BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan bangsa guna mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, mampu berkompetensi dalam pesatnya laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga pendidikan harus di desain dengan baik dan nantinya akan di praktikkan dalam dunia nyata. Pendidikan hendaknya dikelola dan diperhatikan, baik dari segi kuantitas maupun kualitasnya. Untuk mewujudkan pendidikan yang maju maka dimulai dari perencanaan pendidikan yang optimal, pendidik yang berkarakter dan kompeten dalam bidangnya agar nantinya melahirkan generasi-generasi yang terdidik. Pentingnya pendidikan dalam kehidupan manusia tertuang dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadalah ayat 11, yaitu :[1]

يَاَيُّهاالَّذِينَ اٰمَنُوٓا اِذَا قِيلَ لَـــكُم تَفَسَّحُوا فِى المَجٰلِسِ فَافسَحُوا يَفسَحِ اللّٰهُ لَـــكُمۚ وَاِذَا قِيلَ انْشُزُوا فَانْشُزُوا يَرفَعِ اللّٰهُ الَّذِينَ اٰمَنُوا مِنكُم وَالَّذِينَ اُوتُواالعِلمَ دَرَجٰتٍ وَاللّٰه بِمَا تَعمَلُونَ خَبِيرٌ﴿١١﴾

Artinya : Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di

[1] Al-Qur'an tajwid dan terjemah, (Jawa Barat: Diponegoro, 2011) hal 543.

antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (QS. Al-Mujadalah : 11).

Berdasarkan ayat diatas dijelaskan bahwa Allah akan memberikan derajat yang tinggi bagi hamba-hambanya yang beriman dan berilmu. Oleh karena itu manusia sangat dianjurkan bahkan diwajibkan untuk senantiasa belajar agar tingkat keilmuannya bertambah. Dengan belajar manusia akan bertambah wawasan, sehingga akan siap dalam menghadapi segala bentuk permasalahan kehidupan terlebih di era millenial pada saat ini.

Pendidikan senantiasa berkenaan dengan kehidupan manusia, sebagai upaya untuk membina dan mengembangkan kemampuan dasar manusia seoptimal mungkin sesuai dengan kemampuannya. Pendidikan juga mempengaruhi perkembangan ilmu dan teknologi yang saat ini berkembang pesat di seluruh lapisan masyarakat. Pendidikan merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, interaksi ini dapat diamati dalam proses belajar mengajar,[2] sebagaimana yang tertulis dalam Undang-undang Republik Indonesia (UURI) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB I Pasal 1 menyatakan bahwa :[3]

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,

[2]Binti Maunah, *Landasan Pendidikan,* (yogyakarta: Teras,2009), hal. 12
[3]Made Pidarta, *Landasan Kependidikan,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal. 12

> serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan dirinya.[4]

Secara garis besar tujuan ilmu pendidikan itu adalah untuk mengembangkan individu baik jasmani maupun rohani secara optimal, agar mampu meningkatkan hidup dan kehidupan diri, keluarga, dan masyarakatnya.[5]

Sebagian proses perkembangan berlangsung melalui kegiatan belajar. Belajar mandiri maupun dengan guru, belajar bersumber dari buku maupun dari lingkungan sekitar. Belajar selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri seseorang, apakah itu mengarah pada hal yang lebih baik ataupun kurang baik, direncanakan atau tidak direncanakan.[6] Belajar merupakan serangkaian jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya.[7] Proses belajar tampak lewat perilaku siswa dalam mempelajari bahan ajar dan perilaku belajar tampak pada tindakan-tindakan belajar tentang mata pelajaran tertentu, salah satunya adalah matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai dengan jenjang perguruan tinggi. Hal tersebut menunjukkan betapa pentingnya peranan matematika dalam dunia pendidikan, matematika juga disebut sebagai *Queen of science*, karena matematika berkontribusi terhadap lahirnya ilmu-ilmu yang

---

[4]Anwar, Arifin. *Memahami Paradigma Baru Pendidikan Nasional.* (Jakarta : Dirjen Kelembagaan Agama Islam Depag, 2003), hal. 34

[5]*Ibid*. Hal. 9

[6]Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya,2011), hal. 155

[7]Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineta Cipta, 2011), hal. 13

lain, misalnya dalam bidang biologi, fisika, ekonomi, dan berbagai bidang ilmu lainnya.

Kondisi perkembangan pembelajaran matematika di Indonesia sangat memerlukan penanganan serius. Tanpa kita sadari banyak sekali problematika di dalam pembelajaran matematika pada negara kita, dan hal tersebut mengakibatkan rendahnya tingkat pendidikan matematika anak Indonesia serta kualitas pendidik dan pendidikan yang kurang baik. Adapun beberapa problematika yang melanda pendidikan matematika pada negara kita diantaranya, Konsep pembelajaran matematika saat ini hanya bertitik pusat pada guru ataupun pendidik walaupun sebenarnya banyak sekali model atau variasi pembelajaran tetapi fakta di lapangan guru tetap menggunakan model ceramah, ini mengakibatkan lahirnya generasi yang kurang kreatif, tidak percaya diri, kurang komunikatif. Pendidik harus mengupayakan bagaimana merancang proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengkonstruk pemahamannya masing-masingmengenai materi yang diajarkan.

Keadaan di lapangan menggambarkan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang abstrak, sulit dipahami, rumit, dan berhubungan erat dengan rumus-rumus, hal tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan keterampilan pemecahan masalah oleh peserta didik. Dengan kondisi peserta didik serupa berpengaruh padatingkat ketertarikan atau minat peserta didik dalam mempelajarinya. Anggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang abstrak semakin mengakar pada persepsi siswa, dikarenakan tidak adanya minat belajar matematika siswa.

Slameto menyatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada sesuatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.[8] Slameto juga menambahkan bahwa jika terdapat siswa yang kurang berminat terhadap belajar, dapat di usahakan dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan memberikan manfaat dalam kehidupannya terkait materi yang di pelajari tersebut yaitu tentang Teorema Pythagoras.

Minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.[9] Mayoritas siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran dan pembelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih khusus dibandingkan yang lain, ia tidak segan mengorbankan waktu dan tenaga demi aktivitas belajar tersebut. Oleh karena itu seorang siswa yang mempunyai perhatian terhadap suatu pelajaran, ia pasti akan berusaha keras untuk memperoleh nilai yang bagus yaitu dengan belajar. Minat dapat timbul dengan adanya motivasi yang kuat. Seseorang yang mempunyai keinginan terhadap sesuatu maka akan merangsang timbulnya ketertarikan atau minat untuk melakukan kegiatan tersebut sehingga motivasinya dapat terwujud.

Sampai saat ini, dalam proses pembelajaran minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa. Berdasarkan beberapa definisi minat di atas, maka dapat disimpulkan minat merupakan dorongan dari dalam diri seseorang yang menimbulkan keterikatan atau pemusatan perhatian yang besar,

---

[8] Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta : PT Rineka Cipta.

[9] Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar.* Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

tanpa ada paksaan dan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya serta dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar.

Hasil belajar adalah pernyataan tentang apa yang diketahui siswa, dipahami, dan mampu menunjukkan setelah berhasil menyelesaikan proses pembelajaran.[10] Hasil belajar dalam pembelajaran sangatlah penting karena keberhasilan pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa atau seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Siswa berusaha mendapatkan hasil belajar yang terbaik untuk mencapai prestasi yang baik pula. Hasil belajar siswa tidak hanya dilihat dari nilai akademis di sekolah tetapi juga dilihat dari perubahan-perubahan dalam diri siswa tersebut, karena dalam kegiatan belajar mengajar siswa mengalami proses belajar mengajarnya sebagai proses perubahan yang terjadi dalam diri siswa akibat pengalaman yang diperoleh siswa saat berinteraksi dengan lingkungannya.

Salah satu upaya untuk mengatasi rendahnya minat belajar yang mengakibatkan menurunnya hasil belajar matematika siswa yaitu dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan audience. Menurut Prasetyo dan Sumardjono salah satu cara untuk membangkitkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan berbagai macam model dan strategi pembelajaran secara bervariasi seperti, diskusi, kerja kelompok, eksperimen,

---

[10] Jihan Fauzin Anitasari."*Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Perbandingan dan Skala Berbantu Media Visual dan Benda Konkrit (Ptk Pada Siswa Kelas VII A Smp Negeri 1 Tanon Tahun 2014/2015).* (Univertas Muhammidiyah Surakarta : 2015). Hal. 4-6

dan demonstrasi.[11] Siregar dan Hartini menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.Salah satu upaya untuk mengurangi permasalahan rendahnya minat belajar siswa adalah dengan menggunakan variasi model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.[12]

Berdasarkan penelitian di SMP Negeri 1 Ngunut Tulungagung dalam kegiatan belajar mengajar masih menggunakan metode ceramah, metode ceramah adalah penyampaian pelajaran yang dilakukan oleh guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung dihadapan peserta didik.[13]metode ini cenderung menggunakan komunikasi satu arah dari guru ke siswa, guru lebih mendominasi dalam peoses pembelajaran sehingga cenderung monoton dan mengakibatkan peserta didik merasa bosan, sehingga memicu menurunnya minat belajar matematika siswa dan juga hasil belajar yang kurang baik. Untuk dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa, perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang tepat. salah satu model pembelajaran yang melibatkan seluruh potensi siswa atau pembelajaran yang berpusat pada siswa yaitu pembelajaran *Creative problem solving* (CPS).

Creative problem solving (CPS) adalah rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan. *Creative Problem Solving* sebagai model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan

---

[11] Prasetyo dan Sumardjono, P.M, 2010, *Belajar dan Pembelajaran,* Salatiga : Widya Sari Press

[12] Siregar dan Hartini, 2010, *Teori Belajar dan Pembelajaran,* Jakarta : UNJ

[13]Abuddin Natta, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran,* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group)

keterampilan.[14] Ketika dihadapkan dengan suatu pernyataan siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah (*Problem* Solving) untuk memilih dan mengembangkan tahapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir. Osborn mengatakan bahwa CPS mempunyai enam tahap, yaitu:[15] temuan obyektif, menemukan fakta, menemukan masalah, menemukan ide, menemukan solusi, implementasi ide. Melalui penerapan model pembelajaran *Creative problem solving* (CPS) diharapkan siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah. Yang diikuti dengan pengembangan argumen setiap individu.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu dilakukan penelitian mengenai minat dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngunut Tulungagung.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah
   a. Siswa kesulitan dalam memahami konsep matematika
   b. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa
   c. Rendahnya minat belajar matematika siswa

---

[14]Pepkin, K.L. 2004. *CreativeProblem Solving in Math* dalam Pratiwi, Elleva Meichika, dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas IX SMPN 2 Tuntang: FKIP Universitas kristen Satya Wacana.

[15] Davis, Gary. Ny, *"Creative Problem Solving: Creativity is Forever",* dalam http://members.optusnet.com.au/charles57/Creative/Brain/cps..htm, diakses 06 November 2018

d. Hasil belajar matematika siswa rendah

e. Minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika dimungkinkan menjadi faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa.

2. Batasan Masalah

1. Masalah difokuskan dalam model Pembelajaran *Creative problem solving* (CPS) terhadap minat dan hasil belajar siswa.
2. Minat belajar siswa dalam mempelajari matematika khususnya dalam materi Teorema Pythagoras pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngunut Tulungagung.
3. Hasil belajar siswa adalah nilai ulangan harian materi Teorema Pythagoras pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngunut Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative problem solving* (CPS) terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngunut Tulungagung?
2. Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative problem solving* (CPS) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngunut Tulungagung?
3. Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative problem solving* (CPS) terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngunut Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah yang telah tuliskan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative problem solving* (CPS) terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngunut Tulungagung.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative problem solving* (CPS) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngunut Tulungagung.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative problem solving* (CPS) terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngunut Tulungagung.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya.[16] Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap minat dan hasil belajar pada materi Teorema Pythagoras siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngunut Tulungagung.

$H_a =$ Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap minat dan hasil belajar pada materi Teorema Pythagoras siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngunut Tulungagung.

[16]J. Sitorus, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Tarsito, 1995) hal.15

$H_0 =$ Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap minat dan hasil belajar pada materi Teorema Pythagoras siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngunut Tulungagung.

F. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis penelitian ini memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran *Creative problem solving* (CPS) terutama terhadap minat dan hasil belajar siswa. Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran di sekolah serta mampu mengoptimalkan kemampuan siswa dan juga sebagai dasar penelitian berikutnya yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi peneliti

      Sebagai pedoman sekaligus menambah wawasan tentang strategi mengajar mata pelajaran matematika dalam rangka mempersiapkan diri menjadi seorang pendidik yang profesional.

   b. Bagi guru

      Sebagai salah satu referensi serta alternatif dalam memilih variasi model pembelajaran matematika yang dapat diterapkan, guna mengembangkan kualitas proses pembelajaran khususnya dalam

meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. Sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif.

c. Bagi siswa

Agar siswa dapat meningkatkan minat belajar matematika, meningkatkan kemampuan bersosialisasi dalam kelompok belajar matematika dan hasil belajar siswa.

d. Bagi sekolah

Untuk mengembangkan profesionalisme guru dan meningkatkan mutu pendidikan sekolah yang digunakan penelitian.

G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah dalam penelitian ini adalah untuk menghindari kesalah pahaman dalam penafsiran. Adapun penegasan istilah dalam penelitian ini adalah :

1. Secara Konseptual

a. Pembelajaran *Creative problem solving*

Pembelajaran *Creative problem solving* adalah suatumodel pembelajaran yang berpusat pada keterampilan pemecahanmasalah, yang diikuti dengan penguatan kreatifitas. Ketika dihadapkan dengan situasi pertanyaan, siswa dapat melakukan ketrampilanmemecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya.Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, ketrampilanmemecahkan masalah

memperluas proses berpikir.[17]*Creative problem solving* merupakan pendekatan yang dinamis, siswa menjadi lebih terampil sebab siswa mempunyai prosedur internal yang lebih tersusun dari awal. Dengan pembelajaran *Creative problem solving* siswa dapat memilih dan mengembangkan ide dan pemikirannya.

b. Minat

Slameto menyatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada sesuatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.[18] Minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat dapat timbul dengan adanya motivasi yang kuat. Seseorang yang mempunyai keinginan terhadap sesuatu maka akan merangsang timbulnya ketertarikan atau minat untuk melakukan kegiatan tersebut sehingga motivasinya dapat terwujud.

c. Hasil Belajar

Menurut Bloom yang dikutip Makmur bahwa : "Hasil belajar merupakan keluaran dari suatu pemrosesan masukan. Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah kinerjanya. Perbuatan merupakan petunjuk bahwa

---

[17] Pepkin K.I, *Creative Problem Solving In Math*, tersedia di http://www.uh.edu/hti/cu/2004, di akses pada 25 April 2018.

[18] Slameto, 2010, *Belajar Dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta : PT Rineka Cipta.

proses belajar telah terjadi dan hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam dua macam saja yaitu pengetahuan dan keterampilan".[19]

2. Secara Operasional
   a. Pembelajaran *Creative problem solving* adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada keterampilan pemecahan masalah sehingga siswa ledih mudah memahami materi sebab siswa mempunyai prosedur yang digagas dan dikembangkan sendiri.
   b. Minat adalah rasa ketertarikan lebih terhadap suatu hal ataupun suatu aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.
   c. Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar selama mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika yang penulis gunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagian Awal

   Terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, dafta isi, daftar lampiran, abstrak.

2. Bagian Inti

   BAB I : Merupakan pendahuluan yang meliputi : A) Latar Belakang Masalah, B) Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah, C)

[19] Agus Makmur."*Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Matematika dengan Two Stay Two Stray SMP Negeri 10 Padang Simpuan".* Jurnal Edu Tech Vol.2 No.2 (Padangsimpuan: 2016). Hal. 3

Rumusan Masalah Penelitian, D) Tujuan Penelitian, E) Hipotesis Penelitian, F) Kegunaan Penelitian, G) Penegasan Istilah, dan H) Sistematika Penulisan.

BAB II : Merupakan pembahasan yang membahas terkait dengan Deskripsi Teori yang meliputi : A) Hakikat Belajar Matematika, B) Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*, C) Minat, D) Hasil Belajar E) Materi Teorema Pythagoras, F) Pengaruh Model Pembelajaran, G) Penelitian Terdahulu, H) Kerangka Berpikir.

BAB III : Merupakan Metodologi Penelitian yang membahas tentang A) Rancangan Penelitian, B) Variabel Penelitian, C) Populasi dan Sampel Penelitian, D) Kisi-kisi Instrument, E) Instrumen Penelitian, F) Uji Coba Instrumen, G) Sumber Data, H) Teknik Pengumpulan Data, I) Teknik Analisis Data.

BAB IV : Merupakan hasil penelitian yang membahas tentang deskripsi data dan pengujian hipotesis.

3. Bagian Akhir

BAB V: Terdiri dari kesimpulan, saran dan lampiran-lampiran.