

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk menumbuhkan nilai-nilai yang baik bagi setiap individu secara terencana. Hal ini sesuai dengan undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Indonesia (2003, hlm. 2) bahwa Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk menerapkan sistem pendidikan ini sebagaimana yang terkandung dalam Q.S Al-Mujadalah ayat 11. Ayat ini menjelaskan bahwasannya Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan orang-orang yang memiliki ilmu dengan beberapa derajat atau kemuliaan dalam kehidupannya.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: ‘Berlapang-lapanglah dalam majlis’, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberikan ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. Mengamalkan pentingnya ilmu juga, perlu prinsip-prinsip dasar seperti pada budaya sunda yaitu “*silih asih*” (daling mengasihi), “*silih asah*” (saling memperbaiki) dan “*silih asuh*” (saling melindungi). Oleh karena itu, pendidikan harus difokuskan pada pengembangan individu yang kompeten.

Menurut Husna (2019, hlm. 45) menyatakan sekolah memiliki peran penting dalam proses pendidikan dengan menyelenggarakan pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Tujuannya adalah untuk mengembangkan kemampuan dan potensi siswa dalam berbagai bidang kehidupan, baik itu intelektual, sosial, maupun keterampilan lainnya. Dalam proses pembelajaran disekolah, peserta didik mempelajari pengetahuan di berbagai mata pelajaran, termasuk matematika. Matematika adalah

mata pelajaran yang diajarkan disetiap tingkat pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Menurut Gauss (1963, hlm. 366), menyatakan "*mathematics Is the queen and servant of the sciences*". Hal ini menyatakan bahwa matematika yaitu ratu ilmu pengetahuan. Matematika merupakan ratu yang dimaksud yaitu untuk mempelajari matematika hanya memerlukan diri sendiri. Dalam mempelajari matematika juga bertujuan untuk memperkuat kemampuan dari semua ilmu pengetahuan lainnya. Generasi muda akan membutuhkan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan. Hal ini sejalan dengan suharso (2020, hlm. 45-60) yang mengatakan bahwa matematika adalah disiplin ilmu yang sangat penting dalam pendidikan dasar karena mengajarkan cara berpikir yang terstruktur dan analitis. Matematika melibatkan proses pemecahan masalah yang dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam mengenali, menganalisis, dan menyelesaikan berbagai masalah. Pembelajaran matematika sebaiknya dilakukan dengan bantuan benda konkret, agar peserta didik lebih mudah memahaminya (wahyudi & siswanti, 2015, hlm. 25). Daryanto (2013, hlm. 411), menyebutkan bahwa pembelajaran matematika perlu diberikan sejak sekolah dasar agar peserta didik mampu berfikir logis, analitik, sistematis, kritis, kreatif serta kemampuan bekerja sama.

Berdasarkan hasil observasi berupa wawancara yang dilakukan peneliti di SDN Sukanagara 01 bahwa proses pembelajaran matematika belum membuahkan hasil yang baik khususnya pada materi pecahan. Hal ini disebabkan karena peserta didik masih merasa kesulitan dalam memahami konsep pecahan dan masih merasa kesulitan dalam belajar operasi hitung pecahan seperti melakukan penjumlahan dan pengurangan dalam bentuk pecahan. Hal ini disebabkan karena rendahnya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika di dalam kelas dan masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit sehingga sebagian besar peserta didik tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Masalah lainpun yaitu peserta didik cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung karena pembelajaran yang masih berpusat kepada guru, hal itu mengakibatkan peserta didik menjadi kesulitan dalam memahami soal mengenai materi yang diajarkan oleh guru khususnya pada materi

pecahan. Dalam pembelajaran, hasil belajar kognitif yang rendah menunjukkan penguasaan konsep yang juga rendah. Hal itu karena peserta didik cenderung menghafal rumus matematika daripada memahami konsep. Hal tersebut terlihat dari data yang diperoleh dari hasil nilai ulangan harian dan penilaian Tengah semester peserta didik kelas IV SDN Sukanagara 01 pada tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.1 Hasil PTS Mata Pelajaran Matematika Kelas IV-A SDN Sukanagara 01

No	Dasar Nilai	Peserta Didik	KKTP	Ketuntasan Belajar		Presentase	
				T	TT	T	TT
1.	PTS	27 Orang	75	13	14	48,14%	51,86%

Tabel 1.1 diatas, menunjukan bahwa masih banyak hasil belajar matematika dibawah Kriteria yaitu 51,86% sedangkan yang sudah memenuhi kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) hanya 48,14%, Hal ini disebabkan karena rendahnya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika di dalam kelas dan masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang sulit sehingga sebagian besar peserta didik tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Hal lainpun yaitu peserta didik cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung karena pembelajaran yang masih berpusat kepada guru. Dalam pembelajaran, hasil belajar kognitif yang rendah menunjukkan penguasaan konsep yang juga rendah. Hal ini karena peserta didik cenderung menghafal rumus matematika daripada memahami konsep.

Hasil belajar yaitu hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku menurut (Nurrita, 2018, hlm. 174). Adapun Menurut Parnawi (2019, hlm. 6-10), hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik dan psikologis siswa, seperti tingkat kecerdasan,

motivasi, minat, sikap, dan bakat. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan sosial, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat, serta lingkungan non-sosial, seperti kondisi alam, perangkat belajar, dan materi pelajaran. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor penyebab tersebut, Menurut Suardi (2020, hlm. 16), hasil belajar dipengaruhi oleh proses evaluasi dan pengukuran yang dilakukan setelah siswa menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

Faktor-faktor ini menunjukkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai aspek yang kompleks dan saling berhubungan, baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitarnya. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa merupakan penilaian terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik dan psikologis siswa, seperti kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat. Sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan sosial dan non-sosial yang mencakup keluarga, sekolah, masyarakat, serta kondisi alam dan perangkat belajar. Proses evaluasi dan pengukuran juga berperan penting dalam menentukan hasil belajar siswa. Faktor-faktor tersebut saling berhubungan dan membentuk hasil belajar yang kompleks. Guru diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengubah persepsi bahwa matematika adalah pelajaran yang menegangkan dan membosankan. Dengan cara ini, peserta didik akan lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Salah satu metode pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning/PBL*). Model *Problem Based Learning* ini membantu siswa untuk berpikir secara kreatif, aktif, dan bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi atas masalah-masalah dalam konteks dunia nyata. Menurut Evi dan Indarini (2021, hlm. 387) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning (PBL)* adalah salah satu model pembelajaran yang memakai masalah dunia nyata sebagai suatu lingkungan untuk peserta didik belajar berpikir kritis dan terampil dalam memecahkan suatu permasalahan sehingga mendapatkan pengetahuan dan konsep dari mata pelajaran. Tahapan model *Problem Based Learning (PBL)* menurut (Maryati, 2018) yaitu: 1) Orientasi peserta didik

pada masalah, 2) Mengorganisasi peserta didik dalam belajar, 3) membimbing penyelidikan secara individu maupun kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Adapun kelebihan dari model *Problem Based Learning*, model *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan motivasi siswa karena mereka terlibat dengan masalah yang relevan dan menarik bagi mereka. Menurut Harada (2020, hlm. 305) menjelaskan bahwa model *Problem Based Learning (PBL)* memberikan peluang bagi siswa untuk merasa lebih terhubung dengan proses belajar mereka, karena mereka dapat melihat bagaimana pembelajaran tersebut berhubungan dengan dunia nyata. kelebihan kekurangan. Adapun kekurangan dari model *Problem Based Learning (PBL)* biasanya membutuhkan waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Menurut Rahmawati (2021, hlm. 144-145), menyatakan bahwa model *Problem Based Learning (PBL)* yang melibatkan perencanaan, penelitian, pengembangan produk, dan presentasi dapat memakan waktu yang lebih banyak.

Penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dapat ditingkatkan dengan penggunaan media yang menarik yaitu video animasi. Menurut Ranang (2010), penggunaan gambar berwarna dalam video animasi dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran dan membantu mereka untuk tetap fokus. Hasil penelitian Ismawati (2016) menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Selain itu, penggunaan video memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit melalui penjelasan visual (Wulandari, 2021). Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran berbasis masalah atau model *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan minat dan fokus siswa terhadap materi, serta berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep yang kompleks seperti matematika. Penggunaan video animasi membantu siswa memahami konsep-konsep sulit melalui penjelasan visual yang menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dan dijadikan bahan

telaah bagi peneliti, penelitian yang dilakukan oleh Nurul Uswatun Khasanah, Zulmi Roestika Rini, Epe Agung Pribadi Fitra (2024) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik dikelas eksperimen yang menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan berbantuan vidio animasi memiliki pemahaman konsep yang lebih unggul dibandingkan dengan peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Lalu, penelitian oleh Izza Sya'adah Sitorus (2024) dengan hasil yang menyatakan bahwa hasil belajar menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* Berbantuan vidio animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Peserta didik dikelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa dikelas kontrol.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Rika Murdaningrum (2023) dengan hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep peserta didik. Pada *pre-test*, rata-rata pemahaman konsep peserta didik adalah 45,09%. Setelah penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan bantuan video animasi, rata-rata pemahaman konsep meningkat menjadi 74,94% pada siklus pertama dan 84,09% pada siklus kedua. Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dari ketiga penelitian ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan media video animasi merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Video animasi memberikan daya tarik visual yang membantu siswa lebih mudah memahami materi yang kompleks, dan pendekatan berbasis masalah mendorong siswa untuk aktif berpikir dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Hal ini membuktikan bahwa teknologi dapat memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Vidio Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar”. Dengan harapan untuk mengetahui apakah model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi ini berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar matematika di kelas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat didefinisikan permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran oleh guru
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dimuat di latar belakang dan identifikasi masalah, maka permasalahan perlu dibahas dan harus diselesaikan oleh peneliti yang dikemukakan dalam rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan pembelajaran model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan vidio animasi dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV SDN Sukanagara 01?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan vidio animasi dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV SDN Sukanagara 01?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan vidio animasi dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV SDN Sukanagara 01?
4. Seberapa besar efektivitas model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan vidio animasi terhadap hasil belajar matematika di kelas IV SDN Sukanagara 01?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang diberikan, penelitian dilakukan dengan tujuan:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan vidio animasi dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV SDN

Sukanagara 01.

2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan video animasi lebih tinggi dari pada peserta didik yang menggunakan model konvensional di kelas IV SDN Sukanagara 01.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan video animasi lebih tinggi dari pada peserta didik yang menggunakan model konvensional di kelas IV SDN Sukanagara 01.
4. Untuk mengetahui seberapa besar efektivitas model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan video animasi terhadap peningkatan hasil belajar matematika kelas IV SDN Sukanagara 01.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diharapkan manfaat dapat diberikan yaitu:

1. Manfaat teoritis

Dapat menambah pengetahuan dan referensi mengenai pengembangan kualitas pembelajaran pada berbagai jenjang Pendidikan dan pembelajaran khususnya dengan menggunakan model *Problem Base Learning* dengan berbantuan video animasi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan menambah kemampuan dalam menulis penelitian serta menambah pengalaman dalam menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik secara langsung ke lapangan.

b. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik baik secara individu maupun kelompok, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Pendidik

Dapat menjadi masukan, menambah wawasan dan pengalaman guru dalam

menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa melalui model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi.

d. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah terutama dalam rangka perbaikan system pembelajaran. Terutama berhubungan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Model Problem Based Learning (PBL)

Model Problem based learning (PBL) menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan memperkenalkan masalah dunia nyata. Tujuan utamanya adalah untuk mendorong siswa mengembangkan keterampilan belajar mandiri dan bekerja sama dalam kelompok untuk menemukan solusi bagi masalah-masalah kehidupan. *Model Problem Based Learning* (PBL) memungkinkan siswa untuk mengaitkan pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran.

- 1) pengidentifikasian siswa pada masalah,
- 2) pengorganisasian siswa,
- 3) pembimbingan penyelidikan,
- 4) pengembangan dan penyajian, dan
- 5) pengevaluasian proses pemecahan masalah atau penyimpulan.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu transformasi yang timbul pada peserta didik yang mencakup pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang diperolehnya sebagai hasil dari mengikuti kegiatan belajar (Susanto, 2013, hlm.5). menurut Sudjana (2006, hlm. 22) klasifikasi hasil belajar dari benyamin bloom secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu: 1) Ranah Kognitif: ranah kognitif berkenaan dengan sikap hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam

aspek yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi, 2) Ranah Afektif: ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atas reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi, 3) Ranah Psikomotorik: ranah psikomotorik berkenaan dengan skills (keterampilan) dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik yakni Gerakan refleks, keterampilan Gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, Gerakan keterampilan kompleks, dan Gerakan ekspresif dan interpretative. Dari pemaparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dan guru, sehingga peserta didik memiliki keterampilan dan pengetahuan baru yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sasaran penelitian pada hasil belajar matematika yang mencakup ranah kognitif dengan level kognitif C2-C6.

3. Video Animasi

video animasi Media video animasi adalah jenis media digital yang menampilkan gambar bergerak yang dibuat menggunakan teknik animasi. Media ini sering dimanfaatkan di berbagai sektor, seperti pendidikan dan pemasaran, karena kemampuan uniknya dalam menarik perhatian serta menyampaikan informasi secara lebih kreatif dan interaktif. Dari pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video animasi merupakan alat yang sangat efektif dan serbaguna untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran melalui penggabungan elemen visual dan audio yang menarik dan interaktif.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi yaitu menguraikan semua isi skripsi serta pembahasannya. Sistematika penulisan ini mempunyai hubungan antara satu bab dengan bab selanjutnya. Sistematika skripsi ini bertujuan untuk menyusun pengkajian dengan rapi serta memfasilitasi proses penulisan dengan lebih terperinci. Sistematika penulisan skripsi yang dipakai penulis berdasar pada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm 27) Sistematika penulisannya, antara lain:

1. Bagi Pembuka

Bagian pada pembuka skripsi ini meliputi halaman sampul, halaman

pengesahan, halaman moto serta persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

2. Bagian Isi

- a. BAB I pendahuluan, bagian ini ditujukan untuk menghantarkan pembaca ke pembahasan problematika. Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika skripsi.
- b. BAB II kajian teori serta kerangka pemikiran, bagian ini meliputi deskripsi teoretis yang berfokus pada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, serta tata aturan yang ditunjang berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang sejalan dengan problematika penelitian.
- c. BAB III metode penelitian, pada bagian ini meliputi pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek serta objek penelitian, pengumpulan data juga instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.
- d. BAB IV hasil penelitian serta pembahasan, pada bab ini memaparkan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasar hasil pengolahan serta analisis data, (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan rumusan masalah.
- e. BAB V Simpulan serta saran, kesimpulan merupakan penyajian dari uraian penafsiran serta pemaknaan dari hasil temuan penelitian juga saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada berbagai pihak.

3. Bagian Akhir

Pada bagian ini meliputi daftar pustaka serta lampiran-lampiran.