

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki makna sebagai proses pengembangan diri untuk menanamkan nilai-nilai proses pembelajaran yang diharapkan dapat mengembangkan potensi diri pada setiap individu. Tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3 yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan yang diharapkan akan dapat tercapai bila proses pendidikan berjalan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pemerintah juga mengharapkan manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pendidikan, pada masyarakat terutama anak bangsa yaitu dapat menyiapkan diri menjadi manusia yang berakhlak mulia, serta dapat melaksanakan tanggung jawabnya sebagai diri pribadi maupun perannya sebagai masyarakat.

Proses pendidikan adalah kegiatan yang mengatur seluruh komponen pendidikan dengan tujuan tercapainya tujuan pendidikan. Proses pendidikan ini sangat menentukan kualitas hasil tercapainya tujuan pendidikan. Tujuan terbesar dan paling utama yaitu adanya proses belajar dan pengalaman belajar yang optimal, karena jika tujuan dicapai dengan optimal maka perkembangan tingkah laku pada tujuan belajar akan berkembang dengan baik. Penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat mendukung suatu proses pendidikan, karena pengolahan proses pendidikan harus terbuka pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Diharapkan setiap pendidik dapat mengikuti inovasi terbaru dalam pendidikan, sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada. Proses pembelajaran menggunakan inovasi terbaru harus sesuai dengan jenjang pendidikannya.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang perlu diajarkan disetiap jenjang pendidikan karena memiliki peranan yang sangat penting untuk penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika memiliki pengaruh yang besar pada ilmu pengetahuan lain, maka dari itu matematika dianggap sebagai pondasi utama dalam ilmu pengetahuan. Salah satu tujuan diberikannya pelajaran matematika, tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 58 Tahun 2014 yaitu untuk menunjukkan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, inovatif, kreatif, bekerja sama dan memecahkan masalah pada kehidupan sehari-hari.

NCTM (2000) menetapkan bahwa ada 5 standar dari proses pembelajaran matematika, diantaranya kemampuan dalam penggunaan konsep serta keterampilan menyelesaikan masalah (*problem solving*), kemampuan menyampaikan ide maupun gagasan (*communication*), memberikan alasan berdasarkan fakta-fakta yang bersifat umum maupun khusus untuk mempertahankan dan mengevaluasi argument (*reasoning*), kemampuan keterampilan dalam menggunakan alat dan konsep untuk menganalisis dan mendeskripsikan data (*representation*), dan membuat keterkaitan antara ide, model dan evaluasi struktur matematika (*connection*). Suherman dkk (2003, hlm. 16) menjelaskan bahwa matematika adalah suatu ilmu yang membahas logika tentang susunan, bentuk, besaran serta konsep yang berhubungan satu sama lain dan terbagi menjadi 3 bidang utama yaitu aljabar, analisis dan geometri.

Masalah adalah suatu hal yang harus diselesaikan. Suatu pertanyaan akan menjadi masalah jika pertanyaan tersebut terdapat tantangan (*challenge*) dan tidak dapat diselesaikan dengan prosedur rutin yang diketahui oleh pelaku (Shadiq, 2009, hlm. 4). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa terutama di Indonesia masih rendah. Hal tersebut ditandai dari hasil observasi yang dilakukan oleh Maulani (2018, hlm. 7) dari jawaban 31 siswa, terdapat 7 siswa (23%) yang memperoleh nilai 4 yang termasuk kategori tinggi, 9 siswa (29%) yang memperoleh nilai 3 atau 2 yang termasuk kategori sedang, dan 15 siswa (48%) memperoleh nilai 1 atau 0 yang termasuk kategori rendah. Salah satu penyebabnya adalah siswa belum mampu memahami dengan benar masalah yang diberikan dan belum bisa menjelaskan serta menunjukkan hasil penyelesaian masalahnya. Dibuktikan pula

pada hasil survey PISA untuk kemampuan matematika dari setiap tahunnya, Indonesia mendapatkan skor di bawah rata-rata internasional dan peringkat bawah. Hasil studi PISA 2015, Indonesia berada pada peringkat ke-63 dari 70 negara peserta dengan skor rata-rata 386 sedangkan skor rata-rata internasional 490 (OECD, 2016, hlm. 4).

Hasil studi TIMSS (*The Trends International Mathematics and Science Study*) menurut *International Association of Educational Achievement* (IEA) 2012 pada tahun 2011 menempatkan Indonesia di peringkat 38 dari 42 negara dengan skor rata-rata 386 dari skor rata-rata internasional yaitu 500 (Artinah, 2017, hlm 3). Soal-soal matematika pada studi TIMSS digunakan untuk mengukur tingkatan kemampuan siswa dalam mengetahui fakta, prosedur atau konsep sampai dengan penggunaannya untuk memecahkan masalah yang sederhana maupun masalah yang memerlukan penalaran tinggi (Wahyudi, 2015, hlm. 3). Serupa dengan hal tersebut hasil obsevasi Putra (2014) menyatakan bahwa rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ditunjukkan oleh hasil penelitiannya pada salah satu sekolah menengah dari 35 siswa dalam satu kelas hanya 14,29% siswa yang sudah mencapai pada tahap berpikir formal (abstrak). Sehubungan dengan hal tersebut Artinah (2017, hlm. 3) menyatakan bahwa siswa peserta PISA dan TIMSS perwakilan Indonesia merupakan siswa-siswa pilihan terbaik yang ada di Indonesia. Berdasarkan hasil survey tersebut terlihat bahwa siswa yang terbaik saja hasilnya masih rendah, apalagi siswa biasa lainnya.

Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya, Wardani dan Rumiati (2011, hlm. 46) berpendapat bahwa soal PISA dan TIMSS lebih banyak menguji kemampuan untuk menggunakan matematika sebagai alat untuk memecahkan masalah yang masih mirip dengan soal-soal matematika yang diujikan di sekolah. Kemampuan afektif yang memiliki keterkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah matematis yaitu *Self-Regulated Learning* (kemandirian belajar). Kebanyakan para ahli kognitif dan ahli psikologi kognitif mulai menyadari bahwa dalam pembelajaran yang efektif harus melibatkan siswa kedalam aktifitas mengatur diri (*self-regulated activities*). Kenyataannya tidak hanya siswa harus mengatur prilakunya tetapi mengatur proses mental mereka sendiri (Maulani, 2018, hlm. 10).

Kemampuan afektif ini masih rendah, ditinjau berdasarkan hasil wawancara penulis pada 20 siswa salah satu sekolah menengah di Bandung, serta menarik kesimpulan bahwa hampir seluruh siswa hanya belajar di sekolah mengandalkan penjelasan dari guru tanpa ada keinginan untuk belajar mandiri diluar jam pelajaran. Sejalan dengan hal tersebut hasil pengamatan yang dilakukan Maulani (2018, hlm. 7) terdapat masalah ketika proses belajar mengajar berlangsung, yaitu rendahnya *Self-Regulated Learning* siswa. Berdasarkan hasil wawancaranya kepada beberapa siswa, mereka menyebutkan bahwa mereka hanya belajar ketika ada PR atau akan ulangan saja, mereka tidak melakukan persiapan membaca materi yang akan dipelajari dikelas dan tidak mempelajari kembali materi sebelumnya untuk membantu materi yang sedang mereka pelajari termasuk mencari bahan dari berbagai sumber untuk tugas matematika.

Serupa pula dengan hasil observasi yang dilakukan, pada saat pembelajaran berlangsung terlihat kemandirian siswa secara umum masih relatif rendah. Dilihat dari indikatornya sebagai berikut : 1). Siswa mampu menyelesaikan tugas dan tanggungjawabnya sebanyak 22,58%, 2). Siswa mampu mengatasi masalah sebanyak 16,13%, 3). Siswa percaya pada diri sendiri sebanyak 6,45%, sehingga hasil belajar matematika masih rendah (Puspasari, 2013, hlm. 3). Hal ini menunjukkan kemampuan *Self-Regulated Learning* siswa belum diolah secara optimal, karena kemampuan *Self-Regulated Learning* belum jadi fokus utama guru dalam mengajar. Guru hanya memfokuskan siswa untuk mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM). Salah satu cara mengantisipasi serta meminimalisir hal tersebut maka guru harus memberikan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif, serta menggunakan dan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, diperlukan adanya pembaharuan dalam sistem pendidikan di sekolah terutama di kelas, salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran sesuai Kurikulum 2013 adalah *Project-Based Learning* (pembelajaran berbasis proyek). *Project-Based Learning* merupakan model pembelajaran dimana siswa menerima pengetahuan dan keterampilan baru melalui proses dan tahapan pembelajaran yang sistematis dan pada akhirnya siswa

memperoleh suatu produk hasil olahannya sendiri. Penggunaan *Project-Based Learning* (pembelajaran berbasis proyek) dirancang untuk digunakan siswa dalam memahami dan menginvestigasi permasalahan yang kompleks.

Model *Project-Based Learning* (pembelajaran berbasis proyek) dipandang sebagai model pembelajaran yang dapat digunakan guru dan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran sebagai upaya mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-Regulated Learning*. Perlunya sebuah inovasi teknologi yang menunjang pembelajaran dan memberikan manfaat, salah satunya menggunakan *software/aplikasi* yang dapat digunakan oleh setiap kalangan. *Project-Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang dianggap sebagai suatu tantangan bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah selain itu dianggap juga sebagai cara untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang menjadi pokok dari materi pelajaran.

Kusumah (2003) berpendapat bahwa inovasi dalam pembelajaran menggunakan bantuan komputer memiliki dampak yang sangat baik jika dibaurkan dengan pembelajaran konsep matematika, khususnya dalam bidang transformasi geometri, kalkulus, statistika, dan grafik fungsi. Salah satu program komputer yang dapat digunakan adalah *Software GeoGebra*. Bantuan yang dapat diperoleh dari *Software GeoGebra* yaitu sketsa awal pembuatan grafik untuk siswa SMP. Bantuan tersebut diharapkan dapat memudahkan siswa dalam melakukan pembelajaran menggunakan model *Project-Based Learning* yang memberikan kesempatan lebih banyak pada siswa dalam mengelola proyeknya secara mandiri. Berdasarkan penjelasan sebelumnya dapat diketahui bahwa *Self-Regulated Learning* merupakan komponen yang sangat penting untuk membangun kemandirian siswa dalam belajar, khususnya pembelajaran matematika. Serta *Software GeoGebra* yang dapat membantu memudahkan pembelajaran dengan model *Project-Based Learning*. Berdasarkan uraian yang dipaparkan sebelumnya, peneliti ingin dan tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-Regulated Learning* Siswa SMP Menggunakan Model *Project-Based Learning* Berbantuan *Geogebra*”.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijelaskan, permasalahan yang dapat diidentifikasi mengenai kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan *Self-Regulated Learning* yaitu sebagai berikut :

1. Hasil observasi Maulani (2018, hlm. 7) untuk kemampuan awal pemecahan masalah matematis, dari jawaban 31 siswa, terdapat 7 siswa (23%) memperoleh nilai 4 yang termasuk kategori tinggi, 9 siswa (29%) memperoleh nilai 3 atau 2 yang termasuk kategori sedang, dan 15 siswa (48%) memperoleh nilai 1 atau 0 yang termasuk kategori rendah.
2. Hasil observasi Putra (2014) menyatakan bahwa rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa pada salah satu sekolah menengah dari 35 siswa dalam satu kelas hanya 14,29% siswa yang sudah mencapai pada tahap berpikir formal (abstrak).
3. Hasil studi PISA 2015, Indonesia ada pada peringkat ke-63 dari 70 negara peserta dengan skor rata-rata 386 lebih rendah dibandingkan skor rata-rata internasional 490 (OECD, 2016, hlm. 4).
4. Hasil pengamatan yang dilakukan Maulani (2018, hlm.7) terdapat masalah ketika proses belajar mengajar berlangsung, yaitu rendahnya *Self-Regulated Learning* siswa. Berdasarkan hasil wawancaranya kepada beberapa siswa, mereka menyebutkan bahwa hanya belajar ketika ada PR atau akan ulangan saja, mereka tidak melakukan persiapan membaca materi yang akan dipelajari dikelas dan tidak mempelajari kembali materi sebelumnya untuk membantu materi yang sedang mereka pelajari termasuk mencari bahan dari berbagai sumber untuk tugas matematika.
5. Hasil observasi yang dilakukan, pada saat pembelajaran berlangsung terlihat kemandirian siswa secara umum masih relatif rendah. Dilihat dari indikatornya sebagai berikut : 1). Siswa mampu menyelesaikan tugas dan tanggungjawabnya sebanyak 22,58%, 2). Siswa mampu mengatasi masalah sebanyak 16,13%, 3). Siswa percaya pada diri sendiri sebanyak 6,45%, sehingga hasil belajar matematika masih rendah (Puspasari, 2013, hlm. 3).

### **C. Rumusan Masalah**

1. Apakah pencapaian kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Project-Based Learning* berbantuan *GeoGebra* lebih baik dari siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Discovery Learning*?
2. Apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Project-Based Learning* berbantuan *GeoGebra* lebih baik dari siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Discovery Learning* ditinjau dari aspek kemampuan pemecahan masalah?
3. Apakah *Self-Regulated Learning* siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Project-Based Learning* berbantuan *GeoGebra* lebih baik dari siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Discovery Learning*?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pencapaian kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Project-Based Learning* berbantuan *GeoGebra* lebih baik dari siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Discovery Learning*.
2. Mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Project-Based Learning* berbantuan *GeoGebra* lebih baik dari siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Discovery Learning* ditinjau dari aspek kemampuan pemecahan masalah.
3. Mengetahui *Self-Regulated Learning* siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Project-Based Learning* berbantuan *GeoGebra* lebih baik dari siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Discovery Learning*.

### **E. Manfaat Penelitian**

Penulis mengharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berguna bagi seluruh bidang terutama bidang pendidikan yaitu sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, pengetahuan, wawasan dan pengalaman yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *Self-Regulated Learning* siswa SMP yang pembelajarannya menggunakan model *Project-Based Learning* berbantuan *GeoGebra*

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

### a. Bagi Siswa

Penggunaan model *Project-Based Learning* Berbantuan *GeoGebra* menjadi sebuah pengalaman yang baru saat mempelajari matematika serta diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengalaman bagi siswa untuk lebih memahami materi matematika dengan baik sehingga siswa memperoleh prestasi yang lebih baik pula dalam hasil belajarnya.

### b. Bagi Guru

Penggunaan model *Project-Based Learning* Berbantuan *GeoGebra* di kelas dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *Self-Regulated Learning* siswa, juga sebagai sumber rujukan bagi guru dengan tujuan membuat proses pembelajaran lebih kreatif dan inovatif yang lebih mudah dipahami dan disukai oleh siswa.

### c. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan masukan yang baik dan bermanfaat dalam upaya mengembangkan model pembelajaran yang inovatif serta kreatif yang dapat meningkatkan kualitas dan standar mutu pembelajaran di sekolah.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi suatu pembelajaran karena pada penelitian ini peneliti dapat mengaplikasikan segala ilmu dan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan maupun diluar perkuliahan, serta sebagai acuan untuk peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian sejenis.

## **F. Definisi Operasional**

Berikut adalah istilah-istilah yang digunakan pada rumusan masalah penelitian ini dan perlu didefinisikan secara operasional :

### **1. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis**

Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu proses menemukan jalan keluar dari suatu tujuan yang tidak mudah dicapai, kemampuan ini dimiliki setiap siswa dalam mencari solusi dari suatu masalah matematika yang tidak rutin, dengan proses yang mereka desain sendiri, untuk menemukan penyelesaian suatu masalah matematika dengan lebih mudah. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat diukur berdasarkan aspek atau langkah-langkah yang dikemukakan oleh Shadiq (2004, hlm. 11), yaitu :

- a. Memahami masalahnya
- b. Merencanakan cara penyelesaian
- c. Melaksanakan rencana
- d. Menafsirkan hasilnya

### **2. *Self-Regulated Learning***

*Self-Regulated Learning* merupakan proses seorang siswa mengatur pembelajarannya sendiri dengan menggunakan kognitif, afektif dan perilakunya untuk mencapai tujuan belajar. *Self-Regulated Learning* juga merupakan usaha untuk bertanggungjawab dalam merancang belajar, menerapkan, serta mengevaluasi hasil belajarnya secara mandiri. *Self-Regulated Learning* siswa dapat diukur berdasarkan indikator yang dikemukakan oleh Sumarmo (2017, hlm. 233), yaitu :

- a. Inisiatif dan motivasi belajar intrinsik,
- b. Kebiasaan mendiagnosa kebutuhan belajar,
- c. Menetapkan tujuan/ target belajar,
- d. Memonitor, mengatur dan mengontrol belajar,
- e. Memandang kesulitan sebagai tantangan,
- f. Memanfaatkan dan mencari sumber yang relevan,
- g. Memilih dan menerapkan strategi belajar,
- h. Mengevaluasi proses dan hasil belajar,
- i. *Self efficacy*/konsep diri/kemampuan diri.

### **3. Model *Project-Based Learning***

*Project-Based Learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan pemanfaatan aktifitas siswa berupa proyek dalam proses belajar mengajar, bertujuan agar siswa lebih memperdalam dan menimbulkan pertanyaan yang investigatif dari siswa. Proyek yang diberikan berfungsi sebagai bahan menguji dan menilai kompetensi siswa pada mata pelajaran tersebut serta menimbulkan siswa terdorong lebih aktif dalam belajar.

### **4. Model *Discovery Learning***

Model *Discovery Learning* merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan proses belajar mengajar dengan cara lama, yaitu menggunakan metode ceramah oleh pengajar saat melakukan proses pembelajaran. *Discovery Learning* ini masih memusatkan guru sebagai pemberi materi sedangkan siswa hanya sebagai penerima materi dan terpusatkan oleh seluruh penjelasan yang diberikan oleh guru.

### **5. Software *GeoGebra***

*GeoGebra* adalah sebuah program komputer yang dinamis, interaktif dan inovatif yang membantu pembelajaran dan penyelesaian masalah terutama pada bidang geometri, aljabar, dan kalkulus. *GeoGebra* merupakan sistem geometri dinamis, yang dengan mudah melakukan suatu konstruksi titik, vektor, ruas garis, garis, irisan kerucut, begitu juga fungsi, dan merekayasa hasil konstruksi lanjutan.

### **6. Pernyataan “Lebih baik”**

Suatu pembelajaran dikatakan lebih baik dalam pencapaiannya dibandingkan pembelajaran lainnya yaitu apabila persentase jumlah siswa pada kelas tersebut memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan nilai KKM yang lebih besar, serta persentase jumlah siswa yang mendapat nilai mendekati nilai maksimum yang ditentukan lebih banyak dibandingkan kelas lainnya. Suatu pembelajaran dikatakan lebih baik dalam peningkatan kemampuannya apabila pencapaiannya lebih baik dan persentase jumlah siswa yang mendapat *indeks gain* dengan kategori tinggi lebih besar dari pada kelas lainnya. Sedangkan *Self-Regulated Learning* pada suatu kelas dikatakan lebih baik jika persentase siswa yang memperoleh skor lebih tinggi atau sama dengan skor maksimum yang ditentukan lebih besar dari kelas lainnya.

## G. Sistematika Skripsi

Berikut ini uraian sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini, bertujuan untuk memberikan gambaran isi yang terdapat pada setiap bab.

1. **BAB I Pendahuluan.** Bab ini merupakan bagian awal dalam penulisan skripsi yang berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi.
2. **BAB II Kajian Teori.** Bab ini berisi uraian teori yang digunakan untuk mendukung penelitian. Diantaranya terdapat uraian mengenai kemampuan pemecahan masalah matematis, *Self-Regulated Learning*, model *Project-Based Learning*, *software GeoGebra*, kerangka pemikiran, penelitian yang relevan, serta asumsi dan hipotesis penelitian.
3. **BAB III Metode Penelitian.** Bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh kesimpulan, berisi mengenai metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumenn penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.
4. **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan.** Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dirumuskan.
5. **BAB V Simpulan dan Saran.** Bab ini memaparkan kesimpulan yang telah diperoleh dari hasil penelitian dan beberapa saran untuk peneliti selanjutnya.