BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh.[1] Siswa yang memiliki minat pada suatu pelajaran akan bersungguh-sungguh dalam memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung. Begitu juga jika siswa memiliki minat pada pelajaran tersebut maka hasil belajar yang diperoleh akan bagus. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurlia dan Yusminah Hala bahwa minat pada dasarnya merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar.[2]

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.[3] Hasil belajar dapat dijadikan suatu tolak ukur keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan oleh siswa. Oleh karena itu dengan mengukur hasil belajar, maka guru dapat mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang sudah diajarkan, khususnya matematika.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika itu sangat penting. Karena dengan adanya minat

---

[1] Siti Zulaikah,dkk, *Eksperimentasi Model Pembelajaran problem based Learning (pbl) Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel ditinjau dari Minat Belajar Matematika Siswa*, Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika (JPMM) Solusi ,Vol.I No.26, September 2017,hal. 56

[2] Nurlia,dkk, "*Hubungan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Biologi Siswa",*Jurnal Pendidikan Biologi, Volume. 6, No.2, April 2017,hal. 321

[3]Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,(Bandung:PT Remaja Rosdakarya,2012),hal.3

belajar siswa yang tinggi akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosali Br Sembiring dan Mukhtar menyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa yang memiliki minat belajar tinggi jauh lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa yang memiliki minat belajar rendah.[4] Sehingga untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, maka perlu adanya peningkatan terhadap minat belajar siswa.

Namun saat ini minat belajar matematika siswa masih rendah dan berdampak pada hasil belajar matematika. Siswa menganggap bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit. Hal ini menyebabkan siswa tidak menyukai pelajaran matematika. Berdasarkan penelitian Yustinus Setio Laksono, Gregoria Ariyanti, Fransiskus Gatot Iman Santoso bahwa faktor yang menyebabkan timbulnya kesulitan dalam belajar adalah rendahnya minat dan kebiasaan belajar siswa yang salah terhadap pelajaran matematika, sehingga membuat pelajaran matematika menjadi membosankan.[5]

Selain itu, fakta tentang rendahya minat dan hasil belajar matematika siswa didasari pada wawancara terhadap salah satu guru matematika di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung pada tangga 04 oktober 2018. Beliau menyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah dikarenakan kurangnya minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat saat peneliti melakukan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung. Dimana beberapa siswa terlihat tidak bersemangat dan tidak memperhatikan penjelasan

---

[4] Rosali Br Sembiring dan Mukhtar**,** *Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.6, No. 1, April 2013,hal.228

[5] Yustinus Setio Laksono dkk, *Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Menggunakan Komik*, Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, Vol. 1 No.2, September 2013,hal.60

guru. Masalah tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Hal itu dapat dilihat dari nilai ulangan harian yang masih di bawah KKM.

Salah satu faktor minat belajar matematika yang rendah dikarenakan saat proses pembelajaran, siswa jarang diajak dalam menyelesaiakan masalah atau soal-soal matematika. Hal itu membuat siswa kurang berminat ketika diberikan soal-soal mengenai matematika, karena siswa merasa kesulitan dalam menyelesaikannya. Oleh karena itu, siswa menganggap bahwa soal matematika itu sulit dan membuat minat belajar siswa menurun, pada akhirnya hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika menurun.

Berdasarkan masalah tersebut, maka diperlukan suatu alternatif model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam menyelesaikan masalah matematika. Sehingga, seorang guru harus memiliki model pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran, agar tercipta suasana kelas yang tidak membosankan dan menyenangkan. Seperti hadits Rosulullah SAW dibawah ini:

عَنْ أَبِيْ مُوْسَى قَالَ كَانَ رَسُوْلُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِذَا بَعَثَ أَحَدًا مِنْ أَصْحَابِهِ فِي بَعْضِ اَمْرِهِ

قَالَ بَشِّرُوا وَلاَ تُنَفِّرُوا وَيَسِّرُوا وَلاَ تُعَسِّرُا (رواه مسلم)

Artinya: "*Dari Abu Burdah dari Abu Musa, ia berkata Rasulullah SAW ketika mengutus salah seorang sahabat di dalam sebagian perintahnya Rasulullah SAW bersabda berilah mereka kabar gembira dan janganlah mereka dibuat lari dan permudahkanlah manusia dalam soal-soal agama dan janganlah mempersukar mereka"* (HR. Imam Muslim).[6]

[6] Suci Sarofah, et. all., "*Hadits Tentang Metode Pendidikan"*, dalam http://dillanazaly.blogspot.co.id/2013/10/hadist-tentang-metode-pendidikan.html/ diakses selasa 16 Oktober 2018

Hadist di atas menjelaskan bahwa proses pembelajaran dalam kelas harus dibuat semudah mungkin, menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membuat proses pembelajaran berjalan lancar dan menyenangkan. Salah satu diantara alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *Problem Based Learning* (PBL).

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang difokuskan pada pengalaman pembelajaran yang diatur meliputi penyelidikan dan pemecahan masalah khususnya masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.[7] Dalam model *Probem Based Learning* peran guru hanya memberikan berbagai masalah sehingga terlihat jelas bahwa dalam model ini siswa diajak untuk aktif dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Setelah siswa memperoleh suatu permasalahan selanjutnya mereka melakukan perumusan masalah, lalu masalah-masalah tersebut dipecahkan secara berkelompok. Saat pemecahan masalah, akan terjadi pertukaran informasi antara siswa yang satu dengan yang lainnya, dan permasalahan yang telah dirumuskan dapat terpecahkan. Dengan terpecahnya masalah tersebut siswa merasa mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan, Hal itu, membuat siswa merasa senang dan memunculkan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika. Disini guru hanya berperan sebagai fasilitator untuk mengarahkan permasalahan sehingga saat diskusi tetap fokus pada tujuan pencapaian kompetensi. Selain itu,

---

[7] Muhammad Fachri Baharuddin Paloloang, "*Meningkatkan hasil belajarsiswa pada materi panjang Garis singgung persekutuan dua lingkaran Di kelas viii smp negeri 19 palu",* Jurnal Elektronik Pendidian Matematika Tadulako, Volume 2 , No. 1, September 2014, hal.68

untuk membantu memperkuat minat siswa dan memahami konsep-konsep matematika, serta memudahkan siswa dalam memahami materi, maka perlu dibantu dengan penggunaan media berupa alat peraga.

Alat peraga adalah seperangkat benda konkrit yang dirancang, dibuat atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep serta prinsip-prinsip dalam matematika.[8] Penggunaan alat peraga dapat membuat siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Keterlibatan langsung siswa dapat membuatnya aktif dalam pembelajaran sehingga dapat membantunya mengingat setiap kejadian yang dialaminya secara langsung serta dapat memahami materi yang dipelajari.[9]

Berdasarkan hasil penelitian Baiq Ewik Jiniarti,dkk bahwa implementasi model *Problem Based Learning* berbantuan alat peraga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas VIII.A SMP Negeri 22 Mataram tahun pelajaran 2014/2015 pada pokok bahasan Cahaya. Dari paparan tersebut dapat disimpulan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan alat peraga dapat meningkatkan aktivitas siswa untuk belajar. Dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa maka meningkat pula minat belajar siswa.[10]Selain itu, berdasarkan penelitian Nurul Aisyanah dan Zunaida Kurniasari bahwa terdapat pengaruh

---

[8] Nurul Astuty Yensy. B,"*Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Examples Non examples Dengan menggunakan alat peraga untuk Meningkatkan hasil belajar siswa di kelas viii Smp n 1 argamakmur"*, Jurnal Exacta, Volume. X , No. 1, Juni 2012, hal.27-28

[9] Elisabeth Kantohe*,"Penggunaan alat peraga papan geometri dengan metode penemuan terbimbing untuk meningkatkan hasil Belajar siswa pada materi luas belah ketupat Dan layang-layang",* Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako, Volume 01, No.01, September 2013, hal.89

[10] Baiq Ewik Jiniarti,dkk,*Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar fisika siswa kelas viii smpn 22 mataram Tahun pelajaran 2014/201,* Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi, Volume I No 3, Juli 2015,hal.191

model *problem based learning* dengan strategi alat peraga *puzzle* dadu terhadap minat belajar dan haasil belajar matematika, ini menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* dengan angka SIG (2-tailed) dari angka Asymp.SIG (2-tailed) adalah 0,0000 < 0,05.[11]

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian tentang pengaruh model *prolem based learning* (PBL) terhadap minat dan hasil belajar matematika. Sehingga peneliti mengambil judul " **Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung".**

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

a. Masih rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
b. Kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan guru dalam penyampaian materi.

[11] Nurul Aisyanah dan Zunaida Kurniasari, *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Strategi Alat Peraga Puzzle Dadu Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Materi Peluang SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018,* JKPM, Vol.03, No.01, Desember 2017,hal.76

2. Pembatasan Masalah

Masalah yang dipaparkan pada identifikasi masalah terlalu luas, sehingga peneliti membatasi masalah yang diteliti, sebagai berikut:

a. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.
b. Dalam penelitian ini ada tiga variabel yaitu satu variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Problem Based Leaning* (PBL) dan dua variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat dan hasil belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model *problem based learning* (PBL) terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh model *problem based learning* (PBL) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh model *problem based learning* (PBL) terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *problem based learning* (PBL) terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *problem based learning* (PBL) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *problem based learning* (PBL) terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Dengan hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pembelajaran matematika. Adapun kegunaan adalah untuk memberi gambaran mengenai pengaruh model *problem based learning* (PBL) terhadap minat dan hasil belajar Matematika siswa. Sehingga mampu memberikan tambahan informasi mengenai model pembelajaran yang tepat dalam memaksimalkan minat dan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

Adapun manfaat secara praktis adalah sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Model *Problem Based Leraning* (PBL) sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dan referensi jenis model yang dapat digunakan di dalam kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan Minat dan hasil belajar Matematika.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang tepat pada penerapan model pembelajaran di kelas.Sehingga pencapaian prestasi yang unggul oleh siswa di sekolah tersebut tentunya akan membawa nama baik dan kemajuan bagi sekolah tersebut.

c. Bagi Siswa

Siswa diharapkan meningkatnya minat dalam belajar matematika sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

d. Bagi Peneliti lain

Sebagai bahan rujukan dan petunjuk atau acuan dalam penelitian, khususnya bagi peneliti yang akan meneliti linier dengan penelitian ini serta sebagai bahan perbandingan dengan hasil penelitian selanjutnya.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertayaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru

didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.[12] Sebagai upaya untuk menemukan jawaban dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis sebagai jawaban sementara sebagai masalah yang telah dirumuskan, sebagai berikut :

1. H_0 : Tidak ada pengaruh model *problem based learning* (PBL) terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.

   H_1 : Ada pengaruh model *problem based learning* (PBL) terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.
2. H_0 : Tidak ada pengaruh model *problem based learning* (PBL) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.

   H_1 : Ada pengaruh model *problem based learning* (PBL) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.
3. H_0 : Tidak ada pengaruh model *problem based learning* (PBL) terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.

   H_1 : Ada pengaruh model *problem based learning* (PBL) terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.

---

[12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* (Bandung: Alfabeta, 2016), hal .96.

G. Penegasan Istilah

Untuk mempermudah dan menghindari kesalahpahaman pengertian dan kekeliruan penafsiran terhadap kandungan judul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung" dan agar judul tersebut dapat dimengerti secara umum menyangkut isi dan pembahasan, maka perlu diuraikan penjelasan sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.[13] Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah daya dari model pembelajaran berbasis masalah yang ikut membentuk hasil belajar Matematika siswa.

b. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang disengaja dengan mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi dengan metode tertentu guna memfasilitasi siswa dengan tujuan mencapai suatu kompetensi.[14]

---

[13] *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online/daring (dalam jaringan)*. Tersedia: ***https://kbbi.web.id/pengaruh***, Diakses pukul 19:30 tanggal 8 September 2018.

[14] Bekti Wulandari, "*Pengaruh problem-based learning Terhadap hasil belajar Ditinjau dari motivasi belajar plc di smk",*Jurnal Pendidikan Vokasi, Volume. 3, No. 2, Juni 2013, hal.181

c. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang difokuskan pada pengalaman pembelajaran yang diatur meliputi penyelidikan dan pemecahan masalah khususnya masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.[15]

d. Alat Peraga

Alat peraga adalah seperangkat benda konkrit yang dirancang, dibuat atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep serta prinsip-prinsip dalam matematika .[16]

e. Minat

Minat adalah gejala psikologis yang menunjukkan bahwa minat adanya pengertian subyek terhadap obyek yang menjadi sasaran karena obyek tersebut menarik perhatian dan menimbulkan perasaan senang sehingga cenderung kepada obyek tersebut.[17]

f. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan serta adanya suatu pembentukan tingkah laku atau sikap perilaku seseorang.[18] Hasil belajar di sini bisa diperoleh setelah dilakukan tes akhir.

---

[15] Muhammad Fachri Baharuddin Paloloang, *"Meningkatkan hasil belajar….*, hal.68

[16] Nurul Astuty Yensy. B,"*Penerapan model pembelajaran….*, hal.27-28

[17] Nurlia,dkk, *hubungan antara gaya ….,*hal.321

[18] Sri Lahir dkk, *Peningkatan prestasi belajar melalui model pembelajaran Yang tepat pada sekolah dasar sampai perguruan tinggi*. Jurnal : Edunomika Volume. 01, No. 01. 2017,hall .3

2. Secara Operasional

a. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu kegiatan yang baik sacara langsung atau tidak langsung yang mengakibatkan suatu perubahan dalam perilaku seseorang.

b. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah cara atau tehnik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

c. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *problem based learning* adalah proses pembelajaran yang titik awal pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata lalu dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punyai sebelumnya (prior knowledge) sehingga dari prior knowledge ini akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru.

d. Alat Peraga

Alat peraga adalah suatu alat bantu dalam proses pembelajaran supaya lebih membuat siswa paham dalam materi tentang matematika.

e. Minat

Minat adalah suatu ketertarikan siswa dalam suatu hal tertentu yang membuat siswa tersebut bersemangat dalam menjalaninya.

f. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perolehan yang dimiliki siswa setelah melakukan tes pada pelajaran.

H. Sistematika Pembahasan

1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi ini terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Utama (inti)

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi dan pembatasan masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) kegunaan penelitian, (f) hipotesis penelitian, (g) penegasan istilah, (h) sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Teori, terdiri dari: A Deskripsi Teori terdiri (1) hakekat matematika, (2) model pembelajaran, (3) *Problem Based Learning* (PBL), (4) hakekat alat peraga (5) minat belajar, (6) hasil belajar (7) materi, B Penelitian Terdahulu, C Kerangka Berpikir.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: (a) rancangan penelitian, (b) variabel penelitian, (c) populasi, sampel, dan sampling, (d) kisi-kisi instrumen, (e) instrumen penelitian, (f) sumber data, (g) teknik pengumpulan data, (h) teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari: (a) penyajian data hasil penelitian, (b) pengujian hipotesis, (c) rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V Pembahasan, terdiri dari pembahasan hasil penelitian. Dengan bab ini peneliti telah menjawab permasalahan para rumusan masalah penelitian.

Bab VI Penutup, terdiri dari: (a) kesimpulan, (b) saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dalam skripsi ini terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.