

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peran sangat signifikan dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya penguasaan matematika didukung oleh pernyataan Suherman (Damayanti, 2019, hlm. 50) bahwa “Mempelajari matematika diperlukan dengan alasan sebagai sarana untuk: 1) Berpikir dengan jelas dan masuk akal; 2) Menajamkan potensi bernalar bagi peserta didik; 3) Memperluas kemampuan memahami suatu masalah yang harus dilatih; dan 4) Menumbuhkan ketelitian peserta didik”. Mengingat akan begitu pentingnya mempelajari matematika, maka mata pelajaran matematika dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan disemua tingkat pendidikan, dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Mempelajari matematika bukan hanya menuntut peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan, tetapi mengharapkan peserta didik memiliki kemampuan matematis yang berguna untuk menghadapi kehidupan yang akan datang. Sebagaimana tercantum dalam salah satu ayat dalam Al-Quran yaitu:

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

Artinya: “Allah menginginkan keringanan untukmu. Dan tidak menginginkan kesukaran untukmu”. (Q.S. Al-Baqarah:185). Dari ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah menginginkan setiap hamba itu mendapatkan kemudahan dalam kehidupannya dan tidak menghendaki setiap hambanya memiliki kesulitan dalam hidup. Jadi, jika mengalami kesulitan yang tidak pernah tuntas, bukan Allah yang patut disalahkan melainkan hambanya yang tidak mau berusaha keluar dari kesulitan tersebut. Maka dari itu mengharuskan peserta didik memiliki keterampilan matematis dan pemahaman konten yang diajarkan sehingga berguna untuk menghadapi kehidupan yang akan datang ini adalah sebuah keharusan seperti pepatah Sunda yang berbunyi “*Tina Peurih Jadi Peurah*” yang artinya kerja keras yang telah dilakukan akan membuahkan hasil yang baik untuk kehidupan.

Menurut *National Council of Theacher of Mathematics* (2000, hlm. 29) tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah kemampuan pemecahan

masalah matematis (*mathematical problem solving*), kemampuan komunikasi matematis (*mathematical communication*), kemampuan koneksi matematis (*mathematical connection*), kemampuan penalaran matematis (*mathematical reasoning*), dan kemampuan representasi matematis (*mathematical representation*). Sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, pembelajaran matematika berupaya membekali peserta didik dengan kemampuan sebagai berikut:

1. Menerapkan konsep atau logaritma secara fleksibel, tepat, efisien, dan tepat saat menangani masalah. Ini membutuhkan pemahaman tentang hubungan antar konsep.
2. Membuat generalisasi berdasarkan pola dan sifat menggunakan penalaran, dan mengumpulkan bukti untuk mendukung gagasan realitas matematika.
3. Keterampilan pemecahan masalah, yang meliputi kemampuan memahami masalah, membuat model matematis, menyelesaikan model, dan mengidentifikasi jawaban.
4. Menggunakan simbol, grafik, atau alat bantu visual lainnya untuk mengkomunikasikan konsep guna mempelajari suatu topik atau masalah.
5. Memiliki pola pikir menghargai nilai matematika dalam kehidupan, yang meliputi rasa ingin tahu, perhatian dan minat belajar matematika, serta memiliki pendekatan pemecahan masalah yang ulet dan percaya diri.

Kemampuan memecahkan masalah matematika merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran matematika, sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 yang telah diuraikan di atas. Jelaslah bahwa tujuan utama pembelajaran matematika adalah untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik karena keterampilan matematika lainnya hanya dimaksudkan untuk digunakan peserta didik memecahkan masalah. Sariningsih (2017, hlm. 163) mengemukakan “tujuan umum pembelajaran matematika adalah memecahkan masalah. Bahkan, kadang-kadang dikatakan bahwa pemecahan masalah terletak pada inti matematika, sehingga penting bagi siapapun yang mempelajarinya”

Kemampuan untuk memecahkan masalah dan menemukan solusi untuk diri sendiri adalah keterampilan yang sangat penting untuk dimiliki peserta didik ketika belajar matematika. Pentingnya kemampuan pemecahan masalah ini juga

disampaikan oleh Simatupang (2020, hlm. 30) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa “Peserta didik diharapkan mampu memecahkan masalah sendiri, sehingga sangat penting bagi mereka untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah matematika. Ada beberapa alasan, antara lain: (1) Kemampuan memecahkan masalah merupakan salah satu hasil belajar matematika yang harus dimiliki peserta didik; (2) Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan salah satu cara memahami matematika pada peserta didik; dan (3) Keahlian dan juga wawasan pemecahan masalah dapat dipakai dan diterapkan di kehidupan nyata untuk menghadapi permasalahan apapun. Menimbang alasan pentingnya peserta didik memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis tersebut, dapat diperoleh kesimpulan setiap peserta didik perlu memiliki dan juga melatih kemampuan untuk memecahkan masalah matematika, sehingga ketika mereka terbiasa melakukannya, mereka akan mampu untuk membuat suatu putusan yang penuh pertimbangan.

Masalah yang ditemukan di sekolah adalah rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik karena hasil tes atau soal latihan peserta didik selalu lebih rendah jika ada soal non-rutin pada soal. Hal tersebut berdasarkan hasil studi pendahuluan di lapangan yang telah dilakukan pada guru mata pelajaran matematika di SMPN 3 Lembang. Diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Novalinda (2020, hlm. 260) hasil wawancaranya menunjukkan bahwa “Peserta didik masih kurang mampu dalam memahami cerita kontekstual, sehingga cukup sulit untuk membuat model matematika dan menyelesaikannya”. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri (2017, hlm. 130) “Pada umumnya peserta didik kurang mampu menyelesaikan masalah karena masih asing dengan soal-soal non-rutin, terutama yang menyangkut pemecahan masalah”.

Hasil wawancara yang telah dilakukan di SMPN 3 Lembang, selain mendapat informasi rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik, guru di sekolah tersebut juga menjelaskan jika peserta didik masih merasa takut ketika diminta guru untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas baik tugas yang diberikan secara individu ataupun kelompok. Rasa takut yang dirasakan oleh peserta didik itu dikarenakan mereka tidak yakin dengan jawaban

yang diperoleh dan juga tidak yakin dapat menjelaskan hasil pekerjaannya dengan baik.

Hal tersebut menuntut peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik serta keterampilan afektif mereka untuk memperoleh hasil belajar yang terbaik. “Selain faktor kognitif, kemampuan afektif merupakan faktor yang signifikan dalam pembelajaran” (Wahyudin, 2021, hlm. 58). Kemampuan pemecahan masalah matematis dapat dikuasai dengan baik jika peserta didik menguasai kemampuan afektif, salah satunya adalah *self-efficacy*. Keyakinan yang dimiliki peserta didik akan kemampuan yang dimilikinya sangat berkaitan erat dengan kemampuan pemecahan masalah dalam menyelesaikan soal atau suatu masalah yang diberikan, karena keyakinan yang dimiliki tersebut akan berpengaruh pada setiap langkah-langkah penyelesaian masalah yang dilakukan.

“*Self-efficacy* adalah keyakinan bahwa seseorang memiliki kemampuan untuk mengatasi hambatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan” (Puspita, 2017, hlm. 749). *Self-efficacy* berdampak pada aktivitas belajarnya karena *self-efficacy* buruk menyebabkan peserta didik menghindari tugas-tugas yang sulit secara umum. Sebaliknya, peserta didik dengan *self-efficacy* kuat akan selalu berusaha untuk mengatasi aktivitas yang ditugaskan dengan antusias. Nursa’ban (2021, hlm. 1503) mengatakan “*Self-efficacy* yang dimiliki seseorang dapat mempengaruhi usaha yang diperbuat seseorang sebagai upaya mengatasi suatu permasalahan”. Dengan demikian bahwa *self-efficacy* berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah matematis, *self-efficacy* secara signifikan mempengaruhi kemampuan peserta didik untuk berhasil menyelesaikan tugas dan soal-soal pemecahan masalah sebaik mungkin. Hasil penelitian yang ditunjukkan Pajares dalam Jatisunda (2017, hlm. 26) juga melaporkan “Secara umum, peserta didik yang memiliki tingkat *self-efficacy* yang tinggi merasa lebih mudah dan lebih berhasil menyelesaikan soal matematika yang diberikan guru.” Dengan demikian, dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki *self-efficacy* rendah, prestasi akademik sebagai konsekuensi akhir dari kegiatan belajar cenderung lebih tinggi.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa kemampuan *self-efficacy* peserta didik yang rendah, Penelitian yang dilakukan oleh Puspita (2018, hlm. 751) di SMP 8 Bandar Lampung menyatakan bahwa “Dalam

mempelajari matematika peserta didik hanya sekedar mengikuti pelajaran dengan mendengarkan dan menerima materi yang disampaikan guru. Selain itu, sangat sedikit peserta didik yang berani menyuarakan idenya atau bertanya kepada guru atau memberikan jawaban”. Menurut Penelitian Isfayani (2018, hlm. 83), “Tingkat keyakinan peserta didik masih kurang ketika diminta guru menyelesaikan soal-soal matematika. Misalnya, seorang peserta didik mungkin menolak ketika guru memintanya untuk memecahkan masalah di papan tulis karena dia takut membuat kesalahan atau tidak yakin apakah yang mereka lakukan itu benar atau tidak”. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik masih memiliki tingkat *self-efficacy* yang rendah.

*Self-efficacy* pada peserta didik diperlukan untuk memecahkan masalah matematika dengan mencakup ekspresi matematika agar peserta didik lebih yakin akan kemampuan yang dimilikinya. Peserta didik yang sangat yakin dengan kemampuannya untuk menyelesaikan suatu tugas akan tetap gigih dalam berusaha walaupun dihadapkan pada banyak hambatan dan tantangan. Sejalan dengan yang dikatakan Hendriana (Sariningsih, 2017, hlm 165) “Keyakinan diri memperkuat dorongan untuk sukses karena bisa meningkatkan kepercayaan diri pada keterampilan dan semangat seseorang untuk tugas yang dihadapi”. Komitmen yang kuat untuk memenuhi keinginan dan melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan merupakan kemauan yang harus ditanamkan pada diri peserta didik. Karena tekadnya yang kuat untuk mencapai tujuan juga berarti berdedikasi untuk bekerja. Oleh karena itu, kemampuan *self-efficacy* peserta didik juga harus ditingkatkan agar mereka dapat memaknai proses pembelajaran matematika dalam kehidupan nyata, mengoptimalkan pembelajaran mereka, dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematisnya. Namun, sebenarnya cukup menantang untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* peserta didik, yang berkontribusi pada fakta bahwa banyak peserta didik tidak mau mencoba lebih banyak masalah matematika dan mudah menyerah ketika dihadapkan dengan tugas yang dianggap menantang.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan tersebut mengenai rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* peserta didik, maka diperlukan adanya peran guru untuk meningkatkan kemampuan

tersebut dengan melakukan perubahan terhadap proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menjadi salah satu pilihan yang berpengaruh baik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* peserta didik. Model pembelajaran CORE (*Connnecting, Organizing, Reflecting, dan Extending*) adalah salah satu dari banyak pendekatan yang tersedia yang menawarkan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy*. Menurut Calfee, dkk dalam Deswita (2020, hlm. 36) model pembelajaran CORE diciptakan sebagai cara bagi peserta didik untuk meningkatkan pengetahuannya sendiri saat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menghubungkan (*connecting*) dan mengorganisasikan (*organizing*) pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya, merefleksikan konsep yang dipelajari (*reflecting*), dan peserta didik dapat memperluas pengetahuannya sendiri (*extending*). Model pembelajaran CORE adalah model pembelajaran berbasis diskusi yang menggabungkan bagian dari umpan balik peserta didik dan tanya jawab. Dengan kata lain, model pembelajaran CORE adalah model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri melalui keterlibatan dengan lingkungan.

Pada saat ini kondisi pandemi Covid-19 yang sudah ada sejak Maret 2020 telah membawa perubahan di berbagai bidang. Virus ini berkembang pesat menyebar luas di seluruh dunia, tak terkecuali Indonesia. Ini mempengaruhi perubahan kebijakan yang perlu diterapkan untuk mempercepat pengendalian. Kebijakan baru yang mulai berlaku pada tanggal 30 Maret 2021 itu didasarkan pada keputusan bersama antara menteri pendidikan dan kebudayaan, agama, kesehatan dan dalam negeri. Dikeluarkan dengan nomor: 03/KB/2021, 284 Tahun 2021, dan HK.01.08/MENKES/4242/2021, serta memberikan pedoman pelaksanaan pembelajaran selama pandemi Covid-19. Ini memprioritaskan jumlah hari dan jam belajar tatap muka yang terbatas. Salah satu langkah yang dilakukan untuk mentaati kebijakan tersebut yaitu mengurangi jam pelajaran dikelas, hal ini mengakibatkan waktu yang tersedia untuk melaksanakan pembelajaran menjadi terbatas. Sebelumnya penyampaian materi dan pemberian atau pengumpulan tugas dapat dilaksanakan di dalam kelas, saat ini hal tersebut tidak bisa dilakukan sepenuhnya apalagi jika terdapat kendala saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, untuk

meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran CORE berbantuan *Google Classroom*. Dengan menggunakan *google classroom* guru dapat membuat ruang kelas dan peserta didik dapat berpartisipasi dalam pembelajaran. Guru dapat mendistribusikan materi pembelajaran, memberikan tugas kepada peserta didik dengan tenggat waktu, dan hasilnya dapat dilihat langsung kapan saja, dimana saja, tanpa terhalang waktu dan jam pelajaran. Dengan demikian, aplikasi *google classroom* dapat membantu guru dan peserta didik untuk menerapkan proses pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan beberapa hal yang telah dipaparkan diatas, maka model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan *google classroom* merupakan salah satu model yang cocok untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* peserta didik dalam proses pembelajaran dan sangatlah penting untuk mengkaji lebih lanjut mengenai dua kemampuan tersebut dan satu model pembelajaran pada penelitian ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-efficacy* Siswa SMP melalui Model CORE berbantuan *Google Classroom*”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, antara lain:

1. Peserta didik mengalami kesulitan memecahkan masalah matematika. Didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan di SMPN 3 Lembang yang mengungkapkan rendahnya tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Hal ini ditemukan karena peserta didik berkinerja lebih buruk pada tes atau soal latihan yang berisi soal non-rutin dan kecil kemungkinannya untuk diselesaikan. Menurut temuan penelitian Mulyanto (2017), “peserta didik masih merasa kesulitan untuk menangani soal non-rutin, terutama dalam kemampuan pemecahan masalah matematis mereka”.
2. *Self-efficacy* peserta didik dalam pembelajaran matematika masih rendah. Hal ini dapat ditunjukkan dengan masih banyaknya peserta didik yang kurang yakin terhadap kemampuan mereka sendiri untuk menyelesaikan permasalahan yang

diberikan. Menurut penelitian Isfayani (2018) juga menyatakan “Tingkat keyakinan peserta didik masih kurang ketika diminta guru menyelesaikan soal-soal matematika. Misalnya, seorang peserta didik mungkin menolak ketika guru memintanya untuk memecahkan masalah di papan tulis karena dia takut membuat kesalahan atau tidak yakin apakah yang mereka lakukan itu benar atau tidak”.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang memperoleh model pembelajaran CORE berbantuan *Google Classroom* lebih tinggi daripada peserta didik yang memperoleh model pembelajaran konvensional ?
2. Apakah kemampuan *self-efficacy* peserta didik yang memperoleh model pembelajaran CORE berbantuan *Google Classroom* lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh model pembelajaran konvensional ?
3. Apakah terdapat korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* peserta didik yang memperoleh model pembelajaran CORE berbantuan *Google Classroom* ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang memperoleh model pembelajaran CORE berbantuan *Google Classroom* lebih tinggi daripada peserta didik yang memperoleh model pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui apakah kemampuan *self-efficacy* peserta didik yang memperoleh model pembelajaran CORE berbantuan *Google Classroom* lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh model pembelajaran konvensional.

3. Untuk mengetahui apakah terdapat korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* peserta didik yang memperoleh model pembelajaran CORE berbantuan *Google Classroom*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Temuan penelitian ini dapat menawarkan keuntungan sebagai berikut, seperti yang telah disebutkan sebelumnya, pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* peserta didik sangat penting untuk belajar matematika:

1. Manfaat teoritis

Dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran oleh guru dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik pada mata pelajaran matematika.

2. Manfaat praktis

- a. Dapat menciptakan lingkungan yang segar untuk belajar bagi peserta didik. Hal ini bertujuan agar pendekatan pembelajaran CORE berbantuan *Google Classroom* akan membantu peserta didik menjadi lebih baik dalam menyelesaikan masalah matematika.
- b. Temuan penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan guru ketika memutuskan strategi pengajaran terbaik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* peserta didik.
- c. Temuan penelitian ini dapat digunakan di sekolah sebagai bahan belajar untuk memperluas daftar referensi model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.
- d. Penelitian berharap memberikan pengalaman baru dapat mengaplikasikan segala pengetahuan yang didapat selama perkuliahan maupun diluar perkuliahan, dan diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengembangan penelitian matematika lebih lanjut sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih baik bagi bidang pendidikan dan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

## F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kebingungan dalam memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Kemampuan pemecahan masalah matematis

Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah suatu usaha dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan matematika dengan menerapkan teori atau strategi matematika dan sesuai dengan langkah-langkah dalam menemukan penyelesaian masalah.

### 2. *Self-efficacy*

*Self-efficacy* merupakan kepercayaan diri yang dimiliki seseorang tentang sejauh mana kemampuan orang tersebut dapat menyelesaikan suatu tugas atau masalah yang dihadapinya.

### 3. Model Pembelajaran CORE

Model pembelajaran CORE merupakan akronim dari empat kata yang memiliki kesatuan fungsi dalam pembelajaran, yaitu *Connecting* (menghubungkan informasi lama dengan informasi baru), *Organizing* (mengorganisasikan informasi yang diperoleh), *Reflecting* (memikirkan kembali informasi yang sudah didapat) dan *Extending* (memperluas pengetahuan), yang keseluruhan memiliki tujuan yang kohesif dalam pembelajaran.

### 4. *Google Classroom*

*Google Classroom* adalah perangkat lunak yang diciptakan oleh perusahaan *google* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Google Classroom* dapat digunakan untuk membantu guru mengkomunikasikan informasi dan memfasilitasi pembelajaran.

### 5. Model *Problem Based Learning*

*Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada masalah dunia nyata sehingga pembelajaran dimulai sebelum peserta didik mempelajari konsep atau materi yang berkaitan dengan masalah yang sedang dipecahkan. Dengan demikian, untuk pemecahan masalah membutuhkan pembelajaran informasi baru untuk memecahkan masalah tertentu

## **G. Sistematika Skripsi**

### **1. Pembuka Skripsi**

Pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, motto dan persembahan, pernyataan keaslian, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran

### **2. Bagian Isi Skripsi**

#### **a. BAB I Pendahuluan**

- Latar belakang.
- Identifikasi masalah.
- Rumusan masalah.
- Tujuan penelitian.
- Manfaat penelitian.
- Definisi operasional.
- Sistematika skripsi.

#### **b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran**

- Kemampuan pemecahan masalah matematis.
- Self-efficacy.
- Model pembelajaran CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, dan Extending).
- Software Google Classroom.
- Model Problem Based Learning.
- Hasil penelitian terdahulu yang relevan.
- Kerangka pemikiran.
- Asumsi dan hipotesis.

#### **c. BAB III Metode Penelitian**

- Metode penelitian.
- Desain penelitian.
- Subjek dan objek penelitian.
- Pengumpulan data dan instrumen penelitian.
- Teknik analisis data.
- Prosedur penelitian.

d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini berisi hasil penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, serta pembahasan hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

e. BAB V Simpulan dan Saran

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi terdiri atas daftar pustaka dan lampiran.