

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>1</sup> Manusia merupakan makhluk yang diberi oleh Allah SWT akal pikiran serta ilmu pengetahuan. Akal dan pikiran itu digunakan manusia untuk belajar agar mendapatkan ilmu pengetahuan yang bisa bermanfaat bagi dirinya kelak maupun orang lain.

Salah satu usaha yang dapat ditempuh dalam belajar adalah melalui pendidikan. Hubungan antara pendidikan dan masyarakat sangat penting sekali sehingga merupakan bidang studi tersendiri dalam ilmu pendidikan. Tujuan dari pendidikan bagi setiap orang adalah untuk membentuk pribadinya menjadi pribadi yang baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat serta sehat jasmani dan rohaninya, berilmu pengetahuan dan bermoral.

Dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, pada Bab II pasal 3 yang berbunyi:

---

<sup>1</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 2.

“Pendidikan Nasional berfungsi menyumbangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi dasar siswa agar beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”<sup>2</sup>

Berdasarkan bunyi Undang-undang di atas, dapat kita ketahui bahwa tujuan dari pendidikan itu tidak hanya untuk membentuk pribadi yang cerdas dalam bidang intelektuanlnya saja, akan tetapi juga untuk membentuk pribadi yang berakhlak mulia, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa untuk menjadi bekal yang bermanfaat baik di dunia maupun akhirat.

Sebagaimana yang terkandung dalam Al-Qur’an Surat Al-Mujadillah ayat 11 di bawah ini:

يَأَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذْ أَقْبَلْتُمْ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَا  
نَشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (11)

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah akan mengangkat derajat orang yang beriman, bertaqwa dan taat kepada Allah SWT, melaksanakan perintah-Nya dan menjauhi segala larangann-Nya, serta berusaha menciptakan suasana damai, aman dan juga tentram dalam masyarakat. Demikian pula orang-orang yang berilmu dan menggunakan ilmunya sesuai dengan yang diperintahkan Allah dan Rasul-Nya. Maka dapat dipahami bahwa orang yang beriman dan berilmu mempunyai derajat

---

<sup>2</sup>Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) beserta penjelasannya*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 7.

lebih tinggi di sisi Allah SWT.<sup>3</sup> Ilmu yang disertai iman akan membentuk seseorang menjadi pribadi yang cerdas, bermoral dan bertaqwa kepada Allah SWT.

Lembaga pendidikan formal adalah sekolah. sekolah merupakan wadah untuk melakukan kegiatan proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Guru memiliki tanggung jawab untuk membimbing para anak didiknya dalam menanggapi masalah-masalah yang ada. Kurikulum dan metode pengajarannya harus dikembangkan sejalan dengan kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa sehingga pendidikan yang diberikan di sekolah itu benar-benar berfungsi sebagai bekal hidup mereka.<sup>4</sup>

Terdapat berbagai macam mata pelajaran yang diajarkan di sekolah salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu bagian ilmu pengetahuan yang berperan penting terhadap kemajuan suatu negara. Pendidikan matematika merupakan ilmu dasar dari semua jenjang pendidikan dan memegang peranan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>5</sup> Dalam pembelajaran matematika guru harus dapat menanamkan minat belajar siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menarik minat siswa dalam belajar adalah penggunaan media dalam proses belajar mengajarnya.

---

<sup>3</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirnya*, (Jakarta: Penerbit Lentera Abadi, 2010), h. 25.

<sup>4</sup>Nazili Shaleh Ahmad, *Pendidikan dan Masyarakat* (Yogyakarta: CV Bina Usaha, 1989), h. 1-2.

<sup>5</sup>Awaludin Fitra, Yulia Utami, Martua Sitorus, "Pemanfaatan Aplikasi *Microsoft Mathematics* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Kemala Bhayangkari 1 Medan", dalam *Jurnal Mantik Penusa Teknik Informatika STMIK Pelita Nusantara Medan*, Vol.3 No.1 Juni, 2019, h. 55.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah siswa dalam proses penerimaan materi pelajaran yang disampaikan dan tentu akan mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa akan lebih termotivasi dalam mempelajari materi bahasan.<sup>6</sup> Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata maupun kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan materi dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik dapat lebih mudah mencerna materi dengan bantuan media.<sup>7</sup>

Berdasarkan informasi dari salah satu siswa, dalam proses belajar mengajarnya masih menggunakan buku paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Di sekolah hanya menggunakan buku yang terdapat materi, contoh soal dan soal-soal yang monoton. Pembelajaran matematika juga dilakukan hanya dengan metode pembelajaran konvensional dimana dalam pembelajarannya guru menjelaskan materi yang disampaikan, kemudian siswa mencatat apa yang dijelaskan oleh guru, setelah itu guru memberikan latihan atau tugas kepada siswa.

Zaman sekarang banyak sekali teknologi yang semakin berkembang dengan pesat sehingga dapat membuat penggunaannya semakin mudah untuk melakukan berbagai aktivitas dengan teknologi yang disediakan. Teknologi merupakan sarana yang dapat digunakan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi saat ini hampir ada di seluruh aspek kehidupan. Teknologi mempunyai peranan yang sangat

---

<sup>6</sup>Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudera, 2016), h. 8.

<sup>7</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), h. 120.

kompleks, yaitu dapat digunakan sebagai alat bantu manusia untuk menyelesaikan suatu pekerjaan dalam kehidupan sehari-hari.

Berbagai macam teknologi yang dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran matematika salah satunya adalah software *Microsoft Mathematics*. *Microsoft Mathematics* adalah program edukasi yang dibuat untuk membantu penggunanya menyelesaikan permasalahan matematika. *Microsoft Mathematics* dirancang seperti kalkulator namun memiliki fitur lebih lengkap dan memiliki kemampuan menjabarkan langkah demi langkah penyelesaian. *Microsoft Mathematics* dapat digunakan untuk siswa sebagai media untuk memahami matematika.<sup>8</sup> *Microsoft Mathematics* ini juga dapat diunduh secara gratis sehingga bisa didapat dengan mudah.

*Microsoft Mathematics* akan memberikan manfaat bagi siswa maupun guru dalam memudahkan proses belajar mengajarnya sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini selaras dengan penelitian oleh Suesthi Rahayuningsih, Universitas Islam Majapahit. Dengan judul “Pemanfaatan *Software Microsoft Mathematics* dalam Pembelajaran Matriks” bahwa dengan *software* ini memungkinkan dapat memberikan motivasi siswa untuk belajar matriks dengan cara yang tidak membosankan yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi tersebut.

Berdasarkan observasi awal, sekolah Madrasah Aliyah Negeri Barito Utara mempunyai fasilitas teknologi komputer yang memadai dan layak untuk digunakan. Informasi yang didapat dari salah satu guru matematika di Madrasah

---

<sup>8</sup>Suesthi Rahayuningsih, “Pemanfaatan *Software Microsoft Mathematics* dalam Pembelajaran Matriks”, dalam *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Islam Majapahit Mojokerto*, Vol. 1 no. 1 Maret, 2018, h. 77.

Aliyah Negeri Barito Utara sekaligus yang mengelola ruangan komputer mengatakan bahwa komputer yang tersedia biasa hanya digunakan untuk ujian berbasis komputer pada kelas XII atau digunakan pada saat praktik komputer mata pelajaran Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK).

Berdasarkan wawancara terhadap guru, dalam pembelajaran matematika belum pernah menggunakan media komputer saat proses pembelajaran matematika. Matematika yang diajarkan adalah objek yang bersifat abstrak, hal tersebut juga yang memicu kesulitan siswa dalam belajar terutama bagi siswa yang belum mampu berpikir secara abstrak sehingga kebanyakan siswa mendapatkan hasil belajar yang kurang dari rata-rata.

Berdasarkan uraian di atas, maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam dengan melakukan penelitian yang berjudul **“PENGUNAAN MICROSOFT MATHEMATICS PADA MATERI TURUNAN DITINJAU DARI HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI.1 MIPA MADRASAH ALIYAH NEGERI BARITO UTARA”**

## **B. Definisi Operasional**

Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam memahami maksud penelitian ini, maka perlu memberikan pendekatan teoritis berupa definisi operasional sebagai berikut:

## 1. Penggunaan

Penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu.<sup>9</sup> Pada penelitian ini yang dimaksud adalah pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Mathematics* pada materi turunan siswa kelas XI.1 MIPA Madrasah Aliyah Negeri Barito Utara.

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjalin pada peserta didik yang disebabkan oleh aktivitas belajar yang dilakukannya. Perubahan yang dimaksud adalah dari segi sikap peserta didik dan dari segi ilmu pengetahuan. Perubahan perilaku terjadi sebab adanya bimbingan dari segi tenaga pengajar kepada peserta didik untuk menjadi individu yang saling menghargai, menghormati, menyayangi dan pastinya mempunyai rasa tanggung jawab dan disiplin pada setiap pekerjaan yang dikerjakan. Perubahan dari segi ilmu pengetahuannya ialah sebab adanya proses belajar yang dilakukan, maka peserta didik menjadi orang yang tahu mengenai sesuatu yang sebelumnya tidak diketahui. Selain itu, peserta didik juga memiliki beberapa kemampuan dari hasil belajarnya, kemampuan ini mencakup kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik.<sup>10</sup>

Hasil belajar yang diambil oleh peneliti adalah hasil belajar kognitif yang diperoleh setelah penggunaan *Microsoft Mathematics* pada siswa kelas XI.1

---

<sup>9</sup>Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), h. 1198.

<sup>10</sup>Putri Rachmawati, Amram Rede, Mohammad Jamhari, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran", dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi Universitas Tadulako*, Vol.5 No.1 Juni, 2017, h. 37.

MIPA Madrasah Aliyah Negeri Barito Utara. Kognitif merupakan proses berpikir, yaitu kemampuan seseorang untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan peristiwa pada suatu kejadian.<sup>11</sup>

### 3. Respon Siswa

Respon merupakan tanggapan dari seseorang yang mempresentasikan bagaimana dirinya berpikir, merasa dan bertindak atas sebuah kejadian maupun peristiwa.<sup>12</sup> Respon dalam penelitian ini adalah tanggapan dari siswa terkait penggunaan *Microsoft Mathematics* pada materi turunan siswa kelas XI.1 Mipa Madrasah Aliyah Negeri Barito Utara.

### 4. Aplikasi *Microsoft Mathematics*

*Microsoft Mathematics* merupakan aplikasi yang digunakan untuk sistem operasi *Microsoft Windows*. *Microsoft Mathematics* dirancang semacam kalkulator akan tetapi mempunyai fitur lebih lengkap serta mempunyai kemampuan menjabarkan langkah demi langkah penyelesaian.<sup>13</sup> Versi yang digunakan pada aplikasi *Microsoft Mathematics* yang diteliti yaitu versi 4.0.

### 5. Turunan

Turunan adalah materi dalam pembelajaran matematika yang diajarkan di kelas XI pada jurusan MIPA di semester genap Tahun Pelajaran 2019/2020.

---

<sup>11</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 48.

<sup>12</sup>Harri Firmansyah, *High Class Response*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014), h. 1.

<sup>13</sup>Suesthi Rahayuningsih, "Pemanfaatan Software Microsoft Mathematics dalam Pembelajaran Matriks", dalam *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Islam Majapahit Mojokerto*, Vol. 1 No.1 Maret, 2018, h. 77.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Mathematics* pada materi turunan siswa kelas XI.1 MIPA Madrasah Aliyah Negeri Barito Utara?
2. Bagaimana hasil belajar siswa terhadap penggunaan *Microsoft Mathematics* pada materi turunan siswa kelas XI.1 MIPA Madrasah Aliyah Negeri Barito Utara?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *Microsoft Mathematics* pada materi turunan siswa kelas XI.1 MIPA Madrasah Aliyah Negeri Barito Utara?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Mathematics* pada materi turunan siswa kelas XI.1 MIPA Madrasah Aliyah Negeri Barito Utara.
2. Mengetahui hasil belajar siswa terhadap penggunaan *Microsoft Mathematics* pada materi turunan siswa kelas XI.1 MIPA Madrasah Aliyah Negeri Barito Utara.
3. Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan *Microsoft Mathematics* pada materi turunan siswa kelas XI.1 MIPA Madrasah Aliyah Negeri Barito Utara.

## **E. Signifikansi Penelitian**

Sesuai dengan rumusan dan tujuan penelitian, hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat maupun informasi secara lengkap baik secara teoritis maupun praktis.

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan informasi dan memberikan suatu manfaat, guna meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, khususnya bagi tingkat SLTA untuk menyumbangkan pemikiran penggunaan *Microsoft Mathematics* pada materi turunan ditinjau dari hasil belajar siswa kelas XI.1 MIPA Madrasah Aliyah Negeri Barito Utara.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. peneliti**

Semoga penelitian ini dapat menambah wawasan sehingga dapat diterapkan dalam menghadapi permasalahan yang ada pada pembelajaran matematika.

#### **b. Siswa**

Semoga dapat membantu siswa dalam meningkatkan kualitas dan semangat belajar serta mempermudah siswa dalam hal perhitungan untuk pembelajaran matematika dengan menggunakan *Microsoft Mathematics*.

#### **c. Guru**

Menjadikan tolak ukur bagi guru untuk mengetahui kemampuan siswanya dan meningkatkan pengetahuan siswa dalam perhitungan matematika.

#### **d. Sekolah**

Menjadikan bahan untuk program sekolah agar nantinya menerapkan sistem baru dalam hal perhitungan untuk pembelajaran matematika.

#### **F. Alasan memilih judul**

Ada beberapa alasan yang mendorong penulis untuk memilih permasalahan ini adalah sebagai berikut :

1. Penulis memilih objek siswa kelas XI.1 MIPA Madrasah Aliyah Negeri Barito Utara karena ingin meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika
2. Penulis ingin mengetahui bagaimana hasil belajar dan respon siswa terhadap penggunaan *Microsoft Mathematics* pada materi turunan siswa kelas XI.1 MIPA Madrasah Aliyah Negeri Barito Utara.
3. Penulis ingin menerapkan metode baru dalam belajar matematika agar dapat belajar dengan cara yang menyenangkan.

#### **G. Penelitian Terdahulu**

1. Rina Oktaviyanthi, Yani Supriyani, Universitas Serang Raya, ***“Pembelajaran Kalkulus Berbantuan Microsoft Mathematics”***. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa temuan dari penelitian ini secara umum berpengaruh positif dari teknologi pendidikan, dalam hal ini menerapkan *Microsoft Mathematics* dalam memperkaya proses belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Seperti yang telah

diperlihatkan oleh respon siswa melalui pengisian kuisioner dan wawancara yang terkait dengan *Microsoft Mathematics*, mereka menunjukkan minat dalam menggunakan program ini untuk mendukung eksplorasi siswa dalam belajar matematika.<sup>14</sup>

2. Aminah Ekawati, STKIP PGRI Banjarmasin. Dengan judul **“Penggunaan Software Geogebra dan Microsoft Mathematics dalam Pembelajaran Matematika”**. Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka didapatkan bahwa *software Geogebra* dan *Microsoft Mathematics* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam matematika. Dengan adanya fitur-fitur dan kemudahan aplikasi yang ada di kedua *software* ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran matematika yang menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kedua *software* ini memungkinkan siswa meningkatkan daya kreativitasnya karena siswa dapat membuat sendiri penyelesaian permasalahan sesuai dengan keinginan siswa.<sup>15</sup>
3. Suesthi Rahayuningsih, Universitas Islam Majapahit. Dengan judul **“Pemanfaatan Software Microsoft Mathematics dalam Pembelajaran Matriks”**. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa *Microsoft Mathematics* dapat digunakan dalam pembelajaran matriks. *Software* ini dapat diunduh secara gratis sehingga

---

<sup>14</sup>Rina Oktaviyanthi, Yani Supriani, “Pembelajaran Kalkulus Berbantuan *Microsoft Mathematics*”, dalam *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Serang Raya*, Vol. 4 No. 2 Desember, 2014, h. 188.

<sup>15</sup>Aminah Ekawati, “Penggunaan *Software Geogebra* dan *Microsoft Mathematics* dalam Pembelajaran Matematika”, dalam *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Banjarmasin*, Vol. 2 No. 3 September, 2016, h. 153.

mudah kita dapatkannya. Dari hal-hal yang telah diuraikan, penggunaan *Microsoft Mathematics* dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam matriks dapat dilakukan dengan lebih mudah, cepat dan tepat. Program *Microsoft Math* mencoba menawarkan alternatif dalam menyelesaikan masalah matriks menggunakan *software*, yang disertai tahap-tahap penyelesaiannya. Sehingga dengan *software* ini memungkinkan dapat memberikan motivasi siswa untuk belajar matriks dengan cara yang tidak membosankan yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi tersebut.<sup>16</sup>

4. Awaludin Fitria, Yulia Utami, Martua Sitorus, STMIK Pelita Nusantara Medan. Dengan judul **“Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Mathematics Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Kemala Bhayangkari 1 Medan”**. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran berbantuan *Microsoft Mathematics* dengan pembelajaran konvensional pada Materi SPLDV di kelas VIII SMP Kemala Bhayangkari 1 Medan. Hasil belajar siswa yang diajar dengan bantuan *Microsoft Mathematics* lebih tinggi dari pembelajaran konvensional pada materi SPLDV kelas VIII SMP Kemala Bhayangkari 1 Medan.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup>Suesthi Rahayuningsih, “Pemanfaatan *Software Microsoft Mathematics* dalam Pembelajaran Matriks”, dalam *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Islam Majapahit*, Vol. 1 No. 1, Maret, 2018, h. 82

<sup>17</sup>Awaludin Fitria, Yulia Utami, Martua Sitorus, “Pemanfaatan Aplikasi *Microsoft Mathematics* terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Kemala Bhayangkari 1 Medan”, dalam *Jurnal Mantik Penusa STMIK Pelita Nusantara Medan*, Vol. 3 No. 1, Juni, 2019, h. 64.

## **H. Sistematika Penulisan**

Pembahasan dalam penelitian ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I berisikan pendahuluan yang meliputi: latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, alasan memilih judul, definisi istilah, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

BAB II berisikan landasan teori mengenai penggunaan *Microsoft Mathematics* pada materi turunan ditinjau dari hasil belajar siswa kelas XI.1 MIPA Madrasah Aliyah Negeri Barito Utara.

BAB III, metode penelitian berisikan jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV, laporan hasil penelitian berisikan gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan pembahasan.

BAB V, penutup berisikan kesimpulan dan saran-saran.