

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian Bab I ini berisi tentang latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, defisini operasional, serta sistematika penyusunan atau penulisan skripsi.

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan satu dari banyaknya pondasi utama bagi kemajuan bangsa memerlukan kualitas yang baik sehingga dapat meningkatkan kualitas bangsa itu sendiri. Berdasarkan Undang-Undnag No. 20 Tahun 2003 mengenai sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha yang sadar dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar juga proses pembelajaran yang mendorong siswa sehingga dapat dengan aktif menggali potensi diri. Hal ini bertujuan untuk membentuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan untk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Penerapan dan penyelenggaraan suatu sistem pendidikan sudah menjadi kewajiban pemerintah dalam memperkuat keimanan dan ketakwaan siswa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta akhlak mulia untuk meningkatkan kecerdasan bangsa. Dalam agama Islam, Al-Quran menjadi pedoman dengan kedudukan paling tinggi. Allah SWT menciptakan manusia sebagai khalifah di bumi menggunakan kemampuan akalnya untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan. Hal ini disebutkan dalam firman Allah SWT dalam Al-Quran surat Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

... يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ^{٥٥}

Artinya: "...Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat..." (Q. S. Mujadalah: 11).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa bagi orang-orang yang beriman Allah SWT akan mengangkat derajatnya, orang-orang tersebut tentunya mereka yang menjalankan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya, serta orang yang menggunakan ilmu pengetahuannya untuk menegakkan agama islam. Dapat disimpulkan bahwa orang yang berilmu akan memiliki derajat tertinggi di sisi Allah

SWT. Dalam budaya suku Sunda, ada peribahasa yaitu “*Cikaracak ninggang batu, laun-laun jadi legok.*” yang mana artinya ialah tetesan air yang menimpa batu secara terus-menerus, maka akan membentuk lekukan. Peribahasa ini mengajarkan bahwa usaha yang dilakukan dengan konsisten akan membuahkan hasil. Begitu juga dalam menuntut ilmu harus dilakukan secara sabar dan tekun, makan perlahan-lahan akan dapat dipahami.

Mempelajari matematika sangat penting bagi mereka yang berada dalam profesi guru. Karena salah satu ilmu yang penting untuk kehidupan sehari-hari adalah matematika. Oleh karena itu, kebutuhan matematika untuk dipelajari di setiap jenjang pendidikan di Indonesia tidaklah mengejutkan. Menurut Miranti (2018, hlm. 25), matematika merupakan salah satu ilmu yang dianggap sangat signifikan. Pada setiap profesi pasti menggunakan matematika sebagai kebutuhan. Selain itu, matematika diajarkan di setiap tingkat pendidikan, dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Mengajarkan siswa bagaimana memahami konsep matematika yang mereka perlukan untuk memecahkan masalah matematika saat ini adalah salah satu tujuan belajar matematika. Menurut Hermawan, Anggiana, dan Rahman (2023, hlm. 129), tujuan pengajaran matematika adalah untuk membimbing siswa dalam memahami ide-ide matematika yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah matematika yang mereka hadapi. Murid yang menunjukkan pengetahuan yang kuat tentang ide-ide matematika dianggap telah menguasai konsep matematikanya. Ini menyiratkan bahwa untuk menyelesaikan solusi masalah matematika, semua siswa harus memiliki kemampuan pemahaman konseptual yang kuat.

Pada kenyataannya, pemahaman konsep matematika masih kurang dipahami oleh siswa Indonesia. Menurut penelitian Setiawan, Julrissani, dan Savira (2023, hlm. 89), pemahaman siswa sekolah menengah pertama terhadap pemahaman konsep matematis masih relatif rendah, seperti yang terlihat dari skor rata-rata mereka 62,65 pada tes tertulis. Menurut penelitian Rohayati, Mardjohan, dan Dwiyantri (2023, hlm. 85), kemampuan siswa dalam memecahkan teka-teki matematika yang melibatkan pengetahuan konsep masih kurang. Menurut penelitian Umam & Zulkarnaen (2022, hlm. 305), masih ada kekurangan dalam pemahaman keseluruhan siswa tentang pemahaman konsep matematika. Menurut

penelitian Fauziah, Anriani, dan Rafianti (2022, hlm. 72), siswa SMP masih rendah dengan pemahaman konsep.

Menurut temuan awal dari sekolah penelitian, pemahaman siswa tentang pemahaman konsep matematis dan kapasitas mereka untuk belajar mandiri masih relatif rendah. Wawancara yang dilakukan pada Rabu, 20 Desember 2023 di SMPN 30 Bandung dengan seorang guru matematika mengungkapkan hal-hal sebagai berikut:

Peneliti (P): Syifa Fahira

Guru (G): Wiwin Karlina, S.Pd.

(P) : Mengenai pembelajaran matematika di SMPN 30 Bandung, ibu menggunakan metode apa dalam KBM?

(G) : Menyesuaikan dengan kondisi kelas, tapi lebih sering menggunakan metode ceramah dan diskusi kelas.

(P) : Kendala apa saja yang sering ibu temui selama pengajaran berlangsung?

(G) : Kendala nya siswa tidak mempunyai motivasi untuk belajar.

(P) : Menurut ibu, kemampuan pemahaman konsep matematis siswa di SMPN 30 Bandung tergolong kategori tinggi, sedang, atau rendah?

(G) : Kemampuan pemahaman konsep masih tergolong rendah.

(P) : Menurut ibu, *self-regulated learning* siswa SMPN 30 Bandung tergolong kategori tinggi, sedang, atau rendah?

(G) : *Self-regulated learning* siswa masih tergolong rendah.

(P) : Apakah kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self-regulated learning* siswa, menurut ibu merupakan masalah dalam mata pelajaran matematika dan perlu untuk ditingkatkan?

(G) : Benar, menjadi masalah dan perlu untuk ditingkatkan.

Wawancara peneliti dengan guru matematika di SMPN 30 Bandung menghasilkan data yang menunjukkan dalam pembelajaran kemandirian belajar

siswa dan pemahaman konsep matematis masih rendah. Berdasarkan temuan penelitian dan wawancara sebelumnya, pengetahuan konseptual rata-rata siswa sekolah menengah pertama tergolong ke dalam kelompok rendah.

Salah satu komponen kunci dalam memastikan bahwa siswa mendapatkan pemahaman yang diperlukan dalam penerapan pembelajaran matematika adalah peran guru. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Sinambella, dkk (2020, hlm. 1673) *“Through the use of multiple models, methods, strategies, tips, ways, and techniques in lesson material, competent teachers will be better able to develop their profession and create an effective learning environment, ensuring that students achieve excellent results in the cognitive, affective, and psychomotor domains.”*. Maksudnya adalah guru yang berkualitas adalah guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang efektif yang selalu mau belajar berkembang mulai dari strategi belajar siswa, cara belajar siswa, meningkatkan pengetahuan, dan keterampilan siswa untuk untuk kenyamanan, dan hasil yang maksimal dalam aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Sama halnya dengan (Radiusman, 2020, hlm. 6) bahwa guru memainkan peran penting dalam membantu siswa memperoleh pengetahuan konseptual.

Namun, pada kenyataannya, siswa biasanya hanya mendengarkan materi guru mereka, yang menyulitkan mereka untuk memahami konsep matematika. Menurut penelitian Putra (2018, hlm. 20), rendahnya kapasitas pemahaman konsep pada siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai alasan, salah satunya adalah cara siswa belajar. Siswa jarang belajar apa pun selain dari apa yang telah diajarkan dan jelaskan oleh guru. Pada umumnya siswa menyukai ketika guru menjelaskan materi pelajaran terlebih dahulu. Siswa bebas bertanya kepada guru ketika penjelasan materi sedang berlangsung, meskipun mereka masih belum sepenuhnya memahaminya. Oleh karena itu, pemahaman siswa tentang materi pembelajaran dapat ditingkatkan. Penelitian menunjukkan bahwa masih kurangnya kesadaran mengenai konsep pembelajaran. berdasarkan riset tersebut, pemahaman terhadap gagasan pembelajaran masih kurang baik.

Selain kemampuan dalam memahami konsep matematis, penting juga bagi siswa untuk memiliki sikap-sikap seperti ketelitian, keuletan, kepercayaan diri, rasa ingin tahu, dan keyakinan. Sikap-sikap ini harus dimiliki secara internal oleh siswa

selama proses pembelajaran, karena hal ini sangat penting dalam pengembangan kemampuan pemahaman konsep matematis. Sikap-sikap ini mencerminkan kemandirian belajar (*self-regulated learning*), di mana siswa mengambil inisiatif dan bekerja secara mandiri untuk memperoleh informasi serta memiliki motivasi intrinsik dalam memahami materi pembelajaran tanpa paksaan (Nurtiha dan Tsurayya, 2021, hlm. 51).

Namun *self-regulated learning* peserta didik khususnya di jenjang SMP masih tergolong rendah, hal tersebut juga dinyatakan oleh Khasanah & Mufidah (2023, hlm. 130). Sedangkan dalam penelitian Saefudin, dkk (2022, hlm.13) menyatakan bahwa kemandirian belajar mempunyai hubungan dengan hasil belajar siswa, jika kemandirian belajar siswa meningkat maka hasil belajar siswa juga akan meningkat. Kemandirian belajar dan kemampuan pemahaman konsep sistematis pada pesera didik merupakan hal yang saling berkaitan, banyak hal yang menyebabkan rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis salah satunya ialah kemandirian belajar (Utami dkk, 2022, hlm. 63).

Hasil belajar siswa secara signifikan dipengaruhi oleh rendahnya pembelajaran yang diatur sendiri dan pemahaman pemahaman konsep matematis siswa. Pilihan yang salah dari model pembelajaran yang tidak sesuai adalah salah satu hal yang berkontribusi terhadap hal ini. Kesalahan ini berpotensi menurunkan keterlibatan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Model *Discovery Learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada partisipasi siswa. Pendekatan ini, kadang-kadang disebut sebagai penemuan terbimbing (*Discovery Learning*), memungkinkan siswa menemukan materi sendiri selama proses pembelajaran.

Melalui observasi dan pengolahan informasi, siswa didorong untuk menemukan konsep dan prinsip sendiri melalui penggunaan model *Discovery Learning*. Dengan metode ini, siswa dapat secara aktif meningkatkan intuisi dan menambah pengetahuannya (Surur, 2019, hlm. 12). Pembelajaran ini menempatkan penekanan kuat pada siswa yang terlibat aktif dalam pelajaran mereka, berorientasi pada proses, dan memandang guru hanya sebagai fasilitator membantu siswa memahami berbagai hal sendiri. Menurut Bruner (Idayesti, 2020), model *Discovery Learning* adalah metode pengajaran di mana siswa tidak mendapatkan materi apa

pun dari awal kegiatan hingga akhir. Menurut Mahendra dan Suparya (2021, hlm. 25), ketika siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, terutama ketika menggunakan kapasitas kognitif mereka untuk menemukan konsep dan prinsip untuk diri mereka sendiri, penemuan akan terjadi. Menggunakan media dalam implementasi paradigma pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kemajuan teknologi akan membuat kegiatan belajar menjadi lebih mudah. Menurut Menurut Mashuri (2019, hlm. 4), media pembelajaran mencakup semua materi yang digunakan dalam kegiatan pendidikan yang berfungsi sebagai saluran pesan atau informasi yang dimaksudkan untuk menarik minat siswa dan menggerakkan pikiran, perasaan, dan keyakinan mereka untuk mendorong interaksi guru-siswa yang positif. Salah satu alat yang dapat digunakan guru untuk membuat siswa tertarik mengikuti proses kegiatan pembelajaran adalah media.

Berbagai macam pilihan media tersedia sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran berkat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran berbasis aplikasi adalah salah satunya. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pendidik dalam pembelajaran berbantuan teknologi adalah pembelajaran berbantuan aplikasi, yang bertujuan untuk menyampaikan konten dengan maksud agar siswa tetap terlibat dan tidak bosan selama proses pembelajaran. Saat ini, pembelajaran berbantuan aplikasi digunakan secara luas oleh guru dan telah berkembang pesat di sejumlah tempat. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, saat ini banyak pilihan media interaktif yang dapat dipilih oleh guru sebagai alat bantu selama proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi dan ilmu komunikasi (TIK) menjadi salah satu upaya dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan bantuan teknologi untuk penyampaian materi. Aplikasi berbasis game adalah salah satu aplikasi yang tersedia. Wordwall adalah program berbasis permainan yang dapat digunakan siswa sekolah menengah pertama untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis dan kapasitas mereka untuk belajar mandiri. Karena aplikasi ini dapat menarik minat siswa yang secara alami cenderung bermain, sangat penting bagi pendidik untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan untuk menginspirasi siswa untuk mengambil peran aktif dalam pendidikan matematika mereka.

Aplikasi Wordwall dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif. Wordwall merupakan salah satu sumber media online yang dapat dimanfaatkan untuk menilai proses pembelajaran, menurut Ninawati (2021, hlm. 219). Fitur penilaian ini mencakup fitur unik seperti pencocokan kuis dan pengelompokan tulisan singkat. Media Wordwall dikenal dengan pendekatan pembelajaran berbasis permainannya, dan aplikasi ini menawarkan delapan belas templat yang menarik dan gratis digunakan. Diharapkan bahwa aplikasi Wordwall akan meningkatkan hasil belajar dan perhatian siswa sebagai media informasi yang dapat memicu pemikiran kritis dan menarik siswa untuk belajar. Menurut penelitian di MI Roudlotul Huda Semarang, oleh Maghfiroh (2018, hlm. 69) menemukan bahwa menggunakan permainan Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan Wordwall adalah media yang sangat sukses untuk mengajar matematika.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang **Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan *Self-Regulated Learning* Siswa SMP melalui Model *Discovery Learning* Berbantuan Wordwall.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis siswa di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiawan, Julrisani, & Savira di SMP Negeri Takengon 4 hasil tes kemampuan pemahaman konsep matematis siswa 50% siswa mendapatkan skor 62,65 yang masih tergolong kedalam kategori rendah. Rata-rata siswa masih kesulitan untuk mengungkapkan kembali konsep yang telah dipelajarinya.
2. Mayoritas *self-regulated learning* siswa yang rendah. Dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khasanah & Mufidah di SMP Negeri 2 Sukodono, berdasarkan penelitiannya banyaknya siswa yang mengalami penurunan dalam kemandirian belajar dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa *self-regulated learning* siswa berada di kategori sedang dan rendah.

Terlihat dari sikap siswa yang hanya belajar dan mengerjakan tugas jika mendapatkan arahan dari guru saja dan tidak memanfaatkan untuk belajar dengan baik.

3. Berdasarkan informasi dari hasil wawancara yang dilakukan bersama guru matematika di SMP Negeri 30 Bandung bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa masih tergolong rendah terlihat dari hasil *Assessment* Sumatif akhir Semester siswa yang masih dibawah rata-rata. Selain itu *self-regulated learning* siswa di SMP Negeri 30 Bandung juga masih tergolong rendah terlihat dari kurangnya inisiatif dan motivasi siswa untuk belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan Wordwall lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional?
2. Apakah peningkatan *self-regulated learning* siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan Wordwall lebih baik dari siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat korelasi positif antara kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dan *self-regulated learning* siswa yang memperoleh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Wordwall?
4. Apakah efektifitas model *Discovery Learning* berbantuan Wordwall terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi Wordwall lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional.

2. Mengetahui *self-regulated learning* siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi Wordwall lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui terdapat korelasi antara kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dan *self-regulated learning* siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi Wordwall.
4. Mengetahui bagaimana efektifitas model *Discovery Learning* berbantuan Wordwall terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, adapun manfaat dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini dapat digunakan di bidang pendidikan, terutama untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dan kapasitas untuk pembelajaran yang diatur sendiri dalam konteks pengajaran matematika.

2. Manfaat Kebijakan

Jika penelitian ini berhasil, hasil penelitian ini dapat dijadikan arahan dalam pengembangan pembelajaran matematika SMP menjadi lebih efektif dan mendapatkan hasil yang lebih baik.

3. Manfaat Praktis

Jika penelitian ini berhasil, hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat yaitu:

- a) Bagi sekolah, memberikan referensi dan perbaikan dalam proses pembelajaran terutama dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan Wordwall untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis dan *self-regulated learning* siswa
- b) Bagi guru, memberikan salah satu alternatif penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan Wordwall yang inovatif dan berpusat pada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self-regulated learning* siswa.

- c) Bagi siswa, meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self-regulated learning* siswa dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan Wordwall.
- d) Bagi peneliti, memberikan gambaran yang jelas yang dapat dijadikan pembelajaran dalam pengaplikasian ilmu pengetahuan ketika terjun ke dunia pendidikan.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut beberapa pengertian yang terkait dengan penelitian ini:

1. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis adalah kemampuan peserta didik untuk menyatakan ulang informasi yang telah didapatkan sebelumnya dan dapat mengaplikasikannya ke dalam pembelajaran matematika. Adapun Indikator dari kemampuan pemahaman konsep matematis antara lain: a) menyatakan ulang suatu konsep; b) mengklasifikasi objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut; c) menerapkan konsep secara algoritma; d) memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang telah dipelajari; e) menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematika.
2. *Self-regulated learning* adalah sikap mandiri belajar siswa dengan mengambil inisiatif untuk belajar tanpa bantuan orang lain dan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan permasalahan. Adapun indikator dari *self-regulated learning* ialah sebagai berikut: a) inisiatif dan motivasi belajar instrinsik; b) kebiasaan mendiagnosa kebutuhan belajar; c) menetapkan tujuan/target belajar; d) memonitor, mengatur, dan mengontrol belajar; e) memandang kesulitan belajar sebagai tantangan; f) memanfaatkan dan mencari sumber yang relevan; g) memilih dan menetapkan strategi belajar; h) mengevaluasi proses dan hasil belajar; i) kemampuan diri.
3. Model *Discovery Learning* adalah model yang dirancang dimana dalam proses pembelajaran siswa dibimbing melalui proses pengamatan atau percobaan dan terlibat aktif untuk menemukan fakta dan kebenaran dengan sendirinya. Langkah-langkah pada model *Discovery Learning* antara lain: a) *stimulation*

(pemberian rangsangan); b) *problem statement* (identifikasi masalah); c) *data collection* (pengumpulan data); d) *data processing* (pengolahan data); e) *verification* (pembuktian); f) *generalization* (menarik kesimpulan).

4. Aplikasi Wordwall adalah media pembelajaran interaktif mulai dari *quiz*, *wordsearch*, dan sumber belajar atau alat penilaian formatif berbasis *website* yang dapat diakses dengan mudah secara daring dan gratis.
5. Model Pembelajaran Konvensional adalah cara mengajar tradisional yang biasa dipakai pada pengajaran matematika dengan metode ekspositori dimana pusat kegiatan pembelajaran ada pada guru dengan penyampaian materi secara lisan.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika skripsi berisi terkait urutan penulisan dari setiap bagian bab dalam skripsi, mulai dari bab I hingga bab V. Adapun rinciannya sebagai berikut:

1. Bagian awal penulisan berisi cover, lembar pengesahan skripsi, moto, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, dan daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.
2. Bab I Pendahuluan akan berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
3. Bab II Kajian Teori akan berisi kemampuan pemahaman konsep matematis, *self-regulated learning*, model *Discovery Learning*, aplikasi Wordwall, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.
4. Bab III Metode Penelitian akan berisi metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.
5. Bab IV Hasil Penelitian akan berisi analisis data hasil penelitian, pembahasan penelitian, dan kendala pelaksanaan penelitian.
6. Bab V Kesimpulan dan Saran
7. Bagian akhir skripsi akan berisi daftar pustaka dan lampiran yang meliputi lampiran perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, hasil uji coba instrumen, data hasil penelitian, analisis data hasil penelitian, contoh hasil

pengerjaan siswa, dokumentasi pelaksanaan penelitian, surat-surat dan riwayat hidup