

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permasalahan dalam dunia pendidikan akan selalu memunculkan hal baru seiring tuntutan perkembangan zaman karena pada dasarnya sistem pendidikan nasional senantiasa dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan baik ditingkat lokal, nasional, maupun global. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk mengembangkan semua aspek yang ada pada manusia yaitu sikap, pengetahuan, dan ketrampilan. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia.¹

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa 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, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

¹ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 15.

² *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta : Sinar Grafika, 2009), hlm. 3.

Undang-undang tersebut memuat visi, misi, fungsi dan tujuan pendidikan nasional, serta strategi pembangunan pendidikan nasional, untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu, relevan dengan kebutuhan masyarakat, dan berdaya saing dalam kehidupan global.³ Sehingga pendidikan mempunyai peran strategis dalam membentuk siswa menjadi manusia berkualitas, tidak saja berkualitas dari segi skill, kognitif, afektif, tetapi juga aspek spiritual.

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas. Pendidikan adalah proses atau usaha bimbingan secara sadar dari pendidik kepada anak didik atau peserta didik terhadap perkembangan kearah kedewasaan jasmani dan rohani sehingga terbentuk kepribadian yang sesuai dengan tujuan pendidikan.⁴ Agama Islam mewajibkan mencari ilmu bagi setiap muslim, kewajiban itu berlaku bagi laki-laki maupun perempuan, anak-anak maupun orang dewasa dan tidak ada alasan untuk malas mencari ilmu. Sesuai dengan Hadits Riwayat Ibnu Abdul Barr sebagai berikut :⁵

عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : اَطْلُبْ الْعِلْمَ وَلَوْ بِالصَّيْنِ فَإِنَّ

طَلَبَ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَ مُسْلِمَةٍ إِنَّ الْمَلَائِكَةَ تَضَعُ أَجْنِحَتَهَا لِطَالِبٍ رِضَاعًا يَمَا يَطْلُبُ (رَوَاهُ

ابْنِ عَبَّاسٍ)

³ Wahidmurni, *Pengembangan Kurikulum IPS & Ekonomi di Sekolah/Madrasah*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2010), hlm. 17.

⁴ Nursyamsiyah Yusuf, *Buku Ajar Ilmu Pendidikan*, (Pusat Penerbitan dan Publikasi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Tulungagung, 2000), hlm. 6.

⁵ Oktrigana Wirian, "Kewajiban Belajar dalam Hadis Rasulullah SAW.", dalam *Jurnal Pendidikan*: II No. 02 (2019), hlm. 135.

Artinya : *Dari Ibnu Abbas R.A Ia berkata : Rasulullah SAW bersabda : “Carilah ilmu sekalipun di negeri Cina, karena sesungguhnya mencari ilmu itu wajib bagi seorang muslim laki-laki dan perempuan. Dan sesungguhnya para malaikat menaungkan sayapnya kepada orang yang menuntut ilmu karena ridho terhadap amal perbuatannya.” (H.R Ibnu Abdul Barr)*

Sekolah atau madrasah adalah salah satu lembaga yang menjalankan proses pendidikan. Banyak mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya adalah Matematika. Matematika memiliki peranan yang sangat penting karena Matematika adalah ilmu dasar yang digunakan secara luas dalam berbagai bidang kehidupan. Melalui pembelajaran Matematika diharapkan peserta didik dapat menumbuhkan kemampuan kritis, logis, sistematis, cermat, efektif, dan efisien dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, penguasaan materi matematika bagi seluruh siswa perlu ditingkatkan.

Kenyataannya Matematika masih dianggap pelajaran yang sulit dipelajari oleh siswa bahkan merupakan pelajaran yang tidak menyenangkan dan menakutkan bagi sebagian besar siswa. Sehingga matematika menjadi momok bagi para siswa dan pelajaran paling tidak disukai siswa. Hal ini mungkin karena matematika diajarkan sebagai sesuatu yang abstrak, monoton, dan tidak menarik. Kenyataan menunjukkan bahwa biasanya guru hanya mentransfer apa yang diketahuinya pada siswa dan siswa menerima materi yang disampaikan oleh guru secara pasif. Selain itu masih ada banyak guru yang mengajar masih menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan kegiatan yang menarik perhatian siswa.

Seorang pendidik harus sanggup menciptakan nuansa suasana belajar yang nyaman serta mampu memahami sifat anak didik yang berbeda dengan anak yang lain.⁶ Selain itu pendidik harus bertanggung jawab atas segala sikap dan tingkah laku dan perbuatannya dalam rangka membina jiwa dan watak anak didik. Dengan demikian, tanggung jawab pendidik adalah untuk membentuk anak didik agar menjadi orang yang bersusila yang cukup. Berguna bagi agama, nusa, dan bangsa di masa yang akan datang.⁷

Pembelajaran merupakan salah satu proses yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan perubahan tingkah laku. Pembelajaran akan berjalan dengan baik dan lancar apabila siswa tertarik pada apa yang sedang dipelajari. Ketertarikan siswa akan materi yang dipelajari akan menimbulkan minat belajar siswa dalam mempelajari materi yang sedang diajarkan.

Secara sederhana minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.⁸ Minat belajar adalah suatu keadaan belajar dimana seseorang yang sedang belajar mempunyai perhatian terhadap sesuatu yang diajarkan padanya disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut materi yang diajarkan kepadanya.⁹ Minat belajar muncul karena keinginan dari dalam pribadi seseorang dan hal-hal yang berpengaruh dari luar. Minat memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, maka tahap-tahap

⁶ Lisnawati Simanjuntak, *Metode Mengajar Matematika*, (Jakarta: Rineka cipta, 1993), hlm. 36.

⁷ Syaful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 36.

⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Logos, 1999), hlm. 136.

⁹ Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Radar Jaya Offset, 2001), hlm. 91.

awal suatu proses belajar mengajar hendaknya dimulai dengan usaha membangkitkan minat.

Maka dari itu guru harus pintar-pintar meningkatkan minat belajar siswa, agar mudah mengenal dan memahami materi yang sedang dipelajari. Serta siswa akan lebih tertarik untuk mengemukakan pendapatnya, lebih berani tampil, bersungguh-sungguh, bersemangat dalam proses pembelajaran, dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari. Sebaliknya untuk siswa yang tidak memiliki minat belajar biasanya kurang memiliki perhatian dalam proses pembelajaran, tidak bersungguh-sungguh, tidak bersemangat, tidak berani tampil, dan takut untuk bertanya.

Guru harus berinovasi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, edukatif, inovatif, kreatif, dan menarik dalam pembelajarannya, memunculkan rasa senang siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta menciptakan minat belajar siswa yang lebih baik dari sebelumnya. Solusi yang diperlukan diantaranya dengan menghadirkan *reward* dan *ice breaking* sebagai suatu cara yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran Matematika.

Menurut Ngalim Purwanto, *Reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. *Reward* merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan sangat menyenangkan bagi para siswa.¹⁰ Pemberian *reward* (hadiah) bisa berbentuk motivasi, ucapan terimakasih, nilai tambahan, dan barang-barang

¹⁰ Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 182.

yang bermanfaat seperti buku atau alat tulis. Dengan adanya *reward* dari apa yang telah dilakukan siswa, maka akan menimbulkan rasa tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga *reward* (hadiah) juga berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu surat yang membahas tentang *reward* yaitu surat Ali Imran ayat 148 berikut :¹¹

فَأَتَاهُمُ اللَّهُ تَوَابَ الدُّنْيَا وَحُسْنَ ثَوَابِ الْآخِرَةِ ۗ وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ (١١)

Artinya: “Karena itu Allah memberikan kepada mereka pahala di dunia dan pahala yang baik di akhirat, dan Allah menyukai orang-orang yang berbuat kepada orang yang melakukan kebaikan di dunia berupa pahala di akhirat.”

Begitu juga dengan *ice breaking* yang ikut andil dalam meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Soenarno, *ice breaking* merupakan peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang lain yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.¹² Sehingga *ice breaking* memberikan kesan yang sangat baik terhadap minat belajar siswanya.

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Tulungagung merupakan lembaga pendidikan formal keagamaan tingkat dasar yang berada dibawah naungan Kementrian Agama Republik Indonesia. MIN 3 Tulungagung beralamat di Dusun Jati, Desa Pandansari, Kecamatan Ngunut, Kabupaten Tulungagung

¹¹ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya Juz 1-30*, (Surabaya: Mekar Surabaya, 2004), hlm. 73.

¹² Adui Soenarno, *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), hlm. 1.

yang mampu bersaing dengan sekolah-sekolah lain di sekitarnya.¹³ Penelitian di MIN 3 Tulungagung ini dilatar belakangi oleh pelajaran Matematika merupakan pelajaran pokok dan dianggap sulit oleh siswa sehingga diperlukan inovasi untuk mengaktifkan siswa-siswi dalam proses pembelajaran Matematika. Hal lain yang melatar belakangi penelitian di MIN 3 Tulungagung ini adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Matematika karena guru yang mengajar masih menggunakan metode konvensional (ceramah).

Berdasarkan pengamatan pribadi peneliti dalam proses pembelajaran matematika di kelas V MIN 3 Tulungagung, minat belajar matematika di sekolah ini masih rendah ditandai dengan saat pembelajaran berlangsung siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru, siswa ramai dan bermain sendiri saat guru menerangkan, siswa berbicara dan kadang bertengkar dengan teman sebelahnya, siswa berbicara dengan temannya yang ada di luar kelas, dan siswa sering izin untuk ke kamar mandi.¹⁴

Memperhatikan kondisi di atas perlu adanya perubahan yang mendukung dalam proses pembelajaran Matematika di kelas sehingga diharapkan adanya peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran. Salah satunya adalah perubahan penyampaian materi pada peserta didik dengan diselingi *reward* dan *ice breaking* untuk mencairkan suasana beku/kaku. Sehingga proses pembelajaran matematika lebih menyenangkan dan minat belajar Matematika siswa meningkat.

¹³ Profil Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Tulungagung.

¹⁴ Pengamatan Pribadi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Tulungagung, pada tanggal 03 Oktober 2019.

Sebagian besar orang menganggap bahwa *reward* dan *ice breaking* sudah pasti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Fakta di lapangan masih banyak siswa yang kurang minat dengan pembelajaran jika *reward* yang diberikan hanya berupa acungan jempol dan ucapan-ucapan baik dari guru. Selain itu siswa juga kurang berminat dalam pembelajaran jika *ice breaking* yang diberikan hanya berupa tepuk-tepuk tanpa ada permainan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dyah Puspita Sri Wulandari di MIN Rejotangan Tulungagung. Menunjukkan bahwa adanya pengaruh signifikan pemberian *reward* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas II MIN Rejotangan Tulungagung, dibuktikan oleh hasil uji manova dengan sig. sebesar $0,00 < 0,05$.¹⁵ Selain itu dalam penelitian Tri Wahyuni di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar. Menunjukkan ada pengaruh pemberian *Ice Breaking* dan *Reward* terhadap motivasi belajar siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar, dibuktikan dengan diperoleh hasil sig. $0,000 < 0,05$, dan besarnya pengaruh *reward* dan *ice breaker* terhadap minat belajar siswa adalah sebesar 44,6%.¹⁶

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang mendalam mengenai **“Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* terhadap Minat Belajar Matematika Siswa di MIN 3 Tulungagung”**.

¹⁵ Dyah Puspita Sri Wulandari, *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIN Rejotangan Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018).

¹⁶ Tri Wahyuni, *Pengaruh Pemberian Ice Breaking dan Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019).

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

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

1. Kurangnya perhatian siswa saat guru menyampaikan materi.
2. Kurangnya semangat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
3. Kurangnya pemberian *reward* oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Kurangnya pemberian *ice breaking* oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar.
5. Kurangnya minat siswa dalam kegiatan belajar.
6. Kurang menariknya kegiatan belajar mengajar yang dirancang oleh guru.
7. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau siswa dan guru.

Untuk mengatasi agar permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian tidak meluas, tepat sasaran, dan tujuannya dapat tercapai dengan baik, maka penulis memberikan batasan-batasan permasalahan sebagai berikut:

1. Pemberian *reward* dalam proses pembelajaran.
2. Pemberian *ice breaking* dalam proses pembelajaran.
3. Minat belajar matematika siswa kelas V di MIN 3 Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar matematika siswa di MIN 3 Tulungagung?
2. Bagaimana pengaruh pemberian *ice breaking* terhadap minat belajar matematika siswa di MIN 3 Tulungagung?
3. Bagaimana pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar matematika siswa di MIN 3 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Suatu penelitian perlu adanya tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang diteliti, sehingga peneliti akan bekerja lebih terarah dalam penelitian. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk menjelaskan pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar matematika siswa di MIN 3 Tulungagung.
2. Untuk menjelaskan pengaruh pemberian *ice breaking* terhadap minat belajar matematika siswa di MIN 3 Tulungagung.
3. Untuk menjelaskan pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar matematika siswa di MIN 3 Tulungagung.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah rumusan jawaban sementara yang harus diuji melalui kegiatan penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menentukan hipotesis sebagai berikut :

1. Ada pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar matematika siswa di MIN 3 Tulungagung.
2. Ada pengaruh pemberian *ice breaking* terhadap minat belajar matematika siswa di MIN 3 Tulungagung.
3. Ada pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar matematika siswa di MIN 3 Tulungagung.

F. Kegunaan penelitian

Kegunaan penelitian dapat dilihat dari segi teoritis dan praktis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada banyak pihak. Kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan ilmu pengetahuan, kualitas pendidikan dan khasanah ilmiah tentang pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar matematika siswa. Dan peneliti yang akan datang bisa digunakan sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti dalam bidang pendidikan.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Bagi Kepala MIN 3 Tulungagung

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dengan adanya informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk meningkatkan kualitas sekolah.

b. Bagi Guru MIN 3 Tulungagung

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi guru tentang manfaat pemberian *reward* dan *ice breaking* dalam pembelajaran dan memotivasi guru untuk mengembangkan teknik pemberian *reward* dan *ice breaking* dengan lebih efektif, sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa.

c. Bagi peneliti

Dengan penelitian ini, peneliti berharap dapat menambah wawasan, pengalaman, kemampuan, serta ketrampilan yang ada dalam diri peneliti dan mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama perkuliahan.

d. Bagi peneliti yang akan datang

Memberikan dukungan terhadap penelitian sejenis yang telah diadakan sebelumnya, sekaligus sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia penelitian tentang efektifitas penerapan pemberian *reward* dan *ice breaking* dalam dunia pendidikan.

G. Penegasan Istilah

Agar dikalangan pembaca tidak terjadi kesalah pahaman dan salah penafsiran ketika memahami judul penelitian tersebut, maka perlu dikemukakan seperti penegasan istilah sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

a. Reward

Reward adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. *Reward* merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan sangat menyenangkan bagi para siswa.¹⁷ Pemberian *reward* (hadiah) bisa berbentuk motivasi, ucapan terimakasih, nilai tambahan, dan barang-barang yang bermanfaat seperti buku atau alat tulis.

b. Ice Breaking

Ice breaking merupakan peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang lain yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.¹⁸

c. Minat Belajar

Minat belajar adalah suatu keadaan belajar dimana seseorang yang sedang belajar mempunyai perhatian terhadap sesuatu yang diajarkan padanya disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan

¹⁷ Purwanto, *Ilmu Pendidikan*, hlm. 182.

¹⁸ Soenarno, *Ice Breaker*, hlm. 1.

mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut materi yang diajarkan kepadanya.¹⁹ Minat belajar muncul karena keinginan dari dalam pribadi seseorang dan hal-hal yang berpengaruh dari luar.

2. Secara Operasional

- a. *Reward* secara operasional adalah suatu pemberian penghargaan atau apresiasi pendidik kepada siswa atas keberaniannya melakukan sesuatu hal yang baik saat pembelajaran berlangsung.
- b. *Ice Breaking* secara operasional adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan untuk mencairkan suasana pembelajaran yang membosankan, kaku, dan pasif menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menyegarkan, aktif dan membangkitkan minat belajar.
- c. Minat belajar secara operasional adalah keinginan dari dalam pribadi seseorang untuk memperhatikan, mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut materi yang diajarkan.

Secara operasional “Pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar matematika siswa di MIN 3 Tulungagung” adalah sebuah penelitian yang membahas pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar matematika siswa, pengaruh pemberian *ice breaking* terhadap minat belajar matematika siswa, dan pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar matematika siswa di MIN 3 Tulungagung

¹⁹ Ramayulis, *Metodologi Pengajaran*, hlm. 91.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disini bertujuan untuk memberikan gambaran singkat rencana penulisan dan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung, sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dipahami secara teratur dan sistematis. Adapun sistematika pembahasan terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir.

Bagian awal, terdiri dari: Halaman Sampul Depan, Halaman Judul, Halaman Persetujuan, Halaman Pengesahan, Halaman Pernyataan Keaslian Tulisan, Motto, Halaman Persembahan, Prakata, Daftar Tabel, Daftar Bagan, Daftar Lampiran, Abstrak, dan Daftar Isi.

Bab utama, terdiri dari Enam bab yang saling berhubungan antara bab satu dengan bab yang lainnya.

BAB I Pendahuluan, terdiri dari: (a) Latar Belakang Masalah, (b) Identifikasi dan Pembatasan Masalah, (c) Rumusan Masalah, (d) Tujuan Penelitian, (e) Hipotesis Penelitian, (f), Kegunaan Penelitian (g) Penegasan Istilah, (h) Sistematika Pembahasan.

BAB II Landasan teori, terdiri dari: (a) Diskripsi Teori, (b) Penelitian Terdahulu, (c) Kerangka Berfikir.

BAB III Metode penelitian, terdiri dari: (a) Rancangan Penelitian, (b) Variabel Penelitian, (c) Populasi, Sampling, dan Sampel, (d) Kisi-Kisi Instrumen, (e) Instrumen Penelitian, (f) Data dan Sumber Data, (g) Teknik Pengumpulan Data, (h) Teknik Analisis Data.

BAB IV Hasil penelitian, terdiri dari: (a) Deskripsi Data, (b) Analisis Deskriptif Data, (c) Analisis Uji Instrumen, (d) Analisis Uji Prasyarat, (e) Analisis Uji Hipotesis.

BAB V Pembahasan, terdiri dari: (a) Rekapitulasi Hasil Penelitian, (b) Hasil Pembahasan.

BAB VI Penutup, terdiri dari: (a) Kesimpulan, dan (b) Saran.

Bagian akhir, terdiri dari: Daftar Rujukan dan Lampiran-Lampiran.