

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai fondasi pembangunan sumber daya manusia tidak terlepas dari berbagai tantangan yang muncul dalam konteks masyarakat yang dinamis, baik dari aspek sosial, ekonomi, maupun budaya. Ketimpangan akses pendidikan menjadi permasalahan yang berimplikasi langsung pada kualitas hidup masyarakat (Lestari dan Persada, 2024, hlm. 28-29). Upaya peningkatan kualitas hidup melalui pendidikan juga ditegaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang dan dilaksanakan secara sadar guna menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk aktif mengembangkan berbagai potensi diri, termasuk kecerdasan, kepribadian, serta keterampilan aktif yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk individu yang kritis, sadar, dan berdaya sehingga mampu berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat (Eka Januar, dkk., 2026, hlm. 85-87).

Hal ini tercermin dalam firman Allah SWT dalam surat Ta-Ha ayat 114 yang membahas mengenai pendidikan: *عَلِّمْنَا زِدْنِي رَبِّ* (*robbi zidnii 'ilmaa*), yang berarti “*Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku*”. Ayat ini menekankan pentingnya ilmu dalam proses belajar. Dalam konteks pendidikan, ini berarti seorang pelajar harus memaknai setiap langkah dalam proses pembelajaran dan tidak terburu-buru dalam memahami atau menguasai suatu materi.

Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga memiliki peran strategis dalam pembentukan moral siswa. Moral dipahami sebagai nilai yang berkaitan dengan kebaikan manusia, di mana di dalamnya terkandung prinsip-prinsip universal yang menjunjung nilai-nilai kemanusiaan (Kohlberg, dalam Wulandari 2021 hlm. 76). Nilai moral tersebut tidak terbentuk secara alami, melainkan memerlukan proses pembinaan yang terarah melalui pendidikan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa implementasi moral di sekolah masih menghadapi sejumlah kendala. Perilaku siswa yang menyimpang

dari nilai-nilai moral, seperti kurangnya kejujuran, rendahnya kedisiplinan, dan minimnya sikap saling menghargai, masih sering dijumpai di lingkungan sekolah (Warni R., 2025, hlm. 2-3). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pendekatan pendidikan yang tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai moral yang berakar pada kearifan lokal. Dalam konteks budaya Sunda, nilai *silih asah*, *silih asih*, dan *silih asuh* dapat menjadi landasan dalam membangun budaya moral positif di lingkungan sekolah. Nilai *silih asah* bermakna saling mencerdaskan dan berbagi pengetahuan, *silih asih* mengandung makna saling menyayangi dan menghargai, sedangkan *silih asuh* menekankan sikap saling membimbing dan bertanggung jawab. Nilai-nilai tersebut menjadi landasan penting dalam pelaksanaan pembelajaran yang mendorong interaksi positif antar siswa.

Pendidikan dipandang sebagai perkembangan intelektual siswa yang terjadi melalui proses aktif dalam membangun pengetahuan. Hal ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa berperan aktif dalam membentuk pengetahuan, di mana siswa aktif dalam menyusun konsep dan memberi makna tentang hal yang dipelajarinya (Prasasty, dkk., 2025, hlm. 2048-2049). Sehingga, proses pendidikan tidak hanya berfungsi untuk mentransfer informasi, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir, bernalar, dan menyelesaikan masalah sebagai bagian dari perkembangan kognitif siswa (Bustomi, dkk., 2024, hlm. 16378-16380). Dalam konteks pendidikan, matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang berperan penting dalam melatih kemampuan berpikir tersebut, karena matematika membantu siswa memahami hubungan, struktur, dan menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari maupun bidang lainnya (Salsabila S., dkk., 2024, hlm. 120).

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan esensial dalam pembelajaran matematika yang menuntut siswa untuk memahami, merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi penyelesaian suatu permasalahan. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika yang menekankan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif dalam menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari (Daulay & Nurdalilah, 2025, hlm. 313). *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) menegaskan bahwa

pemecahan masalah merupakan salah satu standar proses utama dalam pembelajaran matematika yang harus dikembangkan bersama dengan penalaran, komunikasi, koneksi, dan representasi matematis (Wadiah & El Hakim, 2024, hlm. 16). Ruseffendi menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran matematika karena tidak hanya dibutuhkan oleh siswa yang mempelajari matematika secara mendalam, tetapi juga oleh siswa yang memanfaatkan matematika dalam bidang studi lain serta dalam kehidupan sehari-hari (Layali & Masri, 2020 hlm. 138).

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis masih menjadi permasalahan dalam pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Menengah Pertama di Indonesia. Hal ini ditunjukkan oleh hasil berbagai survei internasional, seperti *Programme for International Students Assessment* (PISA) yang menyatakan 70% siswa Indonesia tidak mencapai tingkat keterampilan matematika dasar (Level 2), berarti siswa hanya mampu menyelesaikan permasalahan sederhana dengan petunjuk yang jelas. Mereka belum mampu bernalar secara kompleks atau menghadapi masalah yang membutuhkan pemikiran tingkat tinggi (OECD, 2023). *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS), mengungkapkan bahwa hanya 2% siswa Indonesia yang mencapai standar *Advanced International Benchmark*, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah kompleks dibandingkan dengan rata-rata internasional yang mencapai 7% (Mullis, I.V.S., et al., 2020). Sejalan dengan hal tersebut, pemerintah Indonesia melaksanakan Asesmen Nasional (AN) yang di dalamnya memuat Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) sebagai upaya mengukur kompetensi dasar siswa. AKM pada aspek numerasi tidak hanya berfokus pada keterampilan berhitung, tetapi juga menilai kemampuan siswa dalam menganalisis informasi, menggunakan penalaran matematis, dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Fauziah dkk. pada kelas VIII SMP IT Khazanah Pujud tahun pelajaran 2021/2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam menyelesaikan soal numerasi AKM masih tergolong rendah, dengan rata-rata skor sebesar 5,47. Selain itu, sekitar 65% siswa berada pada kategori kemampuan rendah dan mengalami

kendala terutama pada tahap memahami masalah yang diberikan. merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, serta memeriksa kembali jawaban. Ini berarti, kemampuan matematika siswa Indonesia secara konsisten berada di bawah rata-rata. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika SMP Pasundan 3 Bandung, kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, khususnya pada kelas VIII masih belum merata, hasil ulangan harian menunjukkan rata-rata sebesar 32,7% yang termasuk dalam kategori rendah. Pencapaian tersebut menunjukkan bahwa siswa belum mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah secara optimal (Suryani dkk., 2020, Masfufah & Afriansyah, 2021).

Selain kemampuan kognitif, kemampuan afektif juga berperan penting dalam proses pembelajaran, terutama dalam mendukung sikap dan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika menurut *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM), yang menekankan bahwa pembelajaran matematika tidak hanya mencakup aspek penguasaan konsep dan prosedur, tetapi juga pengembangan kemampuan berpikir secara logis, kritis, sistematis, pemecahan masalah, serta sikap positif terhadap matematika (Kunhertanti & Sentosa, 2018, hlm. 133). Salah satunya adalah kepercayaan diri yang dipahami sebagai sikap keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimilikinya sehingga siswa tidak mudah merasa cemas dalam bertindak, mampu bersikap bebas dan bertanggung jawab atas tindakannya, serta dapat menjalin hubungan sosial secara positif dengan orang lain. Keyakinan terhadap kemampuan diri tersebut berpengaruh terhadap tingkat prestasi atau kinerja individu yang bersangkutan (Lauster, dalam Fasikhah, 1994). Hal ini sejalan dengan Pajares dan Miller (1994, 1995) yang mengemukakan bahwa kepercayaan diri memiliki pengaruh yang luas dalam berbagai aspek kehidupan individu. Keyakinan terhadap kemampuan diri berperan dalam cara seseorang berpikir, memotivasi diri, dan menghadapi tekanan psikologis, serta menentukan keputusan yang diambil. Siswa dengan tingkat *self-confidence* yang baik cenderung lebih aktif, tekun, dan tidak akan mudah menyerah ketika dihadapkan dengan kesulitan dalam pembelajaran matematika.

Sejalan dengan hal tersebut, ditemukan bahwa rendahnya *self-confidence* siswa berdampak pada proses pembelajaran matematika. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa SMP di Karawang, tingkat *self-confidence* siswa dalam pembelajaran matematika masih tergolong belum optimal dengan rata-rata sebesar 67,91%. Indikator percaya oada kemampuan diri hanya mencapai 64,88% (Valerina & Abadi, 2023, hlm. 250). Siswa dengan *self-confidence* rendah cenderung kurang percaya diri dalam menyelesaikan soal, ragu dalam menentukan langkah penyelesaian, serta sering tidak menyelesaikan jawaban secara lengkap (Kase dkk., 2022, hlm. 136). Hal serupa juga ditemukan bahwa siswa dengan *self-confidence* rendah mengalami kesulitan dalam memahami dan memecahkan masalah matematika karena tidak yakin terhadap kemampuan yang dimiliki. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *self-confidence* memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran matematika (Zukhriya, dkk., 2024, hlm. 200-201).

Penelitian terdahulu menunjukkan adanya keterkaitan yang signifikan antara *self-confidence* dan kemampuan pemecahan masalah matematis. Studi literatur dan penelitian empiris mengungkapkan bahwa kepercayaan diri berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika (Latifah, 2024 hlm. 36). Hasil penelitian Isnaini menyatakan bahwa *self-confidence* memiliki hubungan dengan kemampuan pemecahan masalah matematis. Siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang baik cenderung menunjukkan kemampuan pemecahan masalah yang lebih optimal dibandingkan dengan siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah (Isnaini Y., 2024, hlm. 219).

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self-confidence* siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model yang dikembangkan David De Vries dan Keith Edwards pada tahun 1972 ini merupakan salah satu model yang melibatkan peran aktif siswa sebagai tutor dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 siswa dengan perbedaan kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun latar belakang lainnya. Dalam pelaksanaannya, *Teams Games Tournament* (TGT) mengintegrasukan unsur permainan dan turnamen akademik, sehingga siswa dapat berkompetisi secara sehat sebagai perwakilan kelompoknya untuk memperoleh prestasi terbaik. Adapun komponen utama dalam *Teams Games*

Tournament meliputi penyajian materi, pembentukan tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok (Herwandi 2022 hlm. 92-93). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Delina dkk., model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Hal tersebut terjadi karena model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan keaktifan siswa dalam diskusi kelompok, serta mendorong siswa bekerja sama dalam menyelesaikan masalah matematika (Novita, dkk., 2023, hlm. 366-367). *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran dikemas dalam bentuk kerja kelompok dan permainan yang kompetitif. Selain itu, model ini mendorong siswa untuk lebih aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta bertanggung jawab terhadap hasil kelompoknya. Selain itu, penerapan *Teams Games Tournament* membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran karena adanya kompetisi yang sehat antar kelompok (Aryani, dkk., 2024, hlm. 48).

Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) memiliki tahapan pembelajaran yang sejalan dengan indikator kemampuan pemecahan masalah matematis. Melalui diskusi dalam kelompok, siswa dapat memahami masalah dan merencanakan strategi penyelesaian. Tahap permainan dan turnamen mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah secara mandiri dan menerapkan strategi yang telah disepakati dalam diskusi sebelumnya, serta refleksi hasil belajar melatih siswa untuk mengevaluasi kembali jawaban yang diperoleh (Diaz, dkk., 2025, hlm. 385). Melalui turnamen atau kuis, siswa memiliki kesempatan untuk menunjukkan penguasaan materi mereka secara individu maupun sebagai tim, sekaligus mendapatkan pengakuan atas usaha dan pencapaian mereka. Interaksi yang intens selama permainan dan diskusi kelompok juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah siswa, serta melatih siswa untuk berpikir cepat dalam menyelesaikan permasalahan, menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan (Diaz, dkk., 2025 hlm. 386).

Adapun faktor yang memengaruhi aspek afektif siswa dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa, sehingga mendorong keterlibatan

aktif dalam proses pembelajaran. Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi maka berkembang juga ilmu pengetahuan, sehingga perkembangan tersebut harus dimanfaatkan dalam dunia pendidikan (Tri & Adam, 2022 hlm. 103). Canva adalah platform desain grafis berbasis daring yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman materi, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik secara visual. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa Canva mampu meningkatkan minat belajar dan efektivitas pembelajaran karena penyajian materi yang lebih kreatif dan mudah dipahami (Annur, dkk., 2026, hlm. 76-77).

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* siswa SMP memerlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media Canva dipandang perlu diteliti lebih lanjut guna mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan pemecahan masalah dan *self-confidence* matematika siswa SMP.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami masalah berdasarkan konteks nyata, menyusun strategi penyelesaian, serta menginterpretasikan soal cerita ke dalam bentuk matematis, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya melatih kemampuan berpikir aktif dan mandiri.
2. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis berdampak pada *self-confidence* siswa dalam pembelajaran matematika yang ditandai dengan kurangnya keterlibatan siswa dan anggapan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sulit dan membosankan.
3. Model dan metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton sehingga kurang mampu meningkatkan *self-confidence* serta kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

4. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Canva sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* siswa SMP masih perlu dikaji lebih lanjut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah diuraikan di atas, maka ada beberapa rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Canva, terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Canva terhadap *self-confidence* matematika siswa SMP?
3. Apakah pengaruh dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Canva simultan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* matematika siswa SMP?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Canva terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP.
2. Mengetahui bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Canva terhadap *self-confidence* matematika siswa SMP.
3. Mengetahui bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Canva secara simultan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* matematika siswa SMP.

E. Manfaat Penelitian

Apabila hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh kemampuan pemecahan masalah dan *self-confidence* matematika melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Canva, maka penelitian ini besar harap dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian keilmuan di bidang pendidikan matematika, khususnya terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Canva terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi empiris yang mendukung teori pembelajaran kooperatif dan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran matematika

F. Definisi Operasional

Untuk memberikan penjelasan yang terarah dalam penelitian serta memperjelas fokus penelitian, maka peneliti membuat definisi operasional dalam penelitian sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), yang dicetuskan oleh David De Wrics dan Keath Edward, merupakan salah satu varian dari pembelajaran kooperatif. Metode ini secara khusus memanfaatkan permainan dan turnamen berbasis kelompok atau kuis sebagai sarana untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Karakteristik unik dari TGT terletak pada kombinasi antara kerja tim dalam belajar dan kompetisi yang sehat antar kelompok melalui permainan. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menjadi pendekatan yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses belajar (Diaz, dkk, 2025).

2. Canva

Canva adalah perangkat lunak yang terdiri dari berbagai macam alat atau produk atau desain online, seperti grafis, bookmark, dll. Canva juga memiliki berbagai macam template dan desain. (Yuyun & Sutiah, 2023, hlm. 67). Media Canva tidak hanya dapat menampilkan video, gambar, grafik, dan lain-lain.

Tergantung pada tampilan dan nuansa yang ingin digunakan. Sehingga memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dengan tampilan menarik sehingga siswa dapat fokus pada pelajaran mereka. Objek yang dipilih dapat didesain dengan berbagai macam animasi yang diinginkan, membuat tampilannya lebih menarik untuk disajikan (Zulherman, 2021).

3. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan siswa dalam memahami permasalahan matematika, merancang strategi penyelesaian, melaksanakan strategi tersebut, serta mengevaluasi hasil penyelesaian. Pemecahan masalah dapat mengajarkan siswa untuk berpikir secara mendalam, terbiasa menghadapi tantangan, dan tidak tergesa-gesa dalam mengambil suatu keputusan baik itu dalam masalah matematika maupun dalam kehidupan sehari-hari (Laia & Harefa, 2021, hlm. 465-466).

4. *Self-Confidence*

Menurut Lauster (dalam Fasikhah, 1994) menyatakan bahwa kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang terhadap kemampuan dirinya sendiri yang ditunjukkan melalui sikap tidak mudah cemas, bertanggung jawab, mampu berinteraksi secara positif dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, serta memiliki motivasi untuk berprestasi. Kepercayaan diri yang baik dapat berkontribusi terhadap pencapaian prestasi dan hasil belajar yang lebih optimal.

5. Model Pembelajaran Direct Instruction

Model Direct Instruction menekankan pada penyampaian materi secara sistematis, terstruktur, dan dikendalikan oleh guru, dengan tujuan agar siswa mampu memperoleh pemahaman secara cepat dan tepat melalui arahan langsung dari guru (A'yun, dkk., 2025, hlm. 230-231).

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi pada penelitian ini yaitu gambaran kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam bentuk sebuah kerangka utuh skripsi yang mencakup 3 bagian yaitu bagian awal, isi, serta penutup. Bagian awal skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata

pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

Bagian isi skripsi ini terdiri atas lima bab. Bab I merupakan pendahuluan yang memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika penulisan skripsi. Bab II berisi kajian teori dan kerangka pemikiran yang mencakup landasan teori, hasil penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis penelitian. Bab III menjelaskan metode penelitian yang meliputi pendekatan dan desain penelitian, subjek dan objek penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab IV menyajikan hasil penelitian dan pembahasan. Pada bab ini dipaparkan temuan penelitian yang diperoleh dari hasil pengolahan serta analisis data, kemudian dilakukan pembahasan terhadap temuan tersebut untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Selanjutnya, Bab V memuat simpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian serta saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait.

Bagian akhir skripsi terdiri atas daftar pustaka yang memuat berbagai sumber rujukan yang digunakan dalam penyusunan penelitian serta lampiran yang berisi dokumen pendukung dan data yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.