruhi oleh bagaimana guru menyajikan materi dan berinteraksi dengan siswa. Mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis game atau simulasi komputer dapat membuat pembelajaran konsep-konsep sulit menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Seperti, aplikasi pembelajaran matematika atau fisika dengan visualisasi konsep-konsep abstrak. Tidak lupa juga evaluasi siswa sebaiknya tidak hanya mengukur sejauh mana mereka dapat menghafal fakta, tetapi

lebih pada kemampuan mereka dalam mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Rahmat (2018, hlm 16) mengungkapkan bahwa pemahaman konsep merupakan suatu landasan yang bisa membangun pengetahuan selanjutnya, seperti penerapan pemahaman konseptual yang bisa melampaui satu topic dalam kurikulum dan juga bisa memiliki potensi yang mampu mempengaruhi banyak bidang pada pendidikan. Peserta didik juga akan lebih mudah mempelajari suatu hal yang baru jika peserta didik dapat dengan mudah mengembangkan suatu kemampuannya dalam setiap materi pelajarannya. Penguasaan konsep ini juga diperlukan peserta didik dan bisa memiliki bagian utuh dalam proses pembelajaran yang menjadikan salah satu tolak ukur keberhasilan dalam belajar mengajar, karena peserta didik nantinya bisa dihadapkan dengan permasalahan dan solusi yang bisa memerlukan kemampuan dalam menghubungkan penguasaan konsep dengan pemecahan masalah (Ejin, S., 2016. hlm 65).

Berdasarkan temuan hasil observasi saat PLP 2 diperoleh informasi dikelas 4 SD disekolah negeri Rancamanyar 03 Kab.Bandung pada mata pelajaran IPAS karena menggunakan kurikulum Merdeka menjadikan mata pelajaran IPAS, yaitu IPA dan IPS disatukan. Faktor yang mempengaruhi kesulitan peserta didik diantaranya peserta didik yang kurang memiliki keinginan belajar sehingga partisipasi di dalam kelas kurang aktif maupun cara pendidik mengajar yang kurang menarik bagi peserta didik, dan pembelajaran di sekolah masih sangat berpusat kepada pendidik (*teacher centered*) metode pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah sehingga membuat peserta didik jenuh dan kurang aktif dalam pembelajaran yang menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar yang diperoleh sehingga hasil belajar peserta didik dibawah 70 yang merupakan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selain itu juga pendidik ada yang kurang memahami dalam menggunakan teknologi seperti, *infocus* untuk menjelaskan materi ajar. Adapun laptop untuk alat pembelajaran yang terhubung dengan infokus, ataupun menggunakan media visual melalui gambar yang diprin atau dicetak.

Pandangan pembelajaran dari pandangan islam terdapat pada *Al-Qur`an* surat al-Mujadalah ayat 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَزِيدَ
 اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan. (QS : 58 : 11)

Untuk mengatasi masalah tersebut sebaiknya pendidik menggunakan media pembelajaran, dan menggunakan model pembelajaran. Karena model pembelajaran merupakan rancangan yang menggambarkan proses dan menciptakan kondisi lingkungan sehingga peserta didik dapat berinteraksi, berubah dan berkembang. Untuk itu dalam proses pembelajaran ada beberapa model-model pembelajaran, salah satunya, yaitu *Problem Based Learning*. Menurut Sani (2015, hlm 127) *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang penyampaian dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi, penyelidikan dan membuka dialog, dan memiliki kelebihan yaitu; membuat peserta didik menjadi aktif, tidak mengeluh karena berfokus kepada pendidik (*teacher center*), peserta didik dapat memecahkan masalahnya serta memberikan solusi ketika dihadapkan suatu masalah.

Penelitian lain dilakukan oleh Dianawati (2017, hlm 1-9) yang menyatakan model *Problem Based Learning* membuat siswa aktif mencari pengetahuannya sendiri dalam memecahkan masalah sehingga berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis. Pada setiap kali penyajian bahan pelajaran semestinya guru menggunakan media pengajaran, seperti lembaran balik, papan planel, proyektor, dan lain sebagainya. Jadi inti pengajaran visual ini adalah dipergunakan beberapa alat/bahan media pengajaran antar lain melalui gambar-gambar peragaan, foto-foto, dan lainlain sebagainya. Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media visual, pengalaman belajar, baik itu yang berupa pengetahuan,

keterampilan dan sikap mereka peroleh berdasarkan kesadaran dan kepentingan mereka sendiri. Dari berbagai muatan materi di sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan materi yang sering muncul dalam pembelajaran karena berhubungan langsung dengan lingkungan siswa.

Mata pelajaran IPS adalah IPS mengkaji mulai dari peristiwa, fakta, konsep yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang sekolah dasar mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Menurut Susanto (2013), “Hakikat IPS di sekolah dasar adalah memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin”. Pengetahuan dasar yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat serta lingkungannya, dan keterampilan dalam berfikir secara kritis dalam menghadapi permasalahan sosial di masyarakat. Melalui mata pelajaran IPS diharapkan siswa dapat menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab.

Problem Based Learning menurut Fatturohman dalam Astutik (2023, hlm 2) merupakan model yang menyajikan sebuah permasalahan nyata untuk dipecahkan oleh peserta didik supaya berpikir kritis untuk meningkatkan pengetahuannya. Dapat disimpulkan bahwa model Problem based learning adalah sebuah model yang diawali suatu permasalahan, sehingga dalam pembelajarannya siswa akan lebih aktif dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir dan mencari solusi permasalahan, dan keterampilan intelektual. Media *Visual* menurut Ulfah dalam Mayasari (2019, hlm 175) memiliki pengertian yaitu media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Seperti media pembelajaran pada umumnya, media visual juga digunakan sebagai perantara untuk membantu proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran *visual* khususnya mampu menampilkan apa yang seharusnya dan tampilan nyata dari fenomena-fenomena yang dipelajari.

Hal ini dibuktikan dari beberapa hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sri (2022) Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD/MI Hasil dari penelitian dibuktikan dengan fakta hasil siklus I perolehan skor menjadi 70 menunjuk pada tingkat “tinggi”. Sedangkan ada siklus II skor yang diperoleh yakni 80. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh A Rida (2023)

menunjukkan hasil Model *Problem Based Learning* Berbantuan Video Youtube Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri, dengan presentasi nilai yang diperoleh siklus I 70,92, sedangkan siklus II 78,87. Dari kedua penelitian tersebut variabel penelitian fokus pada model *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPS

Alasan inilah yang kemudian menjadi bahan dan dasar penelitian untuk peserta didik dapat memecahkan masalah, mencari solusi permasalahan, berpikir kritis, kreatif, menghargai pendapat teman sekelompok, memahami materi yang telah dijelaskan melalui *Visual*. Sehingga penulis memberikan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Visual* terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa kelas 4 SDN Rancamanyar 03 Kab.Bandung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut: 1). Pendidik kurang memahami media pembelajaran. 2) Proses pembelajaran masih berfokus kepada pendidik (*teacher centered*). 3) Peserta didik kurang aktif ketika pembelajaran. 4) Peserta didik merasa jenuh ketika pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses penerapan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *Visual* di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep IPS menggunakan *Problem Based Learning* dengan berbantuan *VISUAL*?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Visual* terhadap pemahaman konsep IPS peserta didik?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran model *Problem Based Learning* menggunakan media *Visual* di Sekolah Dasar.

2. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep IPS terhadap peserta didik di Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui media *Visual* terhadap kemampuan konsep IPS peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

Setelah hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, di antaranya:

1. Manfaat bagi Praktis :

Manfaat bagi guru pembelajaran berbasis masalah ini diharapkan mampu memberi inovasi dan pengalaman bagi guru dalam kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat bagi peneliti

a. Peneliti, penelitian ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan dengan menghubungkan teori yang diperoleh dalam perkuliahan dengan kenyataan serta dapat memperdalam pengetahuan penulis khususnya tentang pendidikan di sekolah dasar.

b. Peneliti selanjutnya, bertujuan untuk menjadikan sebagai pengetahuan, wawasan, dan mengkoreksi kekurangan pada peneliti terdahulu dengan memperdalam pengetahuan mengenai pembelajaran khususnya tentang pendidikan di sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat mendorong penerapan teori *Problem Based Learning* dan teori pemahaman konsep IPS SD.

F. Definisi Operasional

Definisi Operasional dalam penelitian ini terdiri atas:

1. *Problem Based Learning*.

Menurut M Taufik Amir dalam Eka (2015, hlm 401) mengungkapkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) adalah proses pembelajaran yang memiliki ciri-ciri pembelajaran di mulai dengan pemberian masalah yang memiliki konteks dengan dunia nyata, pembelajaran berkelompok aktif, merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka, mempelajari dan mencari sendiri materi yang terkait dengan masalah dan solusi dari masalah tersebut. Menurut Sani (2015, hlm 127) *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran

yang penyampaianya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi, penyelidikan dan membuka dialog. Pengertian *Project Based Learning* menurut *The George Lucas Educational Foundation* dalam A. Yani (2021, hlm 5) mengungkapkan bahwa *Project-based Learning is a method that fosters abstract, intellectual tasks to explore complex issues* merupakan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan pemahaman. Kesimpulan yang didapat dari pengertian *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang penyampaianya memperhatikan pemahaman dengan cara menyajikan suatu permasalahan yang memiliki ciri-ciri dengan konteks dunia nyata, pembelajaran berkelompok aktif, merumuskan masalah, dan mencari materi yang terkait dengan masalah serta memberikan solusi dari masalah tersebut.

2. Media Visual

Menurut Vandayo dan Hilmi dalam Titu (2020, hlm 49) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang berbasis *visual* berkaitan erat dengan pengembangan keterampilan berbicara. Sulastri dalam Titu (2022, hlm 34) mengungkapkan bahwa media Visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Menurut Arsyad dalam Mumtahanah (2014, hlm 7) mengungkapkan bahwa media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat pengetahuan. Kesimpulan yang didapat dari pengertian media *Visual* adalah media pembelajaran yang berbasis *visual* untuk pengembangan keterampilan berbicara, mengandalkan indera penglihatan, dan memperlancar pemahaman pengetahuan.

3. Pemahaman Konsep

Menurut Rahmat (2018, hlm 16) mengungkapkan bahwa pemahaman konsep adalah landasan yang dapat digunakan untuk membangun pengetahuan selanjutnya, karena penerapan pemahaman konseptual ini dapat melampaui satu topik dalam kurikulum dan juga memiliki potensi untuk mempengaruhi banyak bidang pendidikan. Jika siswa sudah memahami ide-ide terlebih dahulu, belajar akan lebih mudah. Dengan kemampuan ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam setiap mata pelajaran. Sedangkan menurut Duffin dan Simpson dalam Harefa (2020, hlm 751) mengungkapkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam mengungkapkan kembali apa yang telah dikomunikasikan kepadanya,

menggunakan konsep pada berbagai situasi yang berbeda, dan mengembangkan beberapa akibat dari adanya sebuah konsep. Menurut Jihad dan Haris (2013, hlm 149) mengungkapkan bahwa pemahaman konsep merupakan kompetensi yang ditunjukkan siswa dalam memahami konsep dan dalam melakukan prosedur (algoritma) secara luwes, akurat, efisien dan tepat. Kesimpulan yang didapat dari pengertian Pemahaman Konsep adalah landasan yang dapat digunakan untuk membangun pengetahuan untuk mengungkapkan kembali apa yang telah siswa dapatkan dengan menggunakan konsep pada berbagai situasi yang berbeda yang merupakan kompetensi siswa dalam memahami konsep.

G. Sistematika Skripsi

Bab I Pendahuluan yaitu bab yang berisi tentang gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas. Penelitian diselenggarakan karena terdapat sebuah masalah yang perlu dikaji lebih mendalam. Dengan adanya bagian pendahuluan, pembaca mendapatkan gambaran arah dari permasalahan dan pembahasan. Adapun bagian dari pendahuluan skripsi berisi dalam hal berikut; 1) Latar Belakang Masalah, 2) Rumusan Masalah, 3) Tujuan Penelitian 4) Manfaat Penelitian, 5) Definisi Operasional.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran kajian teori ini berfungsi sebagai landasan sebuah teoritik yang mana digunakan peneliti untuk membahas dengan menganalisis sebuah masalah. Adapun bagian dari kajian teori dan kerangka pemikiran skripsi berisi dalam hal berikut; 1) Kajian Teori, 2) Penelitian Terdahulu, 3) Kerangka Pemikiran.

Bab III Metode Penelitian adalah rangkaian dari kegiatan pelaksanaan dari penelitian. Metode penelitian ini berfungsi untuk menjawab suatu permasalahan seperti pada metode dari penelitian yang mana akan memperlihatkan kemampuan penelitian dalam mengkaji teori dari permasalahan yang akan diteliti. Adapun bagian dari metode penelitian skripsi berisi dalam hal berikut; 1) Metode Penelitian, 2) Desain Penelitian. 3) Subjek dan Objek Penelitian, 4) Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian, 5) Teknik Analisis Data, 6) Prosedur Penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan Berisi hasil serta temuan selama penelitian berdasarkan pengolahan data yang dilakukan peneliti, serta pembahasan mengenai temuan selama penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran. Adapun bagian dari kesimpulan dan saran skripsi dalam hal berikut; 1) Kesimpulan adalah uraian yang mengkaji tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan peneliti. Simpulan berisikan mengenai jawaban dari rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. 2) Saran adalah usulan yang diberikan peneliti untuk penelitian selanjutnya atau pemangku kebijakan dalam pengambilan tindakan terhadap dunia pendidikan