

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki arti di KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) ialah tingkah laku atau kepribadian individu atau kelompok dalam upaya memantapkan sikap dalam dirinya lewat pengajaran beserta pelatihan. Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan seseorang, salah satunya dalam meningkatkan potensi yang dimiliki seseorang, selaras dengan tujuan pendidikan nasional berlandaskan pada UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 ialah meningkatkan beserta mengembangkan potensi yang dimiliki dalam diri peserta didik supaya membentuk manusia yang beriman serta bertakwa bagi Tuhan Yang Maha Esa, mempunyai akhlak yang mulia, sehat, berilmu, cakap, mempunyai jiwa yang kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis sekaligus penuh akan rasa tanggung jawab. Pendidikan memiliki keutamaan yaitu menjadi bekal di dunia maupun di akhirat seperti dalam hadist berikut “Jika seorang manusia meninggal, terputuslah amalnya, kecuali dari tiga hal: sedekah jariyah, ilmu yang bermanfaat, atau anak shalih yang berdoa untuknya” (HR. Muslim), selain itu ada peribahasa sunda yang mengatakan “Élmu tungtut dunya siar, sukan-sukan sakadarna” yang memiliki arti mencari ilmu dan harta benda untuk perbekalan, serta harus hidup sekadarnya. Seseorang bisa mendapatkan pendidikan bisa dimana saja dan melalui apa saja, namun pendidikan itu identiknya dengan sekolah melalui kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan belajar mengajar merupakan proses pendidikan yang dilakukan di sekolah, didalamnya terdapat pembelajaran matematika. Matematika adalah mata pelajaran yang diberikan diseluruh tingkatan pendidikan, mulai dari pendidikan dasar yaitu TK hingga pendidikan tinggi yaitu perguruan tinggi. Matematika juga ialah mata pelajaran dasar yang bisa diterapkan pada mata pelajaran lainnya atau bahkan bisa diaplikasikan ke dalam kehidupan manusia sehari-harinya.

Tujuan dari pembelajaran matematika seperti apa yang sudah terlampiran dalam Permendikbud Nomor 35 Tahun 2018 mengenai Struktur Kurikulum 2013 tingkat SMP/MTs diuraikan bahwa pembelajaran matematika memiliki tujuan supaya peserta didik memperoleh beberapa perihal seperti di bawah ini.

1. Memahami sebuah konsep matematika, merupakan kompetensi menggunakan konsep ataupun algoritma dengan akurat, luwes serta efisien sekaligus tepat pada saat memecahkan permasalahan guna memaparkan mengenai hubungan antar konsep.
2. Membuat generalisasi berdasarkan data ataupun fenomena yang terjadi sekaligus pada penyelesaian permasalahan dapat menerapkan pola sebagai dugaan.
3. Menggunakan penalaran atas sifat, melakukan manipulasi baik pada saat menganalisa maupun dalam menyederhanakan yang ada pada pemecahan permasalahan baik pada konteks matematika maupun di luar matematika.
4. Mengutarakan gagasan dengan penalaran supaya mampu mengumpulkan bukti matematika melalui diagram, tabel, symbol dengan menggunakan kalimat lengkap ataupun untuk memperjelas keadaan maupun masalah.
5. Mempunyai sikap menghargai fungsi matematika pada kehidupan, yaitu mempunyai perhatian, minat, sekaligus rasa ingin tahu pada saat mempelajari matematika, dan sikap percaya diri serta ulet dalam memecahkan permasalahan.
6. Mempunyai sikap serta perilaku yang selaras dengan nilai-nilai pada matematika serta pembelajarannya, contohnya taat azas, menjunjung tinggi kesepakatan, konsisten, menghargai gagasan orang lain, toleran, ulet, tangguh, kreatif, demokrasi, sikap santun, menghargai kesemestaan (konteks, lingkungan), cermat, teliti, kerjasama, sikap jujur, adil, terbuka serta bersikap luwes mempunyai kemauan berbagi rasa bersama orang lain.
7. Mengaplikasikan pengetahuan matematikanya dengan melakukan aktivitas-aktivitas motorik.
8. Menerapkan hasil teknologi ataupun alat peraga sederhana untuk melakukan aktivitas-aktivitas matematika. Kemampuan-kemampuan atau kecakapan tersebut saling berkaitan erat, yang satu memperkuat serta membutuhkan yang lain. Seperti kemampuan berkomunikasi muncul serta diperlukan pada berbagai kemampuan meskipun tidak dikemukakan secara eksplisit, contohnya untuk menyajikan sebuah rumusan, menjelaskan sebuah gagasan pada pemahaman konseptual, serta untuk mengemukakan sebuah argumen pada penalaran ataupun penyelesaian permasalahan.

Berdasarkan tujuan tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan untuk berpikir kreatif adalah salah satu poin penting pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar

matematika di sekolah. Berkaitan dengan itu, Mahmudi dan Sumarmo (dalam Eviliasani dkk. 2018, hlm 334) mendefinisikan berpikir kreatif merupakan suatu proses kontruksi ide yang menekankan pada aspek kelancaran, keluwesan, kebaruan, dan keterincian.

Dalam pembelajaran di sekolah menurut Sugilar (dalam Andiyana dkk. 2018, hlm. 241) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik tidak akan berkembang secara baik jika pada proses kegiatan belajar mengajarnya guru tidak dapat melibatkan peserta didik dengan aktif pada pembentukan konsep, metode belajar yang digunakan dalam sekolah masih mengajar dengan konvensional, ialah pembelajaran dengan guru sebagai pusatnya. Berdasarkan pernyataannya bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik bisa berkembang melalui keterlibatan peserta didik secara aktif pada proses kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Hasil survei PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada saat tahun 2018, Indonesia dari 79 negara peserta menempati peringkat yang ke-74. Indonesia mendapatkan skor rata-rata sebesar 379, namun rata-rata perolehan nilai anggota keseluruhan OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*) sebesar 489. berdasarkan pada perolehan PISA yang menunjukkan bahwasanya kemampuan matematis peserta didik Indonesia masuk kategori rendah, lalu dapat dilihat juga oleh hasil belajar peserta didik SMP pada Kota Bandung masuk kategori rendah, contohnya pada perolehan skor rata-rata pada mata pelajaran matematika di hasil UN (Ujian Nasional) 2019 se-Kota Bandung. Perolehan skor rata-rata mata pelajaran matematika di hasil UN (Ujian Nasional) SMP se-Kota Bandung adalah 50,17, namun ada beberapa SMP di Kota Bandung yang nilai Ujian Nasional matematikanya berada di bawah rata-rata contohnya adalah SMP Negeri 40 Bandung. Perolehan nilai UN (Ujian Nasional) SMP Negeri 40 Bandung pada pelajaran matematika dengan rata-rata sebesar 43,56, dibandingkan dengan skor rata-rata se-Kota Bandung perolehan skor rata-rata SMP Negeri 40 Bandung termasuk lebih rendah.

Selain kemampuan berpikir kreatif matematis yang merupakan salah satu dari ranah kognitif, pada kegiatan belajar mengajar di sekolah ada juga yang sama pentingnya disebut dengan ranah afektif, sesuai dengan Peraturan Presiden

Republik Indonesia No. 87 Tahun 2017 mengenai mewujudkan bangsa yang berbudaya melewati penguatan nilai-nilai religius, sikap jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, serta bertanggung jawab perlu adanya penguatan pendidikan karakter (Fahmy dkk. 2018, hlm. 563). Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa kemandirian belajar ialah salah satu poin penting dalam kegiatan belajar mengajar.

Kemandirian belajar merupakan sikap positif peserta didik yang perlu dikembangkan karena kemandirian belajar akan mempengaruhi pada hasil pembelajaran khususnya pada pelajaran matematika, hal tersebut sejalan dengan pendapat Kunandar (dalam Indah dan Farida. 2021, hlm. 42) mengatakan bahwa salah satu penyebab dalam diri peserta didik yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yaitu kemandirian belajar. Faktor yang bisa berpengaruh terhadap rendahnya kemandirian belajar peserta didik salah satunya ialah ketergantungan peserta didik pada guru, hal ini didukung oleh pendapat Azizah (dalam Nuritha & Tsurayya. 2021, hlm. 51) menyatakan bahwa peserta didik mempunyai kemandirian belajar rendah disebabkan oleh peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar masih bergantung pada guru mengakibatkan siswa tidak bisa berusaha sendiri dalam belajar serta tidak bisa menggunakan sumber yang bisa diperoleh dimana saja.

Pada kenyatannya, saat ini kemandirian belajar peserta didik sendiri masih tergolong rendah seperti yang dapat dilihat pada kurangnya kesiapan peserta didik untuk menerima materi baru yang akan disediakan oleh guru (Ulpah dkk. 2020, hlm. 585), Pendapat tersebut didukung oleh penelitian Surya dkk (2018, hlm. 14) yang menyatakan bahwa kemandirian belajar peserta didik masih rendah, terutama dalam hal pengerjaan tugas dan PR (Pekerjaan Rumah) yang sudah ditugaskan dari guru. Hal ini juga terjadi pada SMP Negeri 40 Bandung, dari hasil wawancara bersama salah satu guru matematika disana, beliau menyatakan bahwa kemandirian belajar peserta didik masih kurang bisa dilihat pada kurangnya kesiapan peserta didik dalam menerima pembelajaran yang akan diberikan serta peserta didik belum disiplin pada saat mengerjakan tugas yang sudah dibagikan oleh guru melalui

Whatsapp Group maupun *E-learning* yang sudah tersedia.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif serta kemandirian belajar peserta didik pada kegiatan belajar matematika maka perlu diberlakukan suatu usaha dalam memaksimalkan kualitas kemampuan berpikir kreatif serta kemandirian belajar yang dimiliki peserta didik. Upayanya ialah melalui penerapan kegiatan belajar matematika yang memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya dalam menyalurkan gagasan serta strategi untuk menyelesaikan permasalahan, hal ini selaras dengan pendapat yang dijelaskan oleh Eggen (dalam Handayani dan Koeswanti. 2021, hlm. 1350) pembelajaran berbasis masalah terdapat dua level yaitu peserta didik harus mampu menyelesaikan masalah yang telah disuguhkan serta mengetahui permasalahan yang berkaitan, sehingga bisa memaksimalkan kemampuan berpikir kreatif pada penyelesaian permasalahan serta menjadi peserta didik yang lebih mandiri. Kegiatan pembelajaran yang bisa menekankan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam menggali ide serta strategi untuk menyelesaikan pemecahan permasalahan matematika diantaranya dengan menggunakan model *Problem-Based Learning* (PBL). Nasution (dalam Silviani. 2018, hlm. 108) mengungkapkan bahwa model *Problem-Based Learning* (PBL) merupakan suatu pembelajaran yang diawali dengan memberikan masalah yang nyata kepada peserta didik.

Dalam perkembangan dunia masa kini tentunya tidak terlepas dari penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang merupakan topik penting yang sedang dikembangkan dalam berbagai bidang kebijakan publik, termasuk dalam bidang kependidikan. Kurniawan, dkk. (2020, hlm. 97) menyatakan bahwa dunia pendidikan yang dimana penggunaan kertas sebagai media dan perangkat pembelajaran, administrasi dalam pendidikan, serta instrumen alat evaluasi sebaiknya sudah mulai berpindah kepada sistem nirkertas pada pelaksanaan pembelajaran. Salah satu upaya penggunaan sistem nirkertas contohnya yaitu *Google* mengembangkan platform pendidikan berupa *Google Classroom*. Menurut Suhada, dkk. (2020, hlm. 2) menjelaskan *Google Classroom* ialah aplikasi yang bisa menciptakan ruang kelas secara online dan *Google Classroom* juga bisa dijadikan sebuah media pemberian tugas, mengumpulkan tugas, sampai memberikan nilai dari tugas-tugas yang sudah dikumpulkan.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas mengenai karakteristik model *Problem-based Learning* dan *Google Classroom* dengan beberapa hasil studi yang relevan dan memiliki keterkaitan antara masing-masing variabel, peneliti memastikan model *Problem-based Learning* dan *Google Classroom* akan mendukung berkembangnya kemampuan berpikir kreatif matematis serta kemandirian belajar peserta didik, sehingga peneliti ingin melakukan sebuah penelitian dengan judul penelitian “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Melalui Model *Problem-based Learning* Berbantuan *Google Classroom*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan pada latar belakang di atas, penulis menemukan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Kemampuan berpikir kreatif matematis masih tergolong rendah hal ini ditunjukkan oleh hasil survei PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada saat tahun 2018, Indonesia dari 79 negara peserta menempati peringkat yang ke-74. Indonesia mendapatkan skor rata-rata sebesar 379, namun rata-rata perolehan nilai anggota keseluruhan OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*) sebesar 489.
2. Perolehan skor rata-rata mata pelajaran matematika di hasil UN (Ujian Nasional) SMP se-Kota Bandung adalah 50,17, namun ada beberapa SMP di Kota Bandung yang nilai Ujian Nasional matematikanya berada di bawah rata-rata contohnya adalah SMP Negeri 40 Bandung. Perolehan nilai UN (Ujian Nasional) SMP Negeri 40 Bandung pada pelajaran matematika dengan rata-rata sebesar 43,56, dibandingkan dengan skor rata-rata se-Kota Bandung perolehan skor rata-rata SMP Negeri 40 Bandung termasuk lebih rendah.
3. Kemandirian belajar peserta didik sendiri masih tergolong rendah seperti yang dapat dilihat pada kurangnya kesiapan peserta didik untuk menerima materi baru yang akan disediakan oleh guru (Ulpan dkk. 2020, hlm. 585), Pendapat tersebut didukung oleh penelitian Surya dkk (2018, hlm. 14) yang menyatakan bahwa kemandirian belajar peserta didik masih rendah, terutama dalam hal pengerjaan tugas dan PR (Pekerjaan Rumah) yang sudah ditugaskan dari guru.
4. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SMP Negeri 40

Bandung bahwa kemandirian belajar peserta didik masih rendah, bisa dilihat dari kurangnya kesiapan peserta didik dalam menerima materi yang akan diberikan serta peserta didik belum disiplin pada saat mengerjakan tugas yang sudah dibagikan oleh guru melalui *Whatsapp Group* maupun *E-learning* yang sudah tersedia.

5. Penggunaan kertas dalam pembelajaran di sekolah sebaiknya mulai beralih kepada sistem nirkertas, berdasarkan pendapat Kurniawan, dkk. (2020, hlm. 97) menyatakan bahwa dunia pendidikan yang dimana menggunakan kertas sebagai media dan perangkat pembelajaran, administrasi dalam pendidikan, serta instrumen alat evaluasi sebaiknya sudah mulai berpindah kepada sistem nirkertas pada pelaksanaan pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang yang sudah dijelaskan, dengan ini peneliti merumuskan beberapa permasalahan seperti di bawah ini.

1. Apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh model *Problem-based Learning* berbantuan *Google Classroom* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model konvensional?
2. Apakah kemandirian belajar siswa yang memperoleh model *Problem-based Learning* berbantuan *Google Classroom* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model konvensional?
3. Apakah terdapat korelasi positif antara kemampuan berpikir kreatif matematis dan kemandirian belajar peserta didik yang memperoleh model *Problem-based Learning* berbantuan *Google Classroom*?

D. Tujuan Penelitian

Berlandaskan pada rumusan masalah yang sudah dipaparkan di atas, tujuan pada penelitian ini bermaksud untuk:

1. Mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh model *Problem-based Learning* berbantuan *Google Classroom* daripada siswa yang memperoleh model Konvensional.
2. Mengetahui perbedaan pencapaian kemandirian belajar siswa yang memperoleh model *Problem-based Learning* berbantuan *Google Classroom* daripada siswa yang memperoleh model Konvensional.

3. Mengetahui korelasi positif antara kemampuan berpikir kreatif matematis dan kemandirian belajar peserta didik yang memperoleh model *Problem-based Learning* berbantuan *Google Classroom*.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan yang sudah dijelaskan di atas mengenai tujuan penelitian, maka hasil penelitian ini dengan harapan dapat menyumbangkan beberapa manfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dengan harapan bisa menyumbangkan pemikiran mengenai pengaruh dari model *Problem-based Learning* berbantuan *Google Classroom* kepada kemampuan berpikir kreatif matematis serta kemandirian belajar peserta didik SMP, dengan maksud upaya memaksimalkan kualitas pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dengan harapan bisa menyebarkan manfaat secara praktis untuk berbagai kelompok yang terlibat pada penelitian ini, seperti halnya di bawah ini:

- a) Hasil penelitian ini dengan harapan bisa menjadikan solusi alternatif bagi guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis serta kemandirian belajar peserta didik SMP dengan kegiatan belajar mengajar menggunakan Model *Problem-based Learning* berbantuan *Google Classroom*.
- b) Hasil penelitian ini dengan harapan bisa memberikan dampak positif pada hasil belajar peserta didik SMP dengan kegiatan belajar mengajar yang menggunakan Model *Problem-based Learning* berbantuan *Google Classroom*.
- c) Hasil penelitian ini dengan harapan bisa dijadikan acuan bagi mahasiswa/i yang akan menelaah berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif matematis serta kemandirian belajar peserta didik SMP dengan menggunakan Model *Problem-based Learning* berbantuan *Google Classroom*.

F. Definisi Operasional

Supaya penelitian ini menjadi lebih tersusun serta tidak terjadi sebuah kesalahan persepsi pada beberapa istilah yang digunakan pada penelitian ini, berikut ini merupakan uraian tentang beberapa definisi dari istilah yang digunakan,

diantaranya:

1. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Kemampuan berpikir kreatif ialah kemampuan dalam menemukan hal yang baru yang sebelumnya tidak ada atau kemampuan untuk menyampaikan gagasan dalam mengatasi suatu masalah serta bisa menyampaikan cara yang baru dalam menyelesaikan suatu permasalahan menjadi solusi alternatif.

Adapun indikator yang digunakan pada kemampuan berpikir kreatif di penelitian ini sebagai berikut:

- a) Kelancaran, mencetuskan beragam cara ataupun solusi alternatif pada saat penyelesaian suatu permasalahan dengan baik.
- b) Kelenturan, merumuskan pendapat ataupun ide matematis dari permasalahan berbentuk kontekstual yang sudah disuguhkan dengan bentuk soal cerita serta bisa diselesaikan dengan baik.
- c) Keaslian, mencetuskan ungkapan baru serta unik.
- d) Elaborasi, mengembangkan ataupun merinci sebuah ide dalam suatu penyelesaian permasalahan matematika

2. Kemandirian Belajar

Kemandirian belajar merupakan proses belajar yang tercipta oleh pengaruh dari pikiran, perasaan, strategi, serta perilaku dalam diri sendiri yang berdasarkan pada tujuan yang ingin dicapai. Adapun indikator kemandirian belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Peserta didik memiliki inisiatif dan motivasi belajar dalam dirinya;
- 2) Peserta didik memiliki kebiasaan untuk menelaah kebutuhan dalam belajar;
- 3) Peserta didik dapat mengamati, mengatur sekaligus mengontrol kegiatan selama belajar;
- 4) Peserta didik bisa menentukan sendiri tujuan ataupun target belajar;
- 5) Peserta didik bisa memandang sebuah kesulitan pada pembelajaran merupakan suatu tantangan;
- 6) Peserta didik bisa menggunakan sekaligus mencari sumber yang relevan;

- 7) Peserta didik bisa menentukan sekaligus menerapkan strategi untuk belajarnya;
- 8) Mengevaluasi proses serta hasil belajarnya;
- 9) Memiliki *Self-Efficacy*/konsep diri/kemampuan diri.

3. *Problem-based Learning*

Problem-based Learning ialah pembelajaran yang dimana menggunakan masalah kontekstual menjadi suatu fokus bagi peserta didik dalam belajar mengenai berpikir kreatif serta keterampilan dalam memecahkan suatu masalah dan untuk mendapatkan wawasan serta konsep yang esensial dari materi yang dipelajari.

Adapun sintaks model *Problem-based Learning* dibagi menjadi lima fase, yaitu:

- 1) Mengorientasi peserta didik kepada permasalahan.
- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.
- 3) Membimbing penyelidikan individu ataupun kelompok.
- 4) Mengembangkan serta menyajikan hasil karya.
- 5) Menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan permasalahan.

4. *Google Classroom*

Google Classroom ialah aplikasi yang dapat menciptakan ruang kelas secara online dan *Google Classroom* juga bisa menjadi sebuah media pemberian tugas, mengumpulkan tugas, sampai memberikan nilai dari tugas-tugas yang sudah dikumpulkan.

5. Pembelajaran Konvensional

Konvensional memiliki arti yaitu kebiasaan atau kuno/lama. Pembelajaran konvensional ialah pembelajaran yang menerapkan metode atau model pembelajaran kuno/lama atau juga cara yang biasa diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, model pembelajaran konvensional yang digunakan dalam penelitian ini ialah model ekspositori.

G. Sistematika Skripsi

keterangan lebih jelas berkaitan dengan isi dari keseluruhan skripsi yang dijelaskan dalam bentuk sistematika skripsi yang sudah tersusun. Sistematika

skripsi berisikan mengenai urutan pada penulisan skripsi.

Bab I yaitu Pendahuluan, berisikan tentang; latar belakang permasalahan, identifikasi permasalahan yang berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah yang berlandaskan latar belakang masalah, tujuan penelitian serta manfaat dari penelitian sekaligus definisi operasional yang berisi penjelasan istilah yang digunakan, serta sistematika penulisan skripsi.

Bab II yaitu Kajian Teoretis, memaparkan bagian dari teori-teori yang mendukung penelitian ini, penelitian yang relevan dengan penelitian ini, kerangka pemikiran dari penelitian ini serta asumsi serta hipotesis penelitian.

Bab III yaitu Metode Penelitian, menjelaskan berkaitan dengan metode yang digunakan pada penelitian ini, desain yang digunakan dalam penelitian, subjek dari penelitian, Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data serta instrumen penelitian yang digunakan sekaligus teknik yang dilakukan untuk menganalisis data serta prosedur dalam penelitian.

Bab IV yaitu Hasil Penelitian, memaparkan hasil penelitian yang sudah diperoleh sekaligus pengolahan data yang telah terkumpul serta analisis data serta pembahasan hasil penelitian.

Bab V yaitu Kesimpulan serta Saran, pada bagian ini menjelaskan tentang kesimpulan dari temuan pada penelitian yang sudah dilaksanakan sekaligus saran berisikan hal-hal yang bisa digunakan dari hasil temuan.

Bagian akhir, bagian ini merupakan lampiran-lampiran seperti perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, hasil uji coba instrumen, hasil penelitian, bukti penelitian dan surat-surat penelitian.