

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang berkesinambungan, yang ditunjukkan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta pancasila. Pendidikan harus menumbuh kembangkan nilai-nilai filosofis dan budaya bangsa secara utuh dan menyeluruh, sehingga perlu adanya kajian yang lebih mendalam terhadap pendidikan, maka dari itu pendidikan mulai dipandang secara filsafat yang merujuk pada kejelasan atas landasan pendidikan itu sendiri.¹ Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mendidik anak-anak supaya mengembangkan pemahaman mereka dalam proses belajar dan berguna untuk menambah wawasan mereka di masa mendatang nanti dalam mengembangkan keahliannya. Pendidikan itu sangat penting bagi setiap orang, karena pendidikanlah yang menuntun dan menentukan masa depan dan arah hidup seseorang. Bakat dan keahlian seseorang akan terbentuk dan terasah melalui pendidikan.

Pendidikan adalah usaha untuk menyiapkan peserta didik menjadi manusia yang berkualitas meliputi kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan. Pendidikan

¹ Sujana, I Wayan Cong, "Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia", (Denpasar: Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar, 2019), hlm. 29.

memberikan peran yang sangat besar dalam menciptakan sumber daya manusia yang bertaqwa, berbudi luhur, berpengetahuan dan bertanggung jawab.² Menurut UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, tentang Sistem Pendidikan Nasional dikatakan:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

Berdasarkan tujuan pendidikan nasional itu diharapkan mampu mewujudkan proses belajar yang efisien dan efektif dimana peserta didik bisa aktif dan kritis dalam belajar. Pasal ini menegaskan bahwa pendidikan bukan hanya soal mentransfer pengetahuan, tetapi juga berperan penting dalam membentuk karakter dan peradaban, serta meningkatkan kualitas hidup bangsa.

UU No. 20 tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai proses yang holistik dan menyeluruh, yang melibatkan aspek-aspek individual dan sosial, serta mendukung pengembangan karakter dan kompetensi yang relevan dengan tuntutan zaman. Karena semakin berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan, siswa harus bisa memanfaatkannya untuk menambah ilmu lebih luas supaya memiliki pemikiran dan potensi sendiri.

² Piet A. Sahertian, *Konsep Dasar Dan Teknik Supervisi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 1.

³ Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS & Peraturan Pemerintah RI Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan Serta Wajib Belajar, (Bandung: Citra Umbara, 2016), h.2

Sebagai umat islam kita diajarkan bahwa di dalam al-qur'an terdapat surah-surah yang menjelaskan betapa pentingnya pendidikan untuk kita. Seperti Q.S. Al-Mujadilah ayat 11:

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

Dalam ayat ini, menjelaskan bahwa Allah SWT berjanji dengan beriman dan berilmu, derajat manusia akan diangkat lebih tinggi dibandingkan manusia lainnya. Oleh karenanya, pendidikan adalah hal yang sangat penting oleh seorang muslim untuk terhindar dari kejahiliah atau kebodohan.

Pada dasarnya belajar matematika merupakan belajar konsep. Konsep-konsep pada matematika menjadi kesatuan. Untuk itu, dalam proses pembelajaran guru harus dapat menyampaikan konsep tersebut kepada siswa dan bagaimana siswa dapat memahaminya.⁴ Pengajaran pada matematika dilakukan dengan memperhatikan urutan konsep dimulai dari yang paling sederhana. Namun sampai saat ini di sekolah-sekolah dasar sampai sekolah tinggi matematika masih menjadi masalah bagi sebagian siswa. Oleh karena itu, terdapat siswa yang menjadi tidak antusias dalam proses pembelajaran matematika, sehingga prestasi belajar matematika siswa cenderung tidak maksimal.

Berdasarkan observasi dilakukan dari wawancara guru pengajar dan siswa, bahwa pembelajaran matematika yang dilaksanakan guru kurang dipahami oleh siswa

⁴ Nasution, M. J. A., "Pendidikan Matematika: Konsep dan Aplikasi", (Jakarta: Gramedia, 2020), hlm. 45.

dan guru tidak menggunakan media pembelajaran, penguasaan mereka terhadap mata pelajaran matematika khususnya pada materi segiempat dan segitiga. Kebanyakan masih ada beberapa siswa yang masih belum mengingat rumus-rumus dan bentuk bangun datar di materi segiempat dan segitiga, serta siswa juga mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal. Oleh karena itu, peneliti mengambil materi segiempat dan segitiga dalam proses pembelajaran. Sekolah yang dijadikan tempat penelitian adalah SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin, kelas VII yang berjumlah 19 siswa.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, salah satunya adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.⁵ Dalam proses pembelajaran disekolah tersebut masih berpusat kepada guru, siswa hanya mendengarkan dan menjalankan apa yang diperintahkan oleh guru. Pembelajaran yang sering digunakan adalah pembelajaran konvensional atau bisa juga disebut sebagai metode ceramah. Penerapan pembelajaran konvensional seperti ini yang mendominasi pembelajaran adalah guru, sedangkan siswa sebagai pendengar, sehingga interaksi antara siswa dengan guru sangat kurang. Model pembelajaran seperti inilah yang bisa membuat siswa terkadang merasa jenuh, bosan, tidak bersemangat, serta tidak adanya ketertarikan untuk memperdalam pelajaran matematika dan hasil belajar siswa jadi kurang maksimal.

Oleh sebab itu, peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran untuk menambah motivasi dan meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran

⁵ H. M. Ridwan, "*Model-model Pembelajaran: Inovasi dan Aplikasinya*", (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 12.

adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.⁶ Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media *power point*.

Media Microsoft Office *PowerPoint* merupakan program aplikasi presentasi yang paling populer untuk membuat dan merancang presentasi yang menarik dan profesional.⁷ Dalam penelitian ini, penulis juga menghubungkan Media *powerpoint* dan bangun datar dari sebuah rumah adat banjar. Rumah adat banjar adalah rumah tradisional yang berasal dari Kalimantan selatan, Indonesia. Ciri khas utama dari rumah adat banjar adalah desainnya yang terbuat dari kayu dengan atap yang melengkung dan menyerupai bentuk perahu terbalik. Atap rumah banjar biasanya terbuat dari daun rumbia atau ijuk. Rumah ini juga sering dibangun diatas tiang untuk menghindari banjir dan hewan liar.⁸ Rumah adat banjar memiliki beberapa variasi, yang masing-masing mencerminkan fungsi dan status sosial pemiliknya. Seperti, rumah adat banjar, rumah adat marga, rumah adat panggung, rumah adat kertapati dan lainnya.⁹ Disini peneliti hanya memakai salah satu contoh rumah adat banjar yang memiliki bangun datar untuk dijadikan bahan materi penyampaian di power point, yaitu Museum WASAKA. Museum WASAKA (Warisan Sejarah dan

⁶ Nurrita, Teni. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, vol.3, Media pembelajaran dan Hasil Belajar siswa, 2018, h. 171.

⁷ Osman Odirwa, *microsoft powerpoint untuk pemula*, (jakarta:kriya pustaka 2009), Cetakan 1, hal. 2.

⁸ Sumadi, S. (2021). “Rumah Adat Banjar: Sruktur, Fungsi dan Makna Budaya”, Jurnal Arsitektur dan Perencanaan, hlm. 45.

⁹ Daeng, A. (2019). “Arsitektur Rumah Adat Banjar: Evolusi dan Variasi”. Jurnal Penelitian Arsitektur, hlm. 21-24.

Kebudayaan Kalimantan) di Banjarmasin adalah museum yang didedikasikan untuk melestarikan dan memamerkan warisan sejarah dan budaya masyarakat Kalimantan, khususnya masyarakat Banjar. Museum ini menampilkan koleksi berbagai artefak, dokumen dan benda-benda budaya yang mencerminkan kehidupan dan tradisi masyarakat Kalimantan selatan.¹⁰

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul *“Pembelajaran Matematika pada Materi Segiempat dan Segitiga dengan Menggunakan Media PowerPoint Siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin tahun pelajaran 2023/2024”*.

B. Definisi Operasional

Untuk memperjelas pengertian judul diatas, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut :

1. Pembelajaran Matematika

Matematika adalah ilmu yang mempelajari struktur, pola, dan hubungan menggunakan angka, symbol, dan konsep abstrak. Disiplin ini mencakup berbagai bidang seperti aritmetika, aljabar, geometri, kalkulus, dan statistika. Matematika digunakan untuk memahami dan memecahkan masalah dalam sains, teknik, ekonomi,

¹⁰ Sulistyono, D., “Pengertian Museum Wasaka Banjarmasin”, Jurnal Sejarah dan Kebudayaan, Vol. 12 no. 2, 2023. hlm. 45.

dan banyak bidang lainnya. Ia juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan penjabaran dan analisis fenomena dalam berbagai disiplin ilmu.¹¹

2. Segiempat dan Segitiga

Segiempat adalah bangun datar yang memiliki empat sisi dan empat sudut. Jenis segiempat itu bermacam-macam seperti persegi, persegi panjang, jajar genjang, trapesium, belah ketupat, layang-layang. Sedangkan segitiga adalah bangun datar yang memiliki tiga sisi dan tiga sudut. Jumlah sudut dalam segitiga selalu 180° . Jenis-jenis segitiga seperti berdasarkan panjang sisinya (segitiga sama kaki, segitiga sama sisi, dan segitiga sembarang) atau berdasarkan besar sudutnya (segitiga siku-siku, segitiga tumpul, dan segitiga lancip).¹²

3. Media PowerPoint

PowerPoint adalah suatu program yang berfungsi untuk membuat presentasi dalam bentuk slide.¹³ Media *powerpoint* ini digunakan oleh peneliti pada saat pembelajaran kedua yaitu setelah adanya kegiatan pre-test. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil nilai siswa setelah adanya penyampaian materi berupa media *powerpoint* nilai post-test nya bagus. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti seperti, (1) guru menyiapkan kondisi fisik dan psikis siswa (Tanya jawab pengetahuan siswa tentang materi yang sudah dipelajari), menyampaikan

¹¹ Stewart, J., "Calculus: Early Transcendentals", 8th ed. (Boston: Cengage Learning, 2015), hlm. 2.

¹² "Segitiga dan Segiempat", matematikaku, diakses 24 juli 2024, <https://matematikaku.com/segitiga-dan-segiempat>.

¹³ Skripsi Rildayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis PowerPoint pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel dikelas X SMA", (Pekanbaru:2022), hal. 9.

motivasi agar tetap semangat, menjelaskan dan mengingat materi segiempat dan segitiga (ceramah), guru memberikan kertas soal pre-test kepada siswa, (2) guru menjelaskan materi tentang segiempat dan segitiga dengan menggunakan *PowerPoint*, guru memberikan contoh soal dari power point, (3) guru memberikan kertas soal post-test kepada siswa, setelah kegiatan selesai guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran (penutup).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil pembelajaran matematika pada Materi *segiempat dan segitiga* tanpa menggunakan *Media PowerPoint* (soal pre-test) siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2023/2024 ?
2. Bagaimana hasil pembelajaran matematika pada Materi *segiempat dan segitiga* dengan menggunakan *Media PowerPoint* (soal pre-test) siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2023/2024 ?
3. Apakah terdapat perubahan hasil belajar matematika pada Materi *segiempat dan segitiga* dengan menggunakan *Media PowerPoint* siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2023/2024 ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil pembelajaran matematika pada Materi *segiempat dan segitiga* tanpa menggunakan *Media PowerPoint* (soal pre-test) siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui hasil pembelajaran matematika pada Materi *segiempat dan segitiga* dengan menggunakan *Media PowerPoint* (soal pre-test) siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya perubahan hasil belajar matematika pada Materi *segiempat dan segitiga* dengan menggunakan *Media PowerPoint* siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2023/2024.

E. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Dapat menumbuhkan motivasi siswa dan kemampuan siswa dalam meningkatkan hasil belajar, mengatasi kebosanan siswa serta dapat melatih kerjasama dengan siswa lain.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan informasi guru dengan menggunakan media pembelajaran, untuk memberikan pengalaman suasana belajar mengajar yang lebih aktif dan inovatif.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam membina pendidik khususnya dalam memilih media pembelajaran yang tepat.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan motivasi kepada mahasiswa lain dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah, sehingga dapat menjadi bahan referensi penelitian menggunakan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berfungsi untuk mengetahui posisi penelitian yang ingin dilakukan peneliti, maka berikut dimuat beberapa penelitian terdahulu yang sejalan dengan penelitian ini:

1. Rirdayani dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis PowerPoint pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel dikelas X SMA*". Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis powerpoint pada materi sistem persamaan linear tiga variabel dikelas X

SMAN 1 Siak Kecil. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, yaitu dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah wawancara dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan respon siswa kuesioner. Hasil penilaian kevalidan media pembelajaran diperoleh berdasarkan lembar validasi yaitu dengan nilai 82,67% pembelajaran media yang dikembangkan sangat valid. Uji coba lapangan berdasarkan angket respon siswa diperoleh nilai 78,08%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis powerpoint ini sangat bagus, valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Hanan dalam penelitiannya yang berjudul "*Etnomatematika pada Rumah adat Banjar dan Implementasinya dalam pembelajaran matematika*". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aspek matematika khususnya geometri yang terdapat dalam 11 rumah adat banjar (bubungan tinggi, gajah baliku, gajah manyusu, balai laki, balai bini, palimasan, palimbangan, cacak burung atau anjung surung, tadah alas, joglo, dan lanting). Selain itu, penulis juga ingin memaparkan mengenal implementasi dari unsur matematika tingkat SMP/MTs dan SMA/MA. Adapun metode/pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara kepada beberapa ahli dibidangnya, observasi kelapangan, serta dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan

teknik analisis data dengan konsep Miles and Huberman. Hasil penelitian menunjukkan terdapat unsur geometri dalam rumah adat banjar dan unsur-unsur yang diperoleh tersebut dapat diimplementasikan dalam pelajaran matematika. Unsur geometri yang diperoleh dan dapat digunakan dalam pembelajaran tersebut juga beragam, tetapi secara keseluruhan yang paling tampak yaitu unsur bangun datar dan bangun ruang. Hasil penelitian ini dapat ditetapkan dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam beberapa materi yang berkaitan dengan geometri pada jenjang SMP/MTs dan SMA/MA.

3. Irfan Jaya dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui penerapan modal *problem based learning* (PBL) pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 11 wajo kabupaten wajo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui penerapan modal *problem based learning* (PBL) pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 11 wajo tahun ajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *pre-experiment design* bentuk *the one shot case study*, yaitu sebuah eksperimen yang hanya melibatkan satu kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembandingan (kontrol) dan dilaksanakan hanya menggunakan tes akhir, yaitu tes setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan (posttest). Penelitian ini mengacu pada tiga kriteria keefektivan pembelajaran yaitu hasil belajar yang dilihat dari hasil belajar memenuhi kriteria ketuntasan dan tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal, aktivitas siswa dalam pembelajaran, dan respons positif siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran

melalui penerapan model Problem Based Learning serta keterlaksanaan pembelajaran sebagai prasyarat. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 11 Wajo sebanyak 30 orang sebagai kelas uji coba untuk diterapkan model Problem Based Learning. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Keterlaksanaan pembelajaran matematika melalui penerapan model Problem Based Learning sebesar 3,87 dan berada pada kategori sangat baik. (2) Rata-rata hasil belajar matematika siswa (posttest) adalah 87,93 dengan standar deviasi 6,695. Dari hasil tersebut diperoleh bahwa terdapat 1 orang siswa (3,33%) tidak mencapai ketuntasan individu dan 29 orang siswa (96,67%) telah mencapai ketuntasan individu dan ini berarti bahwa ketuntasan telah tercapai ketuntasan secara klasikal. (3) Rata-rata persentase aktivitas siswa untuk setiap indikator telah mencapai kriteria aktif yaitu sebesar 88%. (4) Angket respons siswa menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran matematika melalui penerapan model Problem Based Learning positif yaitu 92%. (5) Hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa setelah penerapan model Problem Based Learning lebih dari nilai KKM atau H1 diterima. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model Problem Based Learning (PBL) efektif terhadap pembelajaran matematika materi peluang pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 11 Wajo Kabupaten Wajo.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis Penelitian adalah suatu pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya dan perlu dibuktikan kebenarannya.¹⁴

Hipotesis dalam penelitian ini yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

Hipotesis 1

H_0 : Tidak terdapat perubahan yang signifikan dari hasil belajar matematika pada Materi *segiempat dan segitiga* dengan menggunakan *Media PowerPoint* siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2023/2024.

H_a : Terdapat perubahan yang signifikan dari hasil belajar matematika pada Materi *segiempat dan segitiga* dengan menggunakan *Media PowerPoint* siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2023/2024.

H. Asumsi Penelitian

Dalam penelitian ini, anggapan dasar yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Peneliti memiliki pengetahuan tentang pengguna *Media PowerPoint*.

¹⁴ Syah, Darwyan, dkk, *pengantar statistik pendidikan*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), h.60.

2. Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dalam periode waktu tertentu dan dapat diukur atau dinilai dalam bentuk angka maupun huruf melalui bermacam cara, mencatat siswa yang aktif dan melakukan tes formatif.

I. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami pembahasan ini, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, penelitian terdahulu dan sistematika penelitian.

BAB II kajian teori dan kerangka pikir, yang memuat kajian teori dan kerangka pikir.

BAB III metode penelitian, yang memuat tentang jenis dan pendekatan, desain penelitian, populasi dan sampel, tempat dan waktu penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis dan prosedur penelitian.

BAB IV hasil dan Pembahasan, yang memuat tentang hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V Penutup yang memuat tentang simpulan dan saran