

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian BAB I ini membahas konteks masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan teknik penyusunan skripsi.

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut agama Islam merupakan bagian penting dari iman Islam, hal ini tertera dalam QS. Al-'Alaq ayat 1-5:

أَفْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي . خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ . أَفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ . الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ . عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ
خَلَقَ

Artinya: *“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha-mulia, Yang mengajarkan (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”* QS. Al-'Alaq (1-5).

Ayat di atas menjelaskan tentang penciptaan umat manusia dan pentingnya ilmu pengetahuan. Dalam al-qur'an Allah SWT mengajarkan umatnya untuk terus belajar hingga akhir hayat. Ilmu sangat penting dalam kehidupan untuk menunjukkan kekuasaan Allah SWT. Oleh karena itu, kita harus belajar agar umat islam dapat menjalankan kehidupan di dunia.

Selain itu, menurut Ekadjati (1993, hlm. 8):

Masyarakat Sunda menghormati dan mempertahankan nilai-nilai budaya mereka melalui nilai-nilai silih asih, yang berarti saling mencintai, silih asah, yang berarti mengembangkan diri bersama, dan silih asuh, yang berarti saling melindungi. Selain itu, budaya Sunda menekankan kebajikan seperti kesopanan, penghormatan kepada orang tua, dan kelembutan terhadap anak-anak. Selain itu, nilai-nilai seperti persatuan dan bantuan timbal balik membedakan budaya Sunda. Semua nilai-nilai ini menjadikan budaya Sunda memiliki identitas yang unik di tengah budaya-budaya lainnya.

Pendidikan adalah kunci untuk menghasilkan manusia yang berkualitas. Hal ini dapat dicapai dengan menciptakan lingkungan belajar yang ideal dan menggunakan metode pengajaran yang efektif untuk memaksimalkan potensi siswa. Pendidikan dapat mengubah perspektif dan sikap seseorang untuk mencapai

hasil yang diinginkan. Dengan banyak faktor yang mempengaruhi hasil pendidikan, dan banyak cara berbeda yang bisa digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. (Rajagukguk dan Hazrati, 2021, hlm. 2077). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, menegaskan betapa pentingnya pendidikan. Ini menyatakan:

Pendidikan adalah usaha yang terencana dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif meningkatkan potensi mereka dalam hal keteguhan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Kemampuan dalam hal kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia termasuk dalam kompetensi-kompetensi tersebut (Departemen Pendidikan Nasional, 2003, hlm 9).

Pendidikan adalah kebutuhan mendasar manusia karena menyangkut proses pengembangan potensi setiap orang, yang mencakup kecerdasan, keterampilan, dan perilaku yang disesuaikan dengan konteks masyarakat dimana mereka hidup (Nurrokhmah, 2014, hlm. 202). Menurut penelitian Rahman (2019, hlm. 73) sifat kompetitif bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat menuntut tenaga kerja yang berketerampilan tinggi. Meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia adalah perlu agar negara kita dapat bersaing di pasar global. Perkembangan teknologi modern sangat terkait dengan peran matematika. Oleh karena itu, kemampuan di bidang matematika harus diperkuat.

Menurut Sumartini, dkk (2020), pengetahuan matematika sangat penting bagi eksistensi manusia. Jika negara ingin maju, masyarakatnya harus lebih mampu berpikir kritis dan kreatif, mengumpulkan pengetahuan, menyelidiki, dan memilih informasi, serta memecahkan masalah. Semua itu dapat diperoleh dengan belajar matematika. Karena matematika menunjukkan struktur dan hubungan antar konsep yang jelas dan mudah dipahami, siswa yang mahir dalam matematika dapat belajar berpikir logis. Selain itu, matematika membantu meningkatkan kemampuan kognitif manusia dan kemajuan teknologi kontemporer (Fuadi, 2016, hlm. 12-13).

Dengan demikian, menurut *National Education Assosiation* (dalam Adhiawati, 2014) menyatakan bahwa siswa harus memiliki empat kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, dan pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi jika ingin berkompetensi di era globalisasi.

Seseorang melakukan aktivitas mental berpikir saat menghadapi situasi atau masalah yang harus diselesaikan. Ruggiero (1998) menyatakan bahwa berpikir adalah proses menggunakan pikiran seseorang untuk menjawab pertanyaan, mencapai kesimpulan, atau memuaskan rasa ingin tahu. Menurut perspektif ini, memilih suatu masalah untuk dipecahkan, memilih suatu masalah untuk dipahami, atau keduanya menunjukkan keterlibatan seseorang dalam proses kognitif. Pemikiran terlibat dalam setiap tindakan mental yang dilakukan seseorang untuk memikirkan, memecahkan masalah, membuat keputusan, atau mencoba memahami sesuatu.

Salah satu kompetensi matematika yang diharapkan di kelas adalah kemampuan berpikir matematis (Afriansyah dkk, 2019). Selama proses pembelajaran matematika, baik di dalam maupun di luar kelas, perlu lebih banyak perhatian diberikan pada kemampuan siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, penalaran matematis, koneksi matematis, dan kemampuan berpikir kreatif (Fatwa dkk, 2019).

Kemampuan berpikir kreatif yang tinggi dikenal sebagai *High Order Thinking* (HOT). HOT adalah salah satu tujuan kurikulum 2013. Siswa harus memenuhinya (Gais & Afriansyah, 2017). Peraturan Menteri no. 22 tahun 2006 bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif melalui pendidikan (BNSP, 2006). Ini menunjukkan betapa pentingnya memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam semua bidang, termasuk matematis. Terlepas dari kenyataan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis sangat penting (Pangestu & Yuniarta, 2019), akan tetapi hasil pendidikan matematis siswa di sekolah tidak memuaskan, terutama dalam hal berpikir kreatif matematis (Teti, 2015).

Novi (2016), mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih rendah. Hal ini dikarenakan pengajaran matematika masih memiliki kecenderungan membosankan dan terlalu menuntut metode pengajaran (Afriansyah, 2013). Akibat pembelajaran ini, siswa menjadi pasif dan hanya meniru tindakan guru tanpa memahami maksud dibalik tindakan tersebut. Menurut Wahyudin (Novi, 2016), salah satu alasan mengapa siswa menghadapi kesulitan

dalam berpikir kreatif matematis saat belajar matematika adalah karena mereka tidak memiliki lingkungan belajar yang memadai.

Banyak pendidik hanya mengutamakan kemampuan logika dan komputasi, tetapi kreativitas tidak dianggap penting dalam pembelajaran dan pengajaran matematika. Sebaliknya, siswa yang memperhatikan proses pembelajaran dan menjadi kreatif akan meningkatkan kemampuan kreatifnya untuk memecahkan masalah matematika kontekstual yang memerlukan penalaran, logika, dan berpikir kreatif. Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika, pemikiran kritis dan kreatif sangat diperlukan.

Menurut Betz dan Hacket (pajares dan Miller, 1994, hlm. 194) *self-efficacy* juga dikenal sebagai keyakinan diri dan/atau efikasi diri, merupakan komponen psikologis yang secara positif mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa dan meningkatkan keberhasilan mereka dalam belajar, terutama ketika menghadapi tantangan yang membutuhkan pemikiran kreatif. Menurut penelitian Balqis (2023) *self-efficacy* matematis didefinisikan sebagai penilaian seseorang terhadap kemampuan mereka untuk menyelesaikan masalah matematika dengan menggunakan pemikiran kreatif, menyelesaikan aktivitas terkait, atau berhasil dalam mata pelajaran matematika yang relevan.

Proses pembelajaran saat ini masih dibawah standar, maka perlu ditingkatkan untuk mencapai tujuan. Untuk menjamin tercapainya tujuan pembelajaran, metode guru dalam membuat proses pembelajaran yang optimal harus diperhatikan. Model pembelajaran yang tepat dan efektif diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Model *Problem Based Learning* adalah salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif. Model *Problem Based Learning* mengajarkan siswa berpikir kritis, kreatif dan pemecahan masalah dengan menggunakan situasi dunia nyata sebagai kerangka kerja. Pendekatan ini bertujuan untuk mendorong inisiatif, dorongan internal, dan kemampuan pemecahan masalah dalam situasi sulit (Komalasari, 2013).

Model *Problem Based Learning* diyakini akan membantu siswa menggunakan pikiran kreatif mereka dengan lebih baik. Pendekatan ini juga dianggap sangat menghargai keterlibatan siswa dalam berpikir kritis dan kreatif.

Penggunaan model yang tepat, pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna.

Model *Problem Based Learning* adalah salah satu model yang dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih bermakna. Menurut Newbledan (Fitri, 2017), *Problem Based Learning* adalah metode belajar yang berpusat pada penyelesaian masalah. Ibrahim & nur (Fitri, 2017) mengatakan bahwa guru harus melakukan 5 hal untuk membantu siswa belajar lebih baik. Model *Problem Based Learning* ini terdiri dari 5 tahap, yaitu: 1) memberikan gambaran masalah kepada siswa; 2) menugaskan siswa kedalam kelompok belajar yang berbeda; 3) menawarkan bimbingan dalam proses belajar; 4) menunjukkan hasil kerja kelompok; 5) menilai pekerjaan dan menawarkan pemecahan masalah yang relevan.

Sebagai bagian penting dari sistem pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi didorong untuk terus mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan (Ditpsd, 2019). Teknologi telah masuk ke dunia digital berkat kemajuan ilmu pengetahuan. Penggunaan teknologi digital mendukung proses kognitif dan mendorong kreativitas siswa.

Penggunaan sumber belajar berbasis *e-learning* adalah cara bagi guru untuk tetap bertanggung jawab atas perkembangan siswa. *E-learning* adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendorong dan memfasilitasi pendidikan (Saitya, 2011). Media pembelajaran menurut Rusman (2012, hlm. 60), adalah alat atau stimulus yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Materi pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) harus mendukung pembentukan lingkungan belajar yang berpusat pada siswa (*student center*) dan membantu siswa dalam memenuhi tuntutan pembelajaran yang dinamis, kreatif, sukses, dan menyenangkan (Lukiatawati, 2014, hlm. 44). Video pembelajaran adalah media yang digunakan.

Media video pembelajaran adalah sekumpulan media yang menggunakan isyarat visual dan audio untuk mengkomunikasikan ide, teori, metode, standar, dan penerapan pengetahuan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran (Riyana, 2007). Manfaat media video pembelajaran menurut Aqib (2013, hlm. 51) yaitu:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 2) Kegiatan belajar menjadi lebih interaktif.

- 3) Menjadi lebih efisien untuk waktu dan tenaga.
- 4) Hasil belajar menjadi lebih baik.
- 5) Belajar bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 6) Menumbuhkan sikap positif terhadap proses dan materi belajar.
- 7) Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dari manfaat tersebut, media video pembelajaran dapat membantu siswa belajar matematika dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan *self-efficacy* siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning*.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya mengenai manfaat penggunaan video pembelajaran, *self-efficacy* dan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pembelajaran matematika dengan judul “Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self-efficacy* siswa SMA melalui model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran.”

B. Identifikasi Masalah

Menurut uraian latar belakang masalah diatas, diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa tidak tertarik untuk belajar matematika. Banyak siswa percaya bahwa matematika adalah topik yang sulit, abstrak, dan tidak menarik. Akibatnya, mereka kesulitan menerapkan rumus matematika ke situasi dunia nyata.
2. Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih rendah. Namun dalam faktanya menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sangat terbatas. Hasil *Trend International Mathematics and Science Study (TIMSS)* menunjukkan bahwa hanya 2% siswa Indonesia mampu menyelesaikan soal kategori *high and advance* yang memerlukan pemikiran kreatif (Mullis, *et al.*, 2012). Ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif sangat rendah di kalangan siswa Indonesia.
3. *Self-efficacy* siswa masih rendah. *Self-efficacy* sangat erat kaitannya dengan keyakinan diri. Oleh karena itu, *self-efficacy* berkaitan dengan seberapa baik siswa menggunakan kemampuan mereka dan menyelesaikan tugas belajar. Di era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat ini, matematika harus

menjadi bagian dari kurikulum sekolah dan kunci keberhasilan akademik. *Self-efficacy* adalah kunci untuk mengoptimalkan pemikiran kreatif saat memecahkan masalah matematika. Menurut Kurniawati&Suparni (2019, hlm. 60), hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa masih memiliki *self-efficacy* yang rendah dengan skor rata-rata 37,95 dari 100 peluang berdasarkan temuan studi sebelumnya. Selain itu, menurut Ulya, dkk (2019, hal. 118) siswa terus menunjukkan tingkat *self-efficacy* yang rendah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* dengan berbantuan video pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran biasa?
2. Apakah *self-efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan *self-efficacy* siswa yang memperoleh pembelajaran biasa?
3. Apakah terdapat korelasi positif yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self-efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran?

D. Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dari penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya:

1. Untuk mengetahui apakah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran biasa.
2. Untuk mengetahui apakah *self-efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran lebih baik daripada *self-efficacy* siswa yang memperoleh model pembelajaran biasa.

3. Untuk mengetahui apakah terdapat korelasi positif antara kemampuan berpikir kreatif matematis dengan *self-efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian

Bersumber dari penelitian yang dilaksanakan, diharapkan ada manfaat yang bisa diambil sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dalam pembelajaran matematika, model *Problem Based Learning* diharapkan dapat memberikan wawasan atau ide-ide, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika dan meningkatkan keyakinan diri (*self-efficacy*) siswa. Guru dapat menggunakan model ini sebagai alternatif untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa dan kemampuan berpikir kreatif matematis.

2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Memberikan pedoman untuk upaya meningkatkan pendidikan siswa dengan mempertimbangkan materi pelajaran dan strategi pengajaran yang digunakan selama proses pembelajaran matematika.

3. Manfaat Praktis

Manfaat tersebut mencakup keuntungan bagi siswa, guru, serta peneliti adalah sebagai berikut:

a. Untuk siswa

Memberikan pengalaman yang berguna yang mendorong pembelajaran siswa dan meningkatkan kemampuan mereka dalam penalaran matematis dasar.

b. Bagi guru

Sebagai masukan untuk digunakan sebagai pengganti yang akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika.

c. Bagi sekolah

Memberikan kontribusi kepada institusi pendidikan dengan tujuan meningkatkan proses pendidikan untuk mencapai standar pendidikan yang lebih tinggi.

d. Bagi peneliti

Bertambah ilmu pengetahuan tentang pendidikan serta sebagai syarat mengaplikasikan pengetahuan di dunia pendidikan.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman tentang istilah yang digunakan dalam rumusan masalah penelitian ini, diberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kreatif matematis

Kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan untuk menghasilkan solusi baru terhadap permasalahan dan menerapkan prinsip matematika dengan menggunakan berbagai cara untuk menghasilkan solusi matematika yang benar (Zahid, 2016, hlm. 586). Kemampuan berpikir kreatif siswa dinilai melalui penilaian berpikir kreatif matematis yang menilai kebaruan, fleksibilitas, dan kelancaran. Sesuai dengan penemuan Munandar (2009), menunjukkan bahwa indikator kemampuan berpikir kreatif peserta didik meliputi :

- a. Kelancaran (*fluency*), yakni memberikan berbagai solusi dan kemudahan pemecahan masalah.
- b. Keluwesan (*flexibility*), melibatkan penggunaan berbagai pendekatan dalam menyelesaikan masalah.
- c. Keaslian (*orinignality*), meliputi kemampuan untuk menggunakan strategi baru, unik, atau tidak konvensional.
- d. Elaborasi (*elaboration*), melibatkan kemampuan untuk menjelaskan dengan jelas dan ringkas proses, solusi, atau situasi matematika tertentu.

2. Self-efficacy

Self-efficacy adalah keyakinan bahwa seseorang dapat mengambil tindakan untuk mencapai tujuan, mengubah situasi dan melewati kesulitan. Setiap individu memiliki tiga komponen *self-efficacy*, yaitu *magnitude*, *strength* dan *generality*. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai komponen tersebut: (Bandura, 1997)

- a. *Magnitude* (tingkat kesulitan tugas), yaitu masalah tingkat kompleksitas beberapa tugas. Faktor-faktor ini mempengaruhi perilaku yang akan diusahakan seseorang tergantung pada ekspektasi efektivitas pada tingkat kesulitan tugas.
- b. *Strength* (kekuatan keyakinan), yaitu berkaitan dengan seberapa besar

seseorang percaya pada keterampilannya. Orang-orang dengan harapan yang kuat dan konsisten akan terinspirasi untuk berjuang mencapai tujuan dengan kegigihan bahkan jika mereka tidak memiliki pengalaman yang mendukung.

- c. *Generality* (generalitas), yaitu hal yang berkaitan cakupan luas bidang tingkah laku di mana individu merasa yakin terhadap kemampuannya.

3. Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan dapat menyusun pengetahuan sendiri, mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan penyelesaian masalah, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan dirinya (Menurut Arends pada Lestari, 2017). Adapun tahapan pembelajaran model *Problem Based Learning* sebagai berikut :

- a. Orientasi siswa pada masalah
- b. Mengorganisasi siswa untuk belajar
- c. Membimbing pengalaman
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- e. Menganalisis dan mengevaluasi

4. Model Pembelajaran Biasa

Model pembelajaran biasa adalah model yang biasa digunakan ditempat penelitian dilakukan.

5. Video Pembelajaran

Video Pembelajaran adalah sesuatu yang memiliki elemen audio visual, dapat digunakan untuk menyebarkan pesan atau informasi pendidikan. Pesan pembelajaran dapat dikomunikasikan dengan efektif dengan cara ini. Menurut Arsyad (2010, hlm. 75-76), untuk memproduksi dan memilih media video berkaitan dengan beberapa elemen yang harus diperhatikan saat mengembangkan media video yang berkualitas, diantaranya sebagai berikut:

- a. Aspek tampilan, merujuk pada mutu teknis media yang mencakup penilaian desain media video, ketepatan huruf, ketepatan warna, kejelasan suara, kualitas gambar, dan keakuratan rangkaian media.
- b. Aspek isi dan materi, harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, harus mencakup fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, menilai video pembelajaran

yang relevan dengan tujuan, harus jelas dan mudah dipahami, harus menyertakan suara dan tulisan untuk membantu menghafal dan mengingat informasi, dan urutan penyampaian materi harus mempertimbangkan kebutuhan siswa.

- c. Aspek kemanfaatan, diantaranya media audio visual dan video dapat membantu siswa memperhatikan, memudahkan proses pembelajaran, meningkatkan semangat siswa untuk belajar dan memudahkan guru menyampaikan materi.
- d. Aspek bahasa, adalah komponen teknis dimana konten video pembelajaran menggunakan bahasa untuk menyampaikan pelajaran. Beberapa indikator dari aspek kebahasaan termasuk penggunaan bahasa yang komunikatif, penggunaan bahasa yang benar, dan tulisan yang mengikuti Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).

G. Sistematika Skripsi

Sistematika ini berisi mengenai proses penulisan yang peneliti lakukan dari Bab I sampai dengan Bab V.

1. Bab I, Pendahuluan, memuat informasi tentang konteks masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
2. Bab II, Kajian Teori, membahas penelitian teoritis, termasuk hipotesis dan asumsi penelitian serta temuan dari penelitian terdahulu.
3. Bab III, Metode Penelitian, membahas metode penelitian dan desain penelitian.
4. Bab IV, Hasil dan Pembahasan, memuat informasi mengenai data hasil riset dan temuan yang ditemukan di lapangan dan akan dikaji dalam analisis riset.
5. Bab V, terdiri dari Simpulan dan Saran.