

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses di mana guru mengajarkan anak-anak mereka. Orang dewasa diharapkan memberikan contoh yang baik bagi anak-anak, yang membantu mereka belajar, mengarahkan, serta pertumbuhan nilai-nilai moral dan etika, sambil menggali pengetahuan masing-masing individu. (Dewi, 2022). Pendidikan adalah dasar yang fundamental untuk kemajuan suatu bangsa. Ini bukan sekadar kegiatan mentransfer pengetahuan dari guru ke murid, tetapi juga upaya terstruktur untuk mengasah potensi setiap individu agar menjadi orang yang berbudi pekerti, berpengetahuan, dan terampil. Pendidikan memiliki dampak yang signifikan pada banyak aspek kehidupan, baik bagi individu, komunitas, maupun bangsa secara keseluruhan.

Tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dengan membantu murid berkembang menjadi individu yang percaya dan menghormati Tuhan Yang Maha Esa, memiliki standar moral yang tinggi, sehat, berpengetahuan luas, berbakat, mandiri, dan demokratis. Hal ini sejalan dengan definisi pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah “upaya yang disadari dan direncanakan untuk mewujudkan suasana dan proses belajar-mengajar agar murid secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritualitas keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara”. Dari definisi ini, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terarah berdasarkan tujuan tertentu.

Dalam konteks Islam, pendidikan memiliki makna yang mendalam, hal ini juga dinyatakan dalam Al-Qur'an Surah Al-Mujadilah ayat 11:

”يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ“

Artinya: “Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman di antara kalian dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti terhadap apa yang kalian kerjakan”.

Ayat ini menekankan bahwa kehormatan seseorang di mata Allah bukanlah hasil kebetulan, melainkan didasarkan pada dua pilar utama, yaitu iman dan

pengetahuan. Dengan mengangkat mereka yang memiliki iman dan pengetahuan, Allah menunjukkan bahwa kombinasi antara spiritualitas yang kuat dan pemahaman intelektual yang mendalam adalah kunci utama untuk mencapai martabat yang lebih tinggi, baik di dunia ini maupun di akhirat. Dalam konteks kesundaan, pendidikan juga diartikan sebagai proses pembelajaran yang mengedepankan nilai-nilai kearifan lokal dan budaya Sunda, seperti dalam ungkapan “*Ngajarkeun ka nu ngora, ngadidik ka nu kolot*,” yang berarti mengajarkan kepada yang muda dan mendidik yang tua. Makna dari peribahasa ini adalah bahwa pendidikan itu tidak mengenal usia, baik generasi muda maupun lanjut usia memiliki dan hak dan tanggung jawab yang sama untuk menempuh pendidikan.

Pendidikan di tingkat sekolah dasar, merupakan fondasi penting bagi murid dalam membangun pemahaman, terutama di bidang matematika. Matematika adalah mata pelajaran sekolah yang tidak dapat dipelajari dalam sekali, tetapi memerlukan pembelajaran berulang. Hal ini disebabkan karena matematika berurusan dengan angka dan rumus. Pendidikan matematika harus memberikan kesempatan bagi murid untuk mengembangkan pemahaman mereka dan mencari pengalaman terkait matematika itu sendiri, sehingga hasil belajarnya dapat mencapai yang diharapkan (Rubianti, 2024).

Matematika berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari dan murid sangat memerlukan pemahaman yang baik tentang konsep-konsep dalam matematika (Heryanto dkk., 2022). Pemahaman konsep adalah keterampilan yang memungkinkan murid untuk menyerap, mengartikan, dan mengajarkan kembali ide-ide yang telah mereka pelajari. Pemahaman konsep meliputi cara penyampaian data dalam bentuk matematika serta penyelesaian masalah secara efektif. Dalam bidang pendidikan matematika, pemahaman konsep merupakan aspek penting yang menentukan keberhasilan murid dalam menyelesaikan soal dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan (Asgustira, 2025).

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan Program Kampus Mengajar Mandiri (PKMM) di SDN Cibodas 02 pada murid kelas III dalam pemahaman konsep matematika, ditemukan masalah yang cukup serius. Secara spesifik, murid tidak memahami makna konsep matematika yang dipelajari,

terutama dalam konsep dasar seperti hubungan angka, operasi perhitungan, dan pemecahan masalah sederhana. Murid dapat menyelesaikan soal yang bentuk dan prosedurnya sama persis dengan contoh yang diberikan guru, tetapi mereka langsung kebingungan jika angka diubah, konteks soal berubah, atau soal disajikan dalam bentuk cerita. Dalam kegiatan tanya jawab, sebagian besar murid tidak dapat menjelaskan dasar jawaban mereka dan cenderung mengikuti tebakan atau jawaban teman mereka. Hal tersebut terlihat dari data yang diperoleh hasil Asesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS) murid kelas 3 SDN Cibodas 02 pada Tabel 1.1 berikut ini:

Tabel 1.1 Hasil ASAS Mata Pelajaran Matematika kelas III SDN Cibodas 02

No	Dasar Nilai	Murid	KKTP	Ketuntasan Belajar		Persentase	
				T	TT	T	TT
1.	ASAS	37 Orang	75	15	22	40,54%	59,46%

Keterangan:

KKTP : Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Tabel 1.1 di atas menunjukkan bahwa capaian belajar murid masih belum optimal. Dari 37 murid, hanya 15 (40,54%) yang mencapai di atas nilai KKTP. Sebagian besar murid, yaitu 22 (59,46%), masih berada di bawah KKTP, dengan rata-rata nilai 73,49. Hal ini disebabkan karena rendahnya semangat untuk belajar matematika di kelas, dan banyak di antara mereka masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga sebagian besar tidak tertarik untuk berpartisipasi dalam pelajaran. Masalah lain adalah murid cepat bosan selama pelajaran, karena pengajaran selalu berpusat pada guru, sehingga sulit bagi murid untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Di kelas, hasil belajar kognitif yang rendah menunjukkan penguasaan konsep yang buruk. Hal ini disebabkan karena murid cenderung menghafal rumus matematika daripada memahami konsepnya.

Selama proses pembelajaran di kelas, murid akan lebih semangat jika materi pembelajaran langsung relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka (realistis), yang memungkinkan mereka memahami konsep-konsep tersebut dengan lebih baik dan mengungkapkannya dengan kata-kata mereka sendiri, terutama dalam

matematika. Murid juga akan menikmati pembelajaran di kelas, yang memungkinkan guru melihat sejauh mana pemahaman murid tentang konsep-konsep ini memengaruhi kesuksesan akademis mereka. Mengingat pentingnya matematika, guru sebaiknya membiasakan diri memberikan soal-soal kontekstual atau soal-soal yang mencerminkan situasi nyata yang pernah dihadapi murid (Apriliani, 2024). Oleh karena itu, penerapan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* dapat menjadi pilihan bagi guru dan murid dalam mengeksplorasi pendekatan pembelajaran matematika.

Realistic Mathematics Education (RME) adalah teori matematika yang dikembangkan oleh Hans Freudenthal di Belanda sejak tahun 1971. Trefars menggambarkan RME sebagai teori pembelajaran dan pengajaran yang memandang matematika sebagai aktivitas manusia yang berkaitan dengan kenyataan (Asmaarobiyah dkk., 2025). Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) menekankan pentingnya mengaitkan pengajaran matematika dengan keadaan nyata yang dialami murid. Melalui pendekatan ini, murid didorong untuk berpikir secara kreatif dan imajinatif saat mencari solusi atas suatu masalah, sehingga menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap prinsip-prinsip matematika.

Karakteristik *Realistic Mathematics Education* (RME) yaitu pembelajaran dimulai dengan konteks nyata yang dapat dengan mudah dibayangkan oleh murid, kemudian mereka dibimbing untuk mengembangkan model mereka sendiri yang berfungsi sebagai jembatan menuju pemahaman abstrak. Proses ini sangat bergantung pada ide-ide murid, yang muncul melalui interaksi aktif di kelas, sehingga berbagai konsep matematika yang saling terkait dapat dibangun secara holistik dan mendalam, daripada hanya dihapal secara terpisah, menurut Treffers (1987 dalam Johar, dkk. 2021, hlm. 24-25). Kelebihan dari *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah sebagai berikut: 1). RME memungkinkan murid untuk memahami hubungan antara matematika dan kehidupan sehari-hari, 2). RME dengan jelas menunjukkan bahwa matematika dapat dibangun dan dikembangkan tidak hanya oleh para ahli di bidangnya, tetapi juga oleh para murid itu sendiri (3). RME membantu murid memahami bahwa metode yang digunakan untuk mencapai solusi mungkin berbeda dari pendekatan lain (4). RME membantu murid

memahami bahwa, dalam mempelajari matematika, mereka harus mengikuti suatu proses dan berusaha mengemukakan gagasan mereka sendiri dengan bantuan orang lain yang memiliki pengetahuan lebih luas daripada mereka (Hubulo dkk., 2022).

Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) ini dapat dikombinasikan dengan penggunaan media *scratch*. Penggunaan media ini memungkinkan murid untuk memvisualisasikan konsep-konsep matematis dengan cara yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman mereka karena sangat sederhana dan mudah digunakan. Scratch adalah bahasa pemrograman yang dirancang untuk anak-anak dengan antarmuka pengguna grafis tipe drag-and-drop. Scratch dikembangkan berdasarkan Logo, yang diciptakan di MIT Media Lab. Scratch adalah bahasa pemrograman berbasis blok yang memungkinkan pengguna membuat program dengan menyeret dan meletakkan blok kode (Zahid dkk., 2021).

Salah satu manfaat menggunakan alat ini adalah dapat diterapkan pada proyek-proyek seperti cerita, permainan, animasi, dan simulasi. Selain itu, alat ini berguna untuk membuat proyek yang menggabungkan foto, video, dan rekaman audio. (Pratiwi & Bernard, 2021). Menurut Afriani (2022, hlm. 9-12) berikut adalah prosedur untuk menggunakan *scratch* baik secara online yang bisa langsung diterapkan: a). Pastikan perangkat komputer terhubung ke internet, b). Di browser, masukkan alamat <https://scratch.mit.edu/>, c). Pada tahap ini, kamu bisa menggunakan *scratch* dengan memilih create pada menu. Namun, hal ini tidak direkomendasikan karena proyek anda tidak akan tersimpan. Oleh karena itu, kamu perlu membuat akun baru atau masuk dengan akun yang sudah ada, d). Untuk membuat akun, kamu bisa pilih join *scratch* pada menu dan lengkapi formulir pendaftaran yang disediakan.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Qodariah & Rabbani, 2022) menyebutkan bahwa respon dari murid terhadap aplikasi *scratch* menunjukkan hasil yang positif. Ini terlihat dari evaluasi praktikalitas media yang mencapai 79% (praktis) dan dari penelitian keefektifan yang dinilai (cukup efektif). Terdapat dampak yang signifikan pada peningkatan pemahaman konsep matematika, dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi *scratch* bagi murid kelas III di sekolah dasar, di mana persentase peningkatannya mencapai

36 atau 73,46%. Penelitian sebelumnya (Istifadah, 2024) menemukan bahwa penerapan metode pembelajaran RME dapat meningkatkan prestasi murid. Penggunaan media konkret dapat meningkatkan minat murid dan membuat materi kelas 2 lebih mudah dipahami. Penelitian oleh (Maulidya et al., 2025) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran RME dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika murid di kelas VA SDN 1 Keker. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ini pada siklus pertama, persentase ketuntasan pemahaman konsep matematis sebesar 73% melebihi KKM, dan pada siklus kedua, persentase ketuntasan pemahaman konsep sebesar 12% dan persentase murid yang mencapai KKM sebesar 85%.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) sangat efektif dalam membantu murid memahami matematika, karena pendekatan ini menyajikan materi pembelajaran secara lebih realistis yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, media *Scratch* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, karena murid dapat langsung melihat animasi atau simulasi dari konsep yang dipelajari. Dengan menggabungkan kedua hal ini, diharapkan murid akan lebih antusias dalam belajar dan menemukan kemudahan dalam memahami konsep-konsep matematis. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pendekatan *Realistic Mathematics Education* Berbantuan Media *Scratch* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Murid.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Murid kelas tiga masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, terutama konsep-konsep dasar seperti hubungan antara angka, operasi hitung, dan pemecahan masalah sederhana. Hal ini tercermin dari ketidakmampuan mereka untuk menjelaskan alasan atau konsep yang mendasari jawaban mereka dalam kegiatan pembelajaran.
2. Capaian belajar murid kelas tiga dalam matematika masih belum optimal, seperti yang pada data ASAS dari 37 murid, hanya 15 (40,54%) yang mencapai

tingkat pembelajaran di atas KKTP, sementara 22 (59,46%) masih berada di bawah KKTP.

3. Pendekatan pembelajaran matematika yang digunakan di kelas masih konvensional dan berpusat pada guru, sehingga tidak memberikan kesempatan kepada murid untuk mengembangkan pemahaman mereka sendiri tentang konsep-konsep melalui pengalaman belajar yang realistik dan bermakna.
4. Media yang digunakan dalam pelajaran matematika masih terbatas dan kurang interaktif, sehingga belum memungkinkan murid untuk memvisualisasikan konsep matematika secara konkret dan menarik.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini berdasarkan masalah yang diidentifikasi di atas adalah:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran murid yang menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan media *scracth* dengan murid yang menggunakan pendekatan konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis murid yang menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan media *scracth* dengan murid yang menggunakan pendekatan konvensional?
3. Seberapa besar pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan media *scracth* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis murid?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran murid yang menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan media *scracth* dengan murid yang menggunakan pendekatan konvensional.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis murid yang menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan media *scracth* dengan murid yang menggunakan pendekatan konvensional.

3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis murid.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dengan bantuan media *scratch*, pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dapat meningkatkan pengetahuan dan referensi tentang pengembangan kualitas pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan dan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Dapat memperluas pengetahuan dan meningkatkan keahlian dalam menyusun karya ilmiah serta memberikan pengalaman dalam menerapkan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media *scratch*.

b. Bagi murid

Dapat meningkatkan partisipasi selama pembelajaran baik secara personal maupun kelompok, serta mampu memperbaiki kemampuan pemahaman.

c. Bagi guru

Dapat memberikan informasi berharga, memperluas pengetahuan dan pengalaman pengajar dalam menciptakan pembelajaran yang dinamis, inovatif, kreatif, efisien, serta menyenangkan untuk murid dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media *scratch*.

d. Bagi sekolah

Dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi institusi pendidikan khususnya dalam rangka perbaikan metode pembelajaran. Selanjutnya, dapat meningkatkan reputasi dan kualitas institusi pendidikan.

F. Definisi Operasional

Untuk mencegah kesalahpahaman tentang istilah yang digunakan dalam penelitian, penjelasan istilah diberikan di bawah ini.

1. Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME)

Pendekatan *Realistic Mathematics Education* memulai pembelajaran dengan memberikan murid kesempatan untuk membangun pengetahuan matematis formal mereka sendiri melalui masalah realistik. Metode ini menjelaskan konsep

matematika dalam kehidupan sehari-hari sehingga lebih mudah bagi murid untuk membedakan apa yang telah mereka pelajari dengan hal-hal yang mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari. Metode pendekatan *Realistic Mathematics Education* yaitu, a). Memahami masalah kontekstual, b). Menjelaskan masalah kontekstual, c). Menyelesaikan masalah kontekstual, d). Membandingkan dan mendiskusikan jawaban, d). Menyimpulkan.

2. Media Scratch

Scratch adalah program simulasi berbasis bahasa pemrograman visual yang interaktif dan menyenangkan yang digunakan untuk merancang dan menganalisis animasi yang menunjukkan fungsi atau prinsip dasar pembelajaran. Dengan *Scratch*, pengguna dapat membuat animasi, permainan, dan berbagai kreasi menarik lainnya tanpa perlu menulis kode secara manual. Langkah-langkah menggunakan *scratch* baik secara online yang bisa langsung diterapkan: a). Pastikan perangkat komputer terhubung ke internet, b). Di browser, masukkan alamat <https://scratch.mit.edu/>, c). Pada tahap ini, kamu bisa menggunakan *scratch* dengan memilih create pada menu.

3. Kemampuan Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep adalah keterampilan yang memungkinkan murid untuk menyerap, mengartikan, dan mengajarkan kembali ide-ide yang telah mereka pelajari. Pemahaman konsep meliputi cara penyampaian data dalam bentuk matematika serta penyelesaian masalah secara efektif. Indikator yang mencerminkan pemahaman konsep menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) mencakup: a). Menyampaikan kembali suatu konsep, b). Mengelompokkan topik berdasarkan karakteristik tertentu sesuai dengan konsep yang mereka miliki, c). Memberikan contoh dan noncontoh dari suatu konsep, d). Menyatakan konsep dalam bentuk representasi matematika, e). Menguraikan syarat yang diperlukan atau cukup untuk suatu konsep, f). Memilih dan menggunakan prosedur tertentu, g). Menerapkan konsep atau algoritma untuk menyelesaikan persoalan.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika ini dirancang untuk mempermudah penulisan serta pemahaman. Struktur yang jelas memberi penulis kemampuan untuk menjadikan karya mereka

lebih teratur dan mudah dipahami. Ini dapat membantu penulis dalam mengatur ide serta pemikiran mereka dengan lebih efisien. Dalam Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahamurid FKIP Unpas, tim yang menyusun skripsi mengatakan bahwa (2024, hlm. 27):

1. Bab I Pendahuluan

Pendahuluan dirancang untuk memasukkan pembaca ke dalam pembahasan tentang masalah. Ada masalah yang membutuhkan penjelasan lebih lanjut, dan itulah alasan mengapa penelitian ini dilakukan. Ada perbedaan antara ekspektasi dan kenyataan yang menyebabkan masalah penelitian. Pembaca dapat memahami jalan isu dan diskusi dengan membaca bagian pendahuluan. Latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi adalah komponen pendahuluan skripsi.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Kajian teori menyajikan deskripsi teoritik yang menitikberatkan pada hasil analisis teori, konsep, kebijakan, dan regulasi yang didukung oleh penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang diteliti. Dalam kajian teori, peneliti merumuskan pemahaman mengenai konsep tersebut. Selanjutnya, kajian teori berlanjut pada penyusunan kerangka pemikiran yang memaparkan hubungan antara variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian ini. Dengan demikian, kajian teori bukan hanya menyajikan teori yang ada, tetapi juga mengungkapkan alur pemikiran peneliti tentang masalah yang diteliti dan dipecahkan dengan ditopang atau dibangun oleh teori-teori, konsep, kebijakan dan peraturan yang ada. Bab II ini terdiri dari empat pokok bahasan diantaranya: a. penelitian teori dan kaitannya dengan topik yang akan diteliti; b. temuan penelitian sebelumnya yang sesuai dengan variabel penelitian yang akan diteliti; c. kerangka pemikiran dan diagram atau skema paradigma penelitian; dan d. asumsi dan hipotesis yang mendasari penelitian

3. Bab III Metode Penelitian

Dalam bab ini, langkah-langkah dan metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang menghasilkan kesimpulan dibahas secara menyeluruh dan mendalam. Beberapa elemen akan dibahas dalam bab ini: pendekatan

penelitian; desain penelitian; subjek dan objek penelitian; pengumpulan dan instrumen penelitian; teknik analisis data; dan prosedur penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan data, hasil pengolahan, dan analisis. Ini juga membahas hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menjawab rumusan masalah dan hipotesis. Sebelum memulai pengujian hipotesis, peneliti harus mendiskusikan hasil penelitian mereka dan menjelaskan maknanya.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Simpulan menjelaskan bagaimana peneliti menginterpretasikan dan memahami hasil penelitian mereka. Hasil uji normalitas data juga harus diperhatikan. Simpulan bisa disajikan dengan format poin per poin atau dalam bentuk penjelasan yang padat, serta harus mencakup seluruh hasil dan penemuan dari penelitian tersebut. Di sisi lain, saran adalah rekomendasi yang ditujukan kepada berbagai pihak, seperti pengambil keputusan, pengguna, peneliti lain, atau pihak yang berhadapan langsung dengan masalah di lapangan, bertujuan untuk memberikan tindak lanjut dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

6. Bab VI Daftar Pustaka dan Lampiran

Daftar pustaka adalah daftar sumber yang dapat digunakan sebagai referensi selama proses pengumpulan data, analisis, dan penyusunan skripsi. Sumber-sumber ini dapat berasal dari buku, jurnal akademik, majalah ilmiah, artikel di majalah atau surat kabar, serta artikel dalam antologi atau kumpulan karya, serta artikel yang ditemukan di situs web. Sementara itu, lampiran merujuk pada keterangan atau informasi tambahan yang dianggap diperlukan untuk mendukung skripsi. Lampiran dapat mencakup dokumen penting, seperti tabel, gambar, korpus data, kuesioner, dan diagram, tetapi tidak dapat dimasukkan ke dalam uraian karena dapat mengganggu penyebaran informasi.