

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan dan sekolah merupakan salah satu aspek yang keberadaannya dianggap penting di dunia ini, melalui sekolah manusia dibentuk, dididik dan dibelajarkan tentang hal-hal yang berguna bagi kehidupannya. Siswa di sekolah dikenalkan dengan “dunia” tempat mereka tinggal, dan digali potensinya agar dapat berguna bagi kehidupannya kelak. Merujuk pada tulisan yang dibuat oleh tim di BNSP tentang Paradigma Pendidikan Nasional Abad 21 bahwa memang ide dasar pendidikan itu adalah kerja membangun manusia supaya dia bisa *survive* melindungi diri terhadap alam serta mengatur hubungan antar-manusia.

Pesatnya kemajuan teknologi, arus modernisasi, informasi dan globalisasi yang terjadi saat ini adalah buah dari hasil pemikiran orang-orang akan kebutuhan mereka di dunia ini, mereka berpikir keras tentang apa yang dibutuhkannya dan terus mencari hal yang dapat menunjang keberlangsungan hidupnya. Pendidikan dengan fungsinya merupakan salah satu cara nyata yang dapat ditempuh untuk menunjang kebutuhan pada masa ini, siswa dapat dilatih bagaimana mereka harus berpikir lebih kreatif, berinovasi, menyelesaikan masalah kehidupan nyata serta membaca peluang secara cerdas dalam permasalahan kehidupan mereka.

Pendidikan merupakan salah satu dari sekian banyak wahana pembentuk karakter bangsa dan menjadi bagian penting di setiap aspek kehidupan, dimana para "*Nation Builders*" diharapkan mampu berjuang membawa bangsa yang ditinggalinya bersaing di kancah global, termasuk di Indonesia.

Seperti tulisan dari <http://www.kompasiana.com/> tentang pembangunan bangsa yang pada inti dari tulisannya adalah bahwa pembangunan merupakan proses yang berkesinambungan yang mencakup seluruh aspek kehidupan masyarakat, termasuk aspek sosial, ekonomi, politik dan kultural, dengan

tujuan utama meningkatkan kesejahteraan warga bangsa secara keseluruhan. Dalam proses pembangunan tersebut peranan pendidikan amatlah strategis. Pendidikan mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk itu peningkatan kualitas sumber daya manusia mutlak harus dilakukan. Karena dengan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas dapat memberikan efek berkelanjutan terhadap pembangunan bangsa.

Sejalan dengan tulisan tersebut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) pada 2010 membuat tulisan mengenai Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI, yang salah satu tulisannya menyangkut tentang kualifikasi SDM abad XXI berdasarkan “*21st Century Partnership Learning Framework*”, terdapat beberapa kompetensi dan/atau keahlian yang harus dimiliki oleh SDM abad XXI, yaitu: (1) Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, (2) Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama, (3) Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, (4) Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama, (5) Kemampuan kreatifitas dan inovasi, (6) Literasi teknologi informasi dan komunikasi, (7) Kemampuan belajar kontekstual, serta (8) Kemampuan informasi dan literasi media. Kemampuan-kemampuan seperti inilah yang dibutuhkan di pendidikan nasional Indonesia saat ini, agar nantinya *output* yang dikeluarkan memiliki kualitas yang mumpuni serta dapat berkontribusi dalam pembangunan nasional.

Berbanding terbalik dengan data dilapangan, di Indonesia sendiri sumber daya manusia yang ada tergolong rendah kualitasnya. Berdasarkan data dari *CIA The World Fact Book* (dapat diakses di <https://www.cia.gov>) jumlah penduduk di Indonesia pada bulan Juli 2016 adalah 258,316,051 orang, dan secara tidak langsung menempatkan Indonesia sebagai negara ke-5 dengan jumlah penduduk terbanyak di dunia dan negara pertama di Asia Tenggara. Dengan jumlah penduduk yang besar, ironisnya, menurut *United Nations Development Programme* (dapat diakses di <http://www.undp.org>), Indeks Pembangunan Manusia (IPM) kita pada tahun 2015 masih berada di peringkat 110 dari 187 negara. Tentu ini berarti buruk karena semakin rendah peringkat IPM suatu negara, maka semakin rendah pula kualitas SDMnya. Itulah yang

kurang dari SDM Indonesia. Selain itu, dibalik segala prestasi yang telah ditorehkan oleh bangsa kita ini, tercatat bahwa Indonesia menempati posisi 8 pada tingkat pengangguran tertinggi di dunia sebesar 6,1% yang berarti satu (1) dari 16 angkatan kerja Indonesia tidak memiliki pekerjaan (sumber data dapat diakses di : <http://bei5000.com/master/2016/02/20/27-posisi-indonesia-dalam-ekonomi-dunia/>). Miris memang jika kita melihat kenyataan dilapangan, akan tetapi kita masih bisa berpeluang memperbaiki peringkat kita itu dengan terus berusaha meningkatkan kualitas SDM kita terutama pada bidang pendidikan.

Pembenahan di sektor pendidikan di Indonesia memang sedang gencar-gencarnya dilakukan hingga saat ini dengan menerapkan berbagai macam model, metode, strategi, media dan bahkan sampai kurikulum yang ikut dibenahi. Selain itu semuanya juga harus berdasarkan dengan delapan standar dalam pendidikan dan pembelajaran dari BSNP. Salah satu standar dalam proses pembelajaran yaitu standar proses. Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Munandar (2009, hlm. 6) mengemukakan bahwa “setiap orang memiliki bakat dan kemampuan yang berbeda-beda dan karena itu membutuhkan pendidikan yang berbeda-beda pula. Pendidikan bertanggung jawab untuk memandu serta memupuk bakat tersebut”. Lalu Munandar menambahkan bahwa dahulu orang-orang mengartikan bahwa anak yang berbakat itu merupakan anak yang memiliki tingkat kecerdasan (IQ) yang tinggi. Namun, sekarang masyarakat makin menyadari bahwa dalam menentukan suatu keterbakatan bukan hanya dari aspek kecerdasan melainkan kreativitas dan motivasi untuk berprestasi. Kreativitas atau daya cipta memungkinkan

penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha manusia lainnya. Dengan ini sudah jelaslah hal-hal apa saja hal yang memungkinkan untuk menjawab permasalahan yang peneliti kemukakan sebelumnya, manusia yang memiliki daya cipta yang mumpuni dipastikan akan lebih *survive* di kehidupannya kelak.

Kreativitas manusia tidak sepenuhnya melibatkan unsur keterbaruan, karena pada hakikatnya kreativitas itu akan muncul dari hasil berpikir yang dibentuk dari pengetahuan awal dengan hasil pengalaman yang telah didapatkan yang kemudian melibatkan informasi baru sehingga menjadi sebuah keputusan yang menjadi solusi dari permasalahan yang ada. Kedua hal yang peneliti singgung yaitu tentang kreativitas dan intelegensi adalah sama-sama melibatkan kemampuan berpikir dalam prosesnya. Hal ini didukung oleh Guilford (dalam Munandar, 2002, hlm. 12) yang mengklasifikasikan ciri utama dalam kreativitas, yaitu *appetude trait* (berpikir kreatif dan kognitif) dan *non-appetude trait* (sikap kreatif atau afektif). Kemampuan berpikir kreatif ini dilakukan untuk memunculkan ide-ide baru sebagai alternatif dalam memecahkan masalah kehidupan, dengan berpikir manusia akan melihat apa yang ada dan apa yang seharusnya ada, dengan ide-ide baru manusia akan mampu mengembangkan apa yang ada dibenaknya, mencipta sesuatu hal yang unik bahkan berinovasi dengan hal-hal yang baru. Untuk memunculkan kemampuan berpikir kreatif dalam pendidikan, dibutuhkanlah sebuah cara yang dapat memunculkan keadaan tersebut, mengenai bagaimana siswa menjadi pusat dalam sistem pembelajaran, pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah, pembelajaran yang mengarahkan siswa menjadi pembelajar mandiri, mengaitkan pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata dan berorientasi pada produk yang dihasilkan.

Berpegang pada prinsip bahwa setiap individu itu unik dan memiliki talentanya masing-masing, maka metode belajar mengajar pun harus memperhatikan keberagaman "*learning style*" dari masing-masing individu. Oleh karena itulah model belajar yang menekankan pada ciri khas dan keberagaman ini perlu dikembangkan, seperti misalnya yang diperkenalkan

dalam: PBL (*Problem Based Learning*), PLP (*Personal Learning Plans*), PBA (*Performance Based Assessment*), PjBL (*Project Based Learning*) dan lain sebagainya. Di samping itu, harus pula ditekankan model pembelajaran berbasis kerjasama antar individu tersebut untuk meningkatkan kompetensi interpersonal dan kehidupan sosialnya, seperti yang diajarkan dalam konsep: *Cooperative Learning*, *Collaborative Learning*, *Meaningful Learning*, dan lain sebagainya. Adalah merupakan salah satu tugas utama guru untuk memastikan bahwa melalui mekanisme pembelajaran yang dikembangkan, setiap individu dapat mengembangkan seluruh potensi diri yang dimilikinya untuk menjadi manusia pembelajar yang berhasil. (BNSP, 2010)

Kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kreatif untuk saat ini mutlak harus dimiliki oleh setiap siswa agar tercipta manusia yang unggul dan berdaya saing tinggi. Salah satu langkah nyata dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan apa yang diharapkan, siswa menjadi mandiri dan dapat memecahkan masalah yang dihadapinya. Untuk mewujudkan pembelajaran yang ideal tersebut maka dari itu berdasarkan paparan sebelumnya terdapat beberapa model pembelajaran yang sesuai yaitu model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran berbasis inkuiri dan model pembelajaran berbasis proyek.

Menurut Sunaryo, (2005, hlm. 6). “Pembelajaran berbasis proyek merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberikan penekanan pada pemecahan masalah sebagai usaha kolaboratif dalam pembelajaran tertentu.” Pembelajaran ini dilaksanakan dengan melibatkan siswa pada tugas-tugas kompleks dalam kelompok-kelompok pembelajaran kooperatif. Dengan demikian dari sini siswa dapat bekerja secara mandiri dalam membentuk pembelajarannya dan memunculkannya dalam produk yang nyata serta dapat melatih kemampuan berpikir kreatif mereka dalam kelompok. Pembelajaran yang menyenangkan tentu banyak diminati karena selain menyenangkan tetapi dapat mengasah otak siswa sehingga siswa dapat berinteraksi, berpikir kritis dan saling berbagi pemikiran terhadap teman-temannya.

Berdasarkan dengan Permendikbud Nomor 160 Tahun 2014 tentang pemberlakuan Kurikulum tahun 2006 dan Kurikulum 2013, menyebutkan bahwa satuan pendidikan dasar dan pendidikan menengah yang melaksanakan Kurikulum 2013 sejak semester pertama tahun pelajaran 2014/2015 kembali melaksanakan Kurikulum tahun 2006 mulai semester kedua tahun pelajaran 2014/2015. Namun Kurikulum tahun 2006 hanya dapat digunakan paling lama sampai tahun pelajaran 2019/2020. Sedangkan satuan pendidikan dasar dan pendidikan menengah yang telah melaksanakan Kurikulum 2013 selama 3 (tiga) semester tetap menggunakan Kurikulum 2013 yang kemudian disebut sebagai Satuan Pendidikan Rintisan. Di Kota Bandung sendiri beberapa sekolah masih ada yang menggunakan Kurikulum 2006, akan tetapi sebagian besar telah mengadaptasi Kurikulum 2013 terutama di Sekolah Menengah Pertama, imbasnya sekolah harus menghapus beberapa mata pelajaran dan menerapkan mata pelajaran baru sebagai gantinya, sebagai contohnya yaitu mata pelajaran Prakarya. Prakarya merupakan salah satu mata pelajaran baru yang ada di kurikulum 2013 SMP. Mata pelajaran ini diadakan sebagai imbas dari dihapuskannya mata pelajaran TIK, PLKJ dan Mulok (Tata Boga, Tata Busana dan Jasa Niaga).

Prinsip mata pelajaran Prakarya adalah kreativitas, dengan kemampuan kreatif dan dibantu dengan teknologi dasar sebagai sistem kerja yang akurat akan menghasilkan kompetensi keterampilan tinggi. Sedangkan, prinsip pengembangan materinya adalah dengan mendudukan bahan dan alat sebagai medium pelatihan kompetensi keterampilan tersebut.

Kedudukan mata pelajaran Prakarya sangatlah penting untuk dipelajari. Proses pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi dan keterampilan ekonomis. Mata pelajaran Prakarya diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan menambah wawasan tentang hal yang sedang dipelajarinya.

Pada Abad 21 ditandai oleh pesatnya perkembangan ekonomi dan daya saing di masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan cara pembelajaran yang dapat

menyiapkan siswa untuk memiliki keterampilan teknik berkarya ergonomis, keterampilan mencipta karya, mampu berpikir logis, kritis, kreatif, serta dapat berargumentasi secara benar. Dalam hal inilah diperlukan tindakan yang tepat yang dapat menarik perhatian siswa dalam menerima pelajaran, para siswa juga tentunya berharap agar pembelajaran di sekolah dapat disajikan secara menarik, efisien, dan efektif. (BNSP, 2010)

Berdasarkan pelaksanaan dan praktiknya peneliti melihat bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek sangat realistis sekali dalam pembelajaran Prakarya yang memerlukan kerja praktik yang menyenangkan yang melibatkan peran aktif dan proses berpikir yang kreatif setiap siswa di kelas dan tentunya dengan harapan adanya peningkatan kompetensi setiap siswa. Kerja praktik mutlak diperlukan dalam mata pelajaran Prakarya ini sehingga penerapan pembelajaran berbasis proyek sangat tepat dilakukan. Selain dari penguasaan kompetensi oleh siswa, penerapan model pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek kemandirian merancang proyek dan kemampuan bekerjasama dalam memecahkan masalah proyek, usaha kolaboratif siswa dalam menyelesaikan tugas dan belajar kontekstual, daya berpikir siswa yang diasah yang berkaitan dengan cara berpikir kreatif, kritis, logis, sistematis dan inovatif. Menurut Sunaryo (2005, hlm. 6) “pembelajaran berbasis proyek dibagi menjadi enam tahapan, keenam tahap tersebut meliputi: *searching, solving, designing, creating, evaluating dan sharing*”. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar kepada setiap siswa, serta mampu melatih siswa saat bekerja dalam kelompok baik itu dari segi sikap dan pola pikirnya.

Melihat begitu menariknya model pembelajaran berbasis proyek ini, serta melihat begitu pentingnya kemampuan berpikir kreatif ini, maka dari sinilah muncul ketertarikan penulis untuk melihat keterkaitan antara keduanya. Sebagai acuan tentang model pembelajaran berbasis proyek ini, peneliti mengutip beberapa hasil penelitian dari peneliti terdahulu, salah satunya berasal dari jurnal oleh Tien Fitriana, dkk (2016) mengungkapkan bahwa 1) peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh

pembelajaran dengan model PBL lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional ditinjau berdasarkan keseluruhan siswa; 2) peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model PBL lebih baik dari pada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional ditinjau berdasarkan keseluruhan siswa; 3) tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran (pembelajaran PBL dan pembelajaran konvensional) dengan level kemampuan siswa (tinggi, sedang, dan rendah) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa; 4) tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran (pembelajaran PBL dan pembelajaran konvensional) dengan level kemampuan siswa (tinggi, sedang, dan rendah) terhadap peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa.

Maria Anita Titu (2015) juga mengkaji model pembelajaran berbasis proyek ini dalam tulisannya mengungkapkan bahwa model pembelajaran *project based learning* (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu mendukung pelaksanaan pendidikan pada konsep masalah ekonomi karena PjBL mendukung penerapan pembelajaran kehidupan nyata dan pengalaman (*real life and experiential learning*) sehingga pendidikan masalah ekonomi bisa berjalan dengan efektif.

Selain itu Maula, dkk (2014) dalam tulisannya di karya tulis ilmiah mahasiswa mengungkapkan bahwa (1) penerapan model PjBL (*Project-Based Learning*) pada materi Pengelolaan Lingkungan berbeda signifikan dengan model konvensional terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Balung Jember. Skor rerata kemampuan berpikir kreatif kelas kontrol lebih rendah jika dibandingkan dengan skor rerata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen sebesar; (2) penerapan model PjBL (*Project-Based Learning*) pada materi Pengelolaan Lingkungan pada kelas eksperimen berpengaruh signifikan daripada kelas control pada hasil belajar kognitif siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Balung; (3) penerapan model PjBL (*Project-Based Learning*) pada materi Pengelolaan Lingkungan berbeda signifikan dengan model konvensional terhadap hasil belajar afektif siswa

kelas VII di SMP Negeri 2 Balung Jember. Skor rerata hasil belajar afektif kelas kontrol lebih rendah jika dibandingkan dengan skor rerata hasil belajar afektif siswa kelas eksperimen.

Berdasarkan pemaparan diatas tentang berpikir kreatif dan model pembelajaran berbasis proyek, jadi pada penelitian ini peneliti bermaksud untuk menganalisis hubungan pembelajaran berbasis proyek dengan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian kali ini dilaksanakan di kelas yang sekolahnya sudah menerapkan model pembelajaran berbasis proyek ini yaitu pada kelas VII di SMPN 1 Bandung. Maka dalam penelitian ini peneliti akan meneliti tentang “Hubungan Antara Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya” (Studi Deskriptif Korelasional Terhadap Siswa Kelas VII di SMPN 1 Bandung).

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah umum dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat hubungan antara penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan kemampuan kreatif siswa pada mata pelajaran Prakarya di SMPN 1 Bandung?”

Agar lebih rinci maka rumusan masalah dibuat secara lebih khusus, penelitian ini dibatasi pada sub masalah yang diantaranya yaitu:

1. Bagaimana gambaran penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran Prakarya di SMPN 1 Bandung?
2. Bagaimana gambaran kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran Prakarya di SMPN 1 Bandung?
3. Apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Prakarya di SMPN 1 Bandung?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara penerapan model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Prakarya di SMPN 1 Bandung.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis beberapa aspek sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran Prakarya di SMPN 1 Bandung.
2. Gambaran kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran Prakarya di SMPN 1 Bandung.
3. Hubungan yang positif dan signifikan antara penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Prakarya di SMPN 1 Bandung.

1.4. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi kedalam dua manfaat, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan mengenai model pembelajaran berbasis proyek secara teori dalam hubungannya dengan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Prakarya di SMPN 1 Bandung.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa

Setelah dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, pemahaman proses belajar, dan

peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran Prakarya di SMPN 1 Bandung.

b. Bagi guru

Bagi Guru hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kekreatifitasan guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang mampu menunjang proses dan hasil belajar di kelas.

c. Bagi sekolah

Memberikan manfaat yang positif bagi sekolah. Diharapkan penelitian ini memberikan gambaran penerapan model pembelajaran ini untuk membantu dalam proses belajar mengajar.

d. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu pendidikan yang berkaitan dengan model pembelajaran agar lebih baik.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini mengacu pada pedoman karya tulis ilmiah UPI edisi tahun 2016.

BAB I Pendahuluan dalam skripsi pada dasarnya merupakan bab perkenalan. Pada bagian ini mengadaptasi struktur bab pendahuluan dari Evans, Gruba dan Zobel (2014) dan juga Paltridge dan Starfield (2007) yang terdiri dari : latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian pustaka/landasan teoritis memberikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Pada bagian ini peneliti membandingkan, mengontraskan, dan memosisikan kedudukan penelitian yang dikaji melalui pengaitan dengan masalah yang sedang diteliti.

BAB III Metode penelitian merupakan bagian yang bersifat prosedural, yakni bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya dari mulai pendekatan penelitian yang

diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan.

BAB IV Temuan dan pembahasan yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V Simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut