

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah ilmu dasar segala bidang ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia.¹ Matematika merupakan suatu subjek yang hierarki dimana pengetahuan suatu topik merupakan suatu kelanjutan dari topik sebelumnya sehingga siswa harus mampu memahami pengetahuan yang baru dengan cara memiliki potongan-potongan informasi mengenai pengetahuan sebelumnya. Oleh karena itu, matematika memiliki tujuan yang sangat penting bagi siswa di sekolah.²

Pemahaman adalah suatu proses aktif yang terjadi pada individu dalam menghubungkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang lama melalui koneksi fakta.³ Konsep adalah suatu unit dasar dari kognisi yang terbentuk melalui skema pengetahuan, pola koneksi yang digunakan untuk mengelompokkan objek ke dalam suatu kategori.⁴ Sehingga pemahaman konsep adalah suatu pemahaman yang dibangun dari pengetahuan faktual atau contoh untuk memahami hubungan antar konsep. Pemahaman konsep bukan sekedar menghafal sejumlah rumus dan langkah-langkah penyelesaian suatu permasalahan.

¹ Elza, Nora Yuliani, "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kuok Melalui Model Pembelajaran" 2, no. 2 (2018): 91–100.

² Adityawarman Hidayat and Indra Irawan, "Pengembangan LKS Berbasis RME Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa," *Journal Cendekia* 1, no. 2 (2017): 51–63.

³ Jan Faye, *The Nature of Scientific Thinking The Nature of Scientific Thinking: On Interpretation, Explanation, and Understanding Jan* (New York: Palgrave Macmillan, 2014).

⁴ Daniel Churchill, *Digital Resources for Learning* (Singapore: Springer Nature Singapore Pte Ltd, 2017).

Pemahaman konsep memiliki peran yang penting dalam pengetahuan matematika. Penekanan terhadap konsep dapat membuat siswa untuk memperoleh konsep yang permanen yang diperoleh melalui pengalaman sehingga siswa mampu menghubungkan suatu konsep dengan konsep yang lain.⁵ Pemahaman terhadap suatu konsep matematika juga memungkinkan siswa untuk memahami informasi baru yang dapat digunakan untuk pengambilan keputusan, pemecahan masalah, menggeneralisasi, merefleksi dan membuat kesimpulan.⁶

Kenyataannya, pemahaman konsep peserta didik mengalami penurunan. Rendahnya pemahaman konsep dibuktikan dengan sebagian besar siswa tidak bisa merumuskan ulang solusi dari masalah yang diberikan⁷. Siswa merasa kesulitan dalam menyelesaikan persoalan matematika dengan kompeten apabila siswa memiliki tidak memiliki pemahaman konsep yang tepat.⁸ Oleh karena itu, siswa hanya mampu menyelesaikan soal-soal dengan kategori seragam dan tidak mampu memecahkan soal-soal yang bervariasi maupun persoalan-persoalan kontekstual.

Faktor penghambat pemahaman konsep siswa adalah pengajaran yang monoton sehingga membuat siswa tidak bisa mengembangkan konsep matematika.⁹ Selain itu, keterbatasan waktu di kelas mempengaruhi penguasaan konsep siswa terhadap suatu

⁵ Ansari Benu I, *Komunikasi Matematik, Strategi Berpikir Dan Manajemen Belajar: Konsep Dan Aplikasi*. (Banda Aceh: PeNa, 2016).

⁶ Daniel Churchill, *Digital Resources of Learning* (Singapore: Springer Nature Singapore Pte Ltd., 2017).

⁷ Maryam Alzanatul Umam and Rafiq Zulkarnaen, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dalam Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8, no. 1 (2022): 303–12, <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1993>.

⁸ Santrock John, *Educational Psychology*, 5th ed (New York: McGraw-Hill, 2011).

⁹ Zhang, Xiaofen, M. A. (Ken) Clements and Nerida F. Ellerton "Conceptual Mis (Understandings) of Fractions: From Area Models to Multiple Embodiments.," *Mathematics Education Research Journal* 27, no. 2 (2014).

materi. Waktu belajar berperan penting untuk memberikan kesempatan berpikir yang baik bagi siswa.¹⁰

Dalam proses pembelajaran, media dan sumber belajar menjadi semakin penting karena dapat membantu mengatasi kendala yang muncul seperti keterbatasan waktu, tempat, dan sarana lainnya.¹¹ Penggunaan media dan sumber belajar memegang peranan penting untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan yang benar dan memperdalam penguasaan konsep.¹² Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, dan memudahkan penafsiran data.¹³

Modul merupakan salah satu media yang dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri dengan bimbingan guru sebagai fasilitator.¹⁴ Namun, modul yang biasa digunakan siswa adalah modul cetak yang cenderung monoton, hal ini dapat mempengaruhi semangat belajar siswa dan tidak mampu meningkatkan penguasaan konsep siswa.¹⁵

Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) merupakan salah satu pokok bahasan pelajaran matematika yang membahas tentang hubungan variabel satu dengan

¹⁰ Ary Purmadi, "Hubungan Intensitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Siswa SMA." 1 (2016): 77–85.

¹¹ Vina Serevina and Dewi Mulyati, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dinamika Gerak Partikel Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Project Based Learning" 1 (2015): 61–68.

¹² Inung Diah et al., "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa" 1, no. 2 (2018): 68–75.

¹³ Ramadhanty Mashama Putri, Eko Risdianto, and Nyoman Rohadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Captivate Pada Materi Gerak" 2, no. 2 (2019): 113–20.

¹⁴ Mulyaningsih Bakri, F., Rasyid, R., Dwi, R., "Pengembangan Modul Fisika Berbasis Visual Untuk Sekolah Menengah Atas (SMA)," *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 1 (2015).

¹⁵ A. Muhtadi Herawati, N.S, "Pengembangan Modul Elektronik (*E-Modul*) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 5, no. 2 (2018): 180–91.

variabel lainnya.¹⁶ Meskipun SPLDV merupakan materi dasar dari aljabar, siswa seringkali mengalami kesulitan dalam memahami konsep tersebut dan seringkali memiliki pemahaman yang salah. Kesulitan yang dialami peserta didik dalam menyelesaikan soal SPLDV ialah kesulitan untuk menuliskan soal bentuk uraian kedalam simbol matematika dikarenakan peserta didik tidak menguasai konsep SPLDV, kesulitan dalam pengoperasian SPLDV dikarenakan peserta didik lupa pada materi yang telah dipelajari sebelumnya dan kurangnya ketelitian dalam mengerjakan soal.¹⁷

Alternatif yang bisa dilakukan untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan mengembangkan modul elektronik yang menampilkan animasi, audio, dan navigasi yang memungkinkan pengguna lebih banyak berinteraksi dengan program.¹⁸ Selain itu, *e-modul* dapat menyampaikan pesan melalui gambar, animasi, dan video, melibatkan siswa melalui instrumentalia, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami.¹⁹

Potensi yang ditawarkan *e-modul* belum sepenuhnya dimanfaatkan dengan baik. Penelitian oleh Suarsana & Mahayukti menyatakan bahwa *e-modul* yang dikembangkan hanya menggunakan media gambar saja belum menampilkan animasi.²⁰ Kebanyakan *e-modul* yang dikembangkan masih menekankan pada banyaknya materi ajar, pengembangan *e-modul* hanya sebatas memindahkan materi ajar cetak ke dalam produk

¹⁶ Rahmawati, N. S., Bernard, M., & Akbar, P. "Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel" 20, no. 1 (2019),

¹⁷ Priska Puspita Sari and Dede Asri Lestari, "Kesulitan Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Sistem Persamaan Linear Dua Variabel," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5, no. 1 (2020): 31, <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i1.13126>.

¹⁸ M.Hidayat and Darmaji, *Pengembangan Modul Elektronik Dengan Pendekatan Saintifik Pokok Bahasan Hukum Termodinamika Untuk SMA/MA Kelas XI*, 2018.

¹⁹ Putri, Risdianto, and Rohadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan *Adobe Captivate* Pada Materi Gerak."

²⁰ Suarsana dan Mahayukti, "Pengembangan *E-Modul* Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa," *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika* 2, no. 2 (2013).

digital. Namun pada penelitian ini konten yang ditampilkan berupa video dan materi ajar yang dikemas secara menarik.

Modul pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran matematika adalah modul matematika berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*. *Problem Based Learning (PBL)* yakni pembelajaran dengan menghadapkan siswa kepada suatu masalah untuk dipecahkan atau diselesaikan secara konseptual masalah terbuka dalam pembelajaran.²¹ Model ini sesuai dengan matematika, yakni mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam mencari pemecahan masalah melalui pencarian data sehingga diperoleh solusi untuk suatu masalah dengan rasional dan autentik.²²

Selain itu, model *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang menitik beratkan pada kegiatan pemecahan masalah, dan masalah yang harus diselesaikan merupakan masalah yang belum jadi atau tidak terstruktur dengan baik (*ill-structured problem*), sehingga hal ini dapat menantang siswa untuk berpikir maupun berdiskusi. Siswa dihadapkan pada masalah nyata atau masalah yang disimulasikan, siswa diajak untuk mengembangkan ketrampilan memecahkan masalah (*problem solving*), kemudian siswa mendiskusikan apa yang harus dilakukan untuk mendapatkan jawaban dari masalah yang diberikan.²³

Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan *e-modul* berbasis *Problem Based Learning* dimana didalamnya terdapat langkah-langkah *Problem Based Learning* yang

²¹ Husnul Hotimah, "Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Edukasi* 7, no. 3 (2020): 5, <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>.

²² Hazanah dan Zuryanty, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SD," *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD* 8, no. 4 (2020).

²³ Dewi Yulianawati and Nurjali Muhammad Rizqi, "Efektifitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa," *JPPS* 2 (2020).

didukung oleh penggunaan gambar dan animasi sehingga berpotensi untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti dapat merumuskan masalah dalam pengembangan media pembelajaran tersebut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis PBL pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII di SMP Negeri 1 Bantul ?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *e-modul* berbasis PBL pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII di SMP Negeri 1 Bantul?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *e-modul* berbasis PBL pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII di SMP Negeri 1 Bantul?
4. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *e-modul* berbasis PBL pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII di SMP Negeri 1 Bantul?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mendiskripsikan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis PBL pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII di SMP Negeri 1 Bantul

2. Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran *e-modul* berbasis PBL pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII di SMP Negeri 1 Bantul
3. Untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran *e-modul* berbasis PBL pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII di SMP Negeri 1 Bantul
4. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *e-modul* berbasis PBL pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII di SMP Negeri 1 Bantul

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan bahan kajian ilmiah dalam ilmu pendidikan yaitu membuat inovasi media pembelajaran berupa *e-modul* selanjutnya
 - b. Memperkaya khasanah keilmuan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran *e-modul*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peserta didik: Peserta didik menjadi lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran matematika khususnya materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) sehingga meningkatkan pemahaman konsep siswa.

- b. Bagi pendidik: Memberikan referensi dalam pengembangan *e-modul* dan membantu guru mengatasi masalah dalam kegiatan pembelajaran terutama pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)
- c. Bagi peneliti: Menambah pengetahuan baru tentang pengembangan media pembelajaran berupa *e-modul*

E. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis PBL ini di dasari pada asumsi:

1. Media pembelajaran *e-modul* berbasis PBL adalah media yang valid dan praktis, sehingga dapat digunakan pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)
2. Media pembelajaran *e-modul* berbasis PBL dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)
3. Peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Bantur diperbolehkan menggunakan *smartphone* pada saat proses pembelajaran berlangsung
4. Peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Bantur dapat mengoperasikan *smartphone*
5. Peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Bantur dapat memahami dengan mudah petunjuk atau langkah-langkah penggunaan *e-modul*

Pada pengembangan *e-modul* ini membatasi pada hal-hal berikut:

1. Pengembangan *e-modul* ini hanya berfokus pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)

2. Uji coba produk ini hanya dilakukan untuk peserta kelas VIII-A SMP Negeri 1 Bantur

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan sebagai alternatif pemecahan masalah di atas diwujudkan dengan pengembangan *e-modul* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Fitur yang terdapat pada produk:
 - a. Petunjuk penggunaan *e-modul*, yang akan memudahkan peserta didik untuk memahami langkah-langkah penggunaan modul
 - b. Daftar isi *e-modul* interaktif, yang akan memudahkan peserta didik untuk menuju halaman materi yang diinginkan
 - c. Video pembelajaran yang dapat diputar secara *online*
 - d. Konten materi dapat diakses secara online maupun offline
 - e. LKPD dapat dikerjakan kemudian disediakan pula link pengumpulan jawaban LKPD
 - f. Kuis dapat dikerjakan peserta didik secara online dan dapat mengetahui hasil perolehan skor secara langsung
2. *E-Modul* berbentuk pdf interaktif yang dapat di akses secara *online* maupun *offline*. Jika diakses secara *online* maka video, LKPD, dan kuis yang disajikan dapat diputar, namun jika diakses secara *offline* maka fitur tersebut tidak bisa diputar.
3. *E-Modul* yang dikembangkan membutuhkan komputer, laptop, *smartphone*, atau *android* dengan spesifikasi RAM minimal 1 GB.

4. Materi yang digunakan pada soal adalah Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)
5. Sasaran produk adalah peserta didik kelas VIII-A di SMP Negeri 1 Bantur

G. Definisi Operasional

1. Penegasan Konseptual

a. *E-Modul*

E-Modul ialah suatu bentuk media belajar mandiri yang disusun dalam bentuk digital dimana hal ini bertujuan sebagai upaya untuk dalam mewujudkan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai selain itu juga untuk menjadikan peserta didik menjadi lebih interaktif dengan menggunakan aplikasi tersebut.²⁴

b. *Problem Based Learning (PBL)*

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang dalam prosesnya peserta didik dihadapkan ke dalam suatu permasalahan nyata yang pernah dialami oleh peserta didik.²⁵

c. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep adalah penguasaan sejumlah materi pembelajaran, dimana siswa tidak sekedar mengenal dan mengetahui,

²⁴ Ferlinda Herdianti Widiyana and Brillian Rosy, "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 3728–39, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1265>.

²⁵ Resti Ardianti, Eko Sujarwanto, and Endang Surahman, "Problem-Based Learning: Apa dan Bagaimana," *Diffraction* 3, no. 1 (2022): 27–35, <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>.

tetapi mampu mengungkapkan kembali konsep dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti serta mampu mengaplikasikannya.²⁶

d. Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)

Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) merupakan salah satu pokok bahasan pelajaran matematika yang membahas tentang hubungan variabel satu dengan variabel lainnya.²⁷

2. Penegasan Operasional

a. *E-Modul*

E-Modul adalah modul dengan format elektronik yang dijalankan dengan komputer. *E-Modul* dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui piranti elektronik berupa komputer.

b. PBL

Langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL) adalah: 1) Orientasi peserta didik pada masalah 2) Mengorganisa sikan peserta didik untuk belajar 3) Membimbing pengalaman individual atau kelompok 4) Mengembangk an dan menyajikan hasil karya 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses.²⁸

c. Pemahaman Konsep

Indikator pemahaman konsep antara lain: mampu memaparkan kembali ide, membagi materi yang sesuai, mampu menggunakan ide

²⁶ Elza, Nora Yuliani, "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kuok Melalui Model Pembelajaran" 2, no. 2 (2018): 91–100.

²⁷ NS. Rahmawati., "Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel" 20, no. 1 (2017),

²⁸ Eka Yulianti and Indra Gunawan, "Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep Dan Berpikir Kritis," *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2, no. 3 (2019): 399–408, <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i3.4366>.

secara terstruktur, mampu memberikan contoh, mampu menyuguhkan ide ke bentuk interpretasi matematis, mampu menghubungkan berbagai konsep, dan mampu memperluas konsep tersebut.²⁹

d. Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)

Materi Sistem persamaan Linear Dua Variabel atau dalam matematika biasa disingkat SPLDV adalah suatu persamaan matematika yang terdiri atas dua persamaan linear (PLDV), yang masing-masing bervariasi dua, misalnya variabel x dan variabel y . Dalam kehidupan sehari-hari banyak masalah perhitungan yang dapat diselesaikan dengan menerapkan SPLDV, diantaranya masalah uang, bisnis, umur, dan sebagainya.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini meliputi tiga bagian yakni:

1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman persembahan, halaman motto, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Inti

Bagian inti skripsi terdiri dari 5 bab:

²⁹ Radiusman Radiusman, "Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 6, no. 1 (2020): 1, <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>.

BAB I adalah Pendahuluan yang terdiri dari. (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan pengembangan, (d) manfaat pengembangan, (e) asumsi pengembangan, (f) spesifikasi produk, (g) orisinalitas penelitian, (h) definisi operasional, dan (i) sistematika pembahasan.

BAB II adalah Kajian Pustaka yang terdiri dari kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip atau teori yang digunakan dalam mengembangkan produk yang akan dikembangkan. Kedua, menjelaskan secara teoritis tentang model produk pengembangan dalam perspektif Islam. Ketiga, memuat tentang kaitan upaya pengembangan dengan kajian-kajian lain yang telah dilakukan oleh peneliti lain untuk mendapati permasalahan yang sama atau relatif sama.

BAB III adalah Metode penelitian yang terdiri dari (a) jenis penelitian, (b) model pengembangan, (c) prosedur pengembangan, (d) uji coba, (e) instrumen pengumpulan data, (f) teknik analisis data, dan (g) prosedur penelitian.

BAB IV adalah hasil pengembangan dan pembahasan yang terdiri dari (a) penyajian data uji coba, (b) Analisa data, dan (c) revisi produk.

Bab V adalah penutup yang terdiri dari (a) kajian produk yang telah direvisi dan (b) saran.

3. Bagian Akhir

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