

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu usaha dalam proses humanisasi. Melalui pendidikan, seseorang dapat menjadi individu yang mempunyai pandangan luas, berbudi pekerti yang luhur, serta mempunyai sikap menghormati dan menghargai, baik sesama manusia maupun dengan lingkungan sekitarnya. Pendidikan itu sendiri direncanakan dan dilaksanakan atas kesadaran demi mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar yang baik, dengan tujuan agar siswa dapat berperan serta secara aktif, menggali potensi diri dengan baik demi terciptanya kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Sisdiknas, 2003).

Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk menghadapi permasalahan di lingkungan sosialnya. Salah satu langkah nyata dalam menanggapi hal ini adalah melalui jalur pendidikan formal di sekolah melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Sejarah adalah salah satu mata pelajaran yang ada pada rumpun IPS ini. Sebagai ilmu yang mengkaji mengenai perubahan dan perkembangan masyarakat, serta nilai-nilai yang tertanam di dalamnya yang terjadi pada masa lalu sampai sekarang, mata pelajaran sejarah sangatlah penting untuk dipelajari oleh masyarakat Indonesia. Pun, sejarah tidak sesederhana yang kita ketahui selama ini, yang hanya cukup dengan mengetahui kejadian suatu peristiwa beserta tahun kejadiannya. Sejarah lebih dari itu, lebih dari sebuah informasi dan fakta – fakta yang terisi dalam buku sejarah, yang apabila kita lupa, kita dapat membukanya kembali, namun sejarah menyangkut penilaian, kepedulian, dan kewaspadaan mengenai apa yang telah terjadi (Isjoni, 2007; Pramono, 2014; Wineburg, 2006).

Amiruddin (2016) dalam seminarnya terkait Peran Pendidikan Sejarah dalam Membangun Karakter Bangsa menjelaskan bahwa pendidikan sejarah yang diberikan kepada siswa ditujukan untuk memperkokoh eksistensi dan identitas, juga

**Annisa Dewi, 2018**

*EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR KARIKATUR TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH: Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X di SMA Albidayah Batujajar*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kepribadian suatu bangsa untuk *character building* nasional. Oleh sebab itu, pemahaman sejarah harus dimiliki setiap individu sejak dini untuk tidak hanya sekedar tahu, tetapi juga paham akan makna dari peristiwa masa lalu sehingga menjadi landasan sikap untuk menghadapi kenyataan pada masa sekarang dan menentukan masa yang akan datang. Mata pelajaran sejarah yang menjadi sorotan dalam kurikulum 2013 ini, bahkan mendapatkan porsi jam yang lebih banyak dibanding dengan KTSP 2006 memang sesuai dengan tujuan yang terkandung di dalamnya yang lebih mengutamakan sikap dan kemampuan sosial, serta kemampuan berpikir, maka pelajaran sejarah ditunjukkan dalam upaya pengembangan kekuatan pengetahuan (intelektual) dan akademis, kemampuan berkomunikasi, dan bersosialisasi.

Kurikulum 2013 juga mendorong siswa untuk tidak hanya sekedar mengetahui, namun memahami sejarah wilayah mereka sendiri, serta menghargai kontribusinya terhadap bangsa (Hasan, 2013; Agung, 2015). Oleh sebab itu, mata pelajaran sejarah memiliki arti yang strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, serta sejarah mengajarkan kita cara-cara untuk menemukan, menentukan pilihan, serta memahami nilai dan makna budaya yang terkandung dalam peristiwa-peristiwa masa lalu untuk senantiasa menjadikan kita lebih maju dan lebih baik (Abdurrahman, 2007; Kamarga, 2013; Wineburg, 2006).

Berbeda dengan implementasinya, pembelajaran sejarah di sekolah senantiasa memiliki persepsi yang kurang baik. Kamarga dkk. (2013) dalam penelitiannya yang berjudul *History Education Model Development for the 21<sup>st</sup> Century* mengemukakan bahwa ternyata masih banyak sekolah yang mempertanyakan alasan diberlakukannya mata pelajaran sejarah, seperti: ‘Mengapa perlu belajar sejarah?’, ‘Apa tujuan dari diberlakukannya mata pelajaran sejarah?’, atau ‘Apakah hanya untuk sekedar memberikan informasi mengenai fakta-fakta sejarah?’. Hal ini membuktikan bahwa masih banyak sekolah yang tidak memahami akan kepentingan pembelajaran sejarah itu sendiri.

**Annisa Dewi, 2018**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR KARIKATUR TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH: Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X di SMA Albidayah Batujajar**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Chairia dkk. (2014); Hamzah dkk. (2015); dan Widiastuti (2015) terkait pembelajaran sejarah di sekolah, memiliki beberapa permasalahan yang sama. Pertama, kurang dan rendahnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran sejarah. Banyak siswa yang mengeluh mengenai pelajaran sejarah yang mengharuskan mereka untuk menghafal nama tokoh, tempat dan tahun suatu peristiwa. Siswa memiliki anggapan bahwa mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang membosankan, yang hanya berkutat dengan hal-hal masa lalu, yang notabene data-data atau sumber belajar bersumber dari buku-buku teks, sehingga beranggapan bahwa mata pelajaran sejarah merupakan bidang studi yang harus dipelajari hanya agar bisa lulus sekolah dan selebihnya tidak dipedulikan lagi. Mereka berpendapat bahwa apa yang sudah terjadi di masa lalu tidak akan kembali lagi serta tidak memiliki keterkaitan untuk kehidupan mereka di masa kini dan masa yang akan datang (Hasan, 2006).

Kedua, proses pembelajaran masih bersifat *teacher centered*. Hal ini sudah menjadi zona nyaman dan menjadi cara paling mudah bagi guru dalam menyampaikan materi. Dengan metode ceramah yang digunakan, guru hanya tinggal memaparkan apa saja terkait dengan fakta-fakta yang terjadi, namun menjadi kurang efisien bagi siswa dalam mencerna informasi yang disampaikan.

Ketiga, penggunaan media belajar yang masih terbatas menjadikan buku teks menjadi satu-satunya sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam pemberian materi. Hal ini menjadi faktor permasalahan yang paling dominan dalam mata pelajaran sejarah. Molina dkk. (2014) dalam penelitiannya yang berjudul *History Education Under the New Educational Reform in Spanis: New Wine in Old Bottle*, menganalisis bahwa penggunaan buku teks dalam mata pelajaran sejarah menjadi kurang efektif karena tidak memuat atau tidak dirancang untuk meningkatkan kompetensi serta keterampilan historis siswa. Siswa pada akhirnya hanya sebatas mengetahui tanpa memahami esensi atas apa yang sedang mereka pelajari serta tujuan pendidikan sejarah hampir tidak dapat dicapai.

**Annisa Dewi, 2018**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR KARIKATUR TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH: Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X di SMA Albidayah Batujajar**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam ukuran mata pelajaran sejarah memang akan sulit diikuti oleh siswa apabila proses transfer ilmu yang dilakukan oleh guru hanya sebatas ceramah serta penggunaan media pembelajaran yang minim. Terbukti dengan hasil penelitian mengenai Pengembangan Multimedia Interaktif Model ADDIE untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah yang dilakukan oleh I Wayan Budiarta (2013) terhadap Siswa Kelas X-1 di SMAN 1 Sukasada, Buleleng, Bali diketahui bahwa siswa malas untuk mengikuti pelajaran sejarah yang diberikan oleh guru. Hal ini terjadi karena sistem pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dan tanpa menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media yang digunakan oleh guru pun cenderung masih terbatas, hanya sekedar peta dan *power point* sederhana. Begitupun penelitian yang dilakukan oleh Tanjung (2015) mengenai penggunaan buku teks dengan metode konvensional (ceramah) dalam mata kuliah sejarah, mendapati hasil bahwa proses pembelajaran yang dirasakan tidak menantang dan mahasiswa hanya sebatas menerima apa adanya yang guru berikan dari buku teks itu sendiri. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media belajar yang rendah, dapat mempengaruhi semangat siswa untuk belajar, serta menyebabkan siswa menjadi tidak termotivasi untuk belajar.

Permasalahan-permasalahan di atas pada akhirnya akan menjadi dampak negatif bagi siswa, salah satunya adalah kurangnya motivasi siswa dalam belajar sejarah. Adanya motivasi dapat menjadi salah satu aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena motivasi yang rendah, banyak siswa yang memilih belajar berdasarkan kesukaannya dan ketertarikannya terhadap mata pelajaran tertentu saja. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan memiliki perhatian dan mampu untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, tingkat keberhasilan atau kegagalan belajar dapat dipengaruhi oleh motivasi siswa itu sendiri, karena pada prinsipnya, akan sulit bagi siswa untuk belajar sungguh-sungguh dan berhasil tanpa adanya motivasi (Feldman, 2012; Mulyasa, 2012).

Motivasi belajar siswa juga tidak terlepas dari peranan guru di kelas. Williams, K. dan Williams, C. (2011) dalam penelitiannya yang berjudul *Five Key Ingredients*

**Annisa Dewi, 2018**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR KARIKATUR TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH: Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X di SMA Albidayah Batujajar**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*for Improving Student Motivation* menjelaskan bahwa salah satu dari lima kunci yang berperan dalam pembentukan motivasi siswa adalah guru. *The best teacher* yang sesungguhnya bukan hanya berperan sebagai sumber belajar saja, namun guru dituntut menjadi seorang fasilitator bagi siswanya (Farikhah, 2014). Guru memang menjadi salah satu tolak ukur ketercapaian berhasilnya proses pembelajaran, maka sudah sewajarnya guru mempunyai kompetensi profesional dalam menjalankan aktivitas mengajarnya. Salah satu kompetensi profesional yang harus dimiliki guru adalah kemampuan menggunakan media pembelajaran. Namun dewasa ini, kemampuan dan kreativitas guru dalam mengolah dan menggunakan media belajar sangatlah rendah (Mardiyah, 2015). Guru cenderung menggunakan media yang sudah ada untuk proses belajar siswanya. Buku teks menjadi andalan bagi guru dalam proses penyampaian materi kepada siswanya, karena menganggap bahwa semua materi sejarah telah tercantum dalam buku teks tersebut.

Perlu adanya perbaikan-perbaikan dalam meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar, untuk senantiasa menjadi pendorong atau rangsangan bagi siswa dalam belajar. Siswa yang tidak memiliki motivasi bukan berarti malas, namun banyak sekali faktor yang menyebabkan siswa kurang motivasi khususnya pada mata pelajaran sejarah. Salah satu cara atau upaya yang digunakan adalah dengan penggunaan media dalam proses belajarnya. Buku teks yang menjadi sumber utama bagi siswa menjadi kurang efektif dalam mata pelajaran sejarah, maka dari itu harus ada upaya dari guru sebagai fasilitator dalam menggunakan media belajar yang berbeda dari biasanya. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sejarah ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran gambar dua dimensi jenis karikatur.

Karikatur adalah media gambar dua dimensi dalam bentuk gambar yang bermuatan humor dengan objek manusia dengan pemiiuhan tubuh atau wajah serta mengandung unsur makna tertentu bagi pembaca. Seperti yang dijelaskan oleh Studio (2011, hlm. 81) mengemukakan bahwa:

**Annisa Dewi, 2018**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR KARIKATUR TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH: Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X di SMA Albidayah Batujajar**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar karikatur adalah sebuah gambar ekspresi dari karakter diri atau potret diri seseorang baik wajah saja atau pun seluruh tubuh, yang mengalami transformasi atau distorsi bentuk. Ekspresi tersebut dapat diwujudkan atau tampak sebagai satu individu saja maupun dalam suasana (ilustrasi dan interaksi beberapa individu).

Riskan (2017) dalam *Workshop* Karikatur Gratis Bagi Semua Kalangan mengatakan bahwa karikatur mempunyai manfaat sebagai media paling efektif dalam fungsi sosial serta pendidikan, yang tidak hanya memberikan suatu hiburan, namun memberikan sudut pandang dari sisi yang lebih berwarna, bahkan gambar karikatur ini mampu meningkatkan minat belajar bagi siswa atau mahasiswa. Menegaskan pula, bahwa gambar karikatur yang digunakan dalam sampul buku diyakini lebih merangsang minat serta selera baca karena karikatur adalah salah satu media pembelajaran visual yang diperhatikan dan disimak oleh khalayak luas. Sementara itu, Widodo dalam wawancaranya dengan Media Indonesia (2018) menjelaskan bahwa karikatur merupakan suatu gambar visual yang di dalamnya berisi kritikan serta lelucon dapat menjadi suatu penyeimbang, dalam artian tidak hanya dapat membuat orang terhibur, namun orang yang melihat gambar karikatur akan senang karena mempunyai kekuatan yang komunikatif dalam menyampaikan pesannya. Media gambar karikatur juga dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya mata pelajaran sejarah, dikarenakan media gambar karikatur dapat menjadi penyampai pesan (materi pelajaran) yang efektif dengan kemasan yang menarik sehingga siswa akan berusaha untuk menangkap isi pesan serta pelajaran yang terkandung dalam karikatur tersebut (Mahamood, 2012).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Apriyanti dan Rikmasari (2014), juga membuktikan bahwa penggunaan media gambar kartun, di mana salah satunya adalah gambar karikatur, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas III dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yakni sebesar 64,08, yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yakni sebesar 58,24. Sementara itu, Dwi Parendra dkk. (2013) dalam penelitiannya yang dilakukan terhadap siswa kelas V SDN 2 Culik,

**Annisa Dewi, 2018**

*EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR KARIKATUR TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH: Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X di SMA Albidayah Batujajar*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

membuktikan bahwa penggunaan media gambar karikatur selain dapat meningkatkan hasil belajar juga dapat mempengaruhi perubahan sikap siswa yang menjadi lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran karena tertarik dengan sajian gambar karikatur yang diberikan oleh guru.

Penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa gambar karikatur tidak hanya berfungsi sebagai media kritik yang menghibur, namun juga sebagai media pembelajaran yang memberikan dampak positif terhadap sikap siswa dalam belajar. Disimpulkan pula bahwa media gambar karikatur dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya mata pelajaran sejarah, serta dapat menjadi selingan hiburan bagi siswa yang lelah dan bosan dengan materi pelajaran, sehingga motivasi belajar yang awalnya kurang, dapat ditingkatkan.

Berdasarkan latar belakang di atas mengenai kurangnya motivasi siswa dalam mata pelajaran sejarah, maka peneliti tertarik untuk lebih memperdalam kajian mengenai penggunaan media gambar karikatur menjadi sebuah penelitian dengan judul **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR KARIKATUR TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH** di kelas X SMA Albidayah Batujajar.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan di atas, maka permasalahan secara umum dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat efektivitas penggunaan media gambar karikatur terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X di SMA Albidayah Batujajar?”

Adapun secara khusus, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek motif kognitif (*cognitive motives*) antara yang menggunakan media gambar karikatur dengan media bagan (*chart*) dalam mata pelajaran Sejarah kelas X di SMA Albidayah Batujajar?

**Annisa Dewi, 2018**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR KARIKATUR TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH: Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X di SMA Albidayah Batujajar**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek penampilan diri (*self-expression*) antara yang menggunakan media gambar karikatur dengan media bagan (*chart*) dalam mata pelajaran Sejarah kelas X di SMA Albidayah Batujajar?
3. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek kemajuan diri (*self enhancement*) antara yang menggunakan media gambar karikatur dengan media bagan (*chart*) dalam mata pelajaran Sejarah kelas X di SMA Albidayah Batujajar?



### C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis apakah terdapat efektivitas penggunaan media gambar karikatur terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X di SMA Albidayah Batujajar.

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek motif kognitif (*cognitive motives*) antara yang menggunakan media gambar karikatur dengan media bagan (*chart*) dalam mata pelajaran Sejarah kelas X di SMA Albidayah Batujajar.
2. Untuk menganalisis apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek penampilan diri (*self-expression*) antara yang menggunakan media gambar karikatur dengan media bagan (*chart*) dalam mata pelajaran Sejarah kelas X di SMA Albidayah Batujajar.
3. Untuk menganalisis apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek kemajuan diri (*self enhancement*) antara yang menggunakan media gambar karikatur dengan media bagan (*chart*) dalam mata pelajaran Sejarah kelas X di SMA Albidayah Batujajar.

### D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang langsung maupun tidak langsung terlibat dalam dunia pendidikan, khususnya bagi guru serta siswa yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada khasanah keilmuan Teknologi Pendidikan berupa hasil penelitian terhadap efektivitas penggunaan media gambar karikatur pada mata pelajaran Sejarah kelas X.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Dapat memberikan informasi dan masukan bagi sekolah mengenai data-data yang diperlukan dalam peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah.

### b. Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan dan menjadi acuan untuk meningkatkan kreatifitas dan profesionalisme guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah.

### c. Peneliti Selanjutnya

Memberikan gambaran dan wawasan, serta dapat dijadikan rujukan atau bahan kajian lebih lanjut dengan mengembangkan variabel-variabel yang akan dikaji sesuai perkembangan yang semakin meningkat secara aktif, kreatif dan inovatif, serta tidak menutup kemungkinan bahwa penggunaan media gambar karikatur dapat diterapkan pada jenjang dan mata pelajaran lain selain sejarah.

## E. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah (2016) yang telah ditentukan oleh Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), yang diuraikan sebagai berikut :

**BAB I** Pendahuluan. Dalam bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

**BAB II** Kajian Pustaka. Bab ini berisi landasan teoritik serta penelitian-penelitian terdahulu yang mendukung data penelitian. Dalam bab ini membahas mengenai konsep belajar, media belajar, media gambar karikatur, dan motivasi belajar.

**Annisa Dewi, 2018**

*EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR KARIKATUR TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH: Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X di SMA Albidayah Batujajar*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB III Metode Penelitian. Pada bab III ini dibahas mengenai metodologi dari penelitian yang dilakukan. Pada bab III ini terdiri dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan. Pada bab IV ini terdiri dari deskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang terdiri dari dua hal utama, yaitu temuan berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Dalam bab V berisi 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.