

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah fondasi dari kemajuan bangsa. Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang besar dengan kekayaan sumber daya alam yang sangat melimpah. Pendidikan terus mengikuti perkembangan zaman yang sangat pesat, dan berubah dengan signifikan sehingga pendidikan banyak merubah pola pikir peserta didik, dari pola pikir yang awam menjadi pola pikir yang lebih modern. Pendidikan mampu menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter, sehingga memiliki pandangan yang luas dalam mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam lingkungan.

Pengertian pendidikan secara umum mengacu pada dua sumber pendidikan Islam, yaitu Al-Quran dan Al-Hadis yang memuat kata-kata *rabba* dari kata kerja *tarbiyah*, *'alama* kata kerja dari *ta'lim*, dan *addaba* dari kata kerja *ta'dib*.<sup>1</sup> Ketiga istilah itu mengandung makna amat mendalam karena pendidikan adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dengan tujuan memelihara dan mengembangkan firtah potensi (sumber daya) insana menuju terbentuknya manusia seutuhnya atau insan kamil.

---

<sup>1</sup> Muhammad Takdir Ilahi, *Revitalisasi Pendidikan Berbasis Moral*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), hal. 25

Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, fungsi pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa<sup>2</sup>. Upaya yang dilakukan dalam menciptakan tatanan kehidupan yang baik dan sejahtera diperlukan adanya sumber daya manusia yang unggul dapat terelisasi dengan adanya pola pendidikan yang baik yang dibangun bersama-sama antara pendidik, masyarakat, orang tua dengan mengedepankan kemampuan intelektual dan pembekalan ketrampilan maupun budi pekerti.

Manusia yang berpendidikan atau berilmu akan berbeda dengan manusia yang berilmu. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari cara bertutur, cara bersikap, dan cara berfikir. Didalam Al-Quran juga dijelaskan bahwa manusia yang berilmu berbeda dengan orang-orang yang tidak berilmu. Hal itu dijelaskan dalam firman Allah dalam surat Az-zumar ayat 9.

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

*Artinya: Katakanlah. “Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui? Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (QS. Az-Zumar (9))<sup>3</sup>*

---

<sup>2</sup> Aas Siti Sholichah, “Teori-Teori Pendidikan Dalam Al-Qur’an,” dalam *Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2018), hal. 28

<sup>3</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Tafsirnya (Edisi yang disempurnakan) jilid X*, (Jakarta: lentera Abadi, 2010), hal. 416

Inti dari proses pendidikan adalah belajar mengajar atau pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, di mana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.<sup>4</sup> Dalam mewujudkan suatu lingkungan belajar diperlukan dua hal yaitu lingkungan sosial dan non sosial. Lingkungan nonsosial dikenal juga dengan lingkungan fisik yang terdiri dari sumber, sarana, prasarana dan media pembelajaran. Sedangkan non sosial hubungan dengan teman, guru, warga sekolah, dan faktor internal dari dirinya seperti minat belajar.<sup>5</sup>

Minat adalah aspek psikologis individu yang lahir dan melahirkan daya tarik untuk memperhatikan sesuatu. Siswa yang memiliki minat pada suatu pelajaran berlangsung akan bersungguh-sungguh dalam memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Khairaini menyatakan bahwa minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar, akan mendorong individu bersungguh-sungguh, senang mengikuti pelajaran tertentu, dan dapat menyelesaikan kesulitan dalam belajar atau menyelesaikan soal-soal praktikum/latihan dan dapat mempengaruhi hasil belajar.<sup>6</sup>

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Kunandar menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu

---

<sup>4</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2014), hal. 85

<sup>5</sup> Widyastuti, dkk, "Minat Siswa Terhadap Matematika dan Hubungannya dengan Metode Pembelajaran dan Evikasi Diri," dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* 13, no. 1 (2019), hal.84

<sup>6</sup> *Ibid*, hal. 85

kemampuan siswa dalam memenuhi tahapan, pencapaian, pengalaman dalam suatu pembelajaran<sup>7</sup>. Hasil belajar dapat dijadikan pembelajaran keberhasilan atau sebagai tolak ukur mengukur keberhasilan dalam pembelajaran sehingga guru dapat mengetahui pengetahuan siswa terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa minat dan hasil belajar sangat berpengaruh terhadap pelajaran matematika. Minat belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar, karena jika pelajaran matematika kurang sesuai dengan minat belajar siswa maka siswa akan mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Jika belajar di sertai minat yang baik maka siswa akan senang dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.<sup>8</sup> 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 pelajaran matematika adalah pelajaran yang menakutkan dan pelajaran yang paling sulit. Hal ini menyebabkan siswa tidak menyukai pelajaran matematika. Menurut penelitian Supardi dan Leonard mengungkapkan bahwa siswa cenderung menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang menakutkan dan membosankan karena penuh dengan rumus

---

<sup>7</sup> Irma Ayuwanti, "Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation di SMK Tuma'Ninah Yasin Metro," dalam *Jurnal SAP* 1, no.2 (2016), hal. 107

<sup>8</sup> Risky Meuthia Karina, dkk, "Hubungan Antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA pada Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah* 2, no. 1 (2017), hal. 64

dan angka.<sup>9</sup> Hal ini sebagian siswa belum menyadari akan pentingnya penguasaan matematika sehingga siswa kurang apresiatif dalam mengikuti pelajaran matematika.

Selain itu, fakta tentang rendahnya minat dan hasil belajar matematika siswa didasari pada wawancara terhadap salah satu guru mata pelajaran matematika di MTsN 2 Kota Blitar pada tanggal 18 oktober 2019 yaitu Bu Siti Fatimah, beliau menyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah di karenakan kurangnya minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari materi himpunan yang cukup rendah dari rata-rata. Selain itu, berdasarkan pengamatan peneliti saat pembelajaran berlangsung dengan metode ceramah, sebagian siswa tidak bersemangat dan tidak memperhatikan saat penjelasan guru. Masalah tersebut berdampak pada hasil belajar siswa tidak maksimal. Hal itu dapat di lihat dari nilai ulangan harian yang masih di bawah KKM (Kriteria Minimal Kelulusan).

Salah satu faktor minat belajar matematika yang rendah di karenakan saat pembelajaran, kurang adanya pemahaman konsep matematika dan siswa jarang di ajak menyelesaikan soal-soal matematika. Hal itu membuat siswa kurang berminat ketika di beri soal-soal matematika, karena siswa merasa kesulitan dalam menyelesaikannya. Oleh karena itu siswa menganggap soal matematika itu sulit dan membuat minat belajar siswa menurun, pada akhirnya hasil belajar matematika siswa menurun.

---

<sup>9</sup> Dyahsih Alin Sholihah, dkk, "Keefektifan Experiential Learning Pembelajaran Matematika MTs Materi Bangun Ruang Sisi Datar," dalam *Jurnal Riset Pendidikan* 2, no. 2 (2015), hal. 178

Berdasarkan masalah tersebut, maka di perlukan 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 menyenangkan dan tidak membosankan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membuat proses pembelajaran berjalan lancar dan menyenangkan. Salah satu diantara alternatif model pembelajaran yang dapat di gunakan adalah model pembelajaran *Hands On Activity*.

Model *Hands On Activity* merupakan suatu model yang di rancang untuk melibatkan siswa dalam menggali informasi dan bertanya, beraktifitas dan menemukan, mengumpulkan data dan menganalisis serta membuat kesimpulan sendiri.<sup>10</sup> Dalam model pembelajaran *hands on activity* siswa diberi kebebasan dalam mengkonstruk pemikiran dan temuan selama melakukan aktivitas sehingga siswa melakukan sendiri tanpa beban, menyenangkan dan dengan motivasi yang tinggi.

Melalui *hand on activity* siswa mendapatkan pengalaman dan penghayatan terhadap konsep-konsep yang di ajarkan oleh guru. Selain untuk membuktikan fakta dan konsep, *hands on activity* juga mendorong rasa ingin tahu siswa secara mendalam sehingga cenderung untuk membangkitkan siswa mengadakan penelitian untuk mendapatkan pengamatan dan pengalaman proses ilmiah. Hal itu, membuat siswa merasa senang dan memunculkan minat belajar siswa dalam

---

<sup>10</sup> Waras Kamdi, dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2007), hal.51

pembelajaran matematika. Disini guru hanya berperan sebagai fasilitator untuk mengarahkan permasalahan sehingga saat diskusi tetap fokus pada tujuan kompetensi. Selain itu, untuk membantu memperkuat minat siswa dan memahami konsep-konsep matematika, serta memudahkan dalam memahami materi, maka perlu di bantu dengan media alat peraga.

Alat peraga adalah seperangkat benda kongkrit yang di susun secara senegaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep serta prinsip-prinsip dalam matematika.<sup>11</sup> Penggunaan alat peraga dapat membuat siswa dapat 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.<sup>12</sup>

Berdasarkan hasil penelitian Galih Kurniadi, dkk bahwa kemampuan pemahaman matematis siswa melalui *discovery learning* berbantuan asesmen *hands on activities* siswa kelas VII SMPN 38 Semarang Tahun Pelajaran 2009/2010 pokok bahasan segi empat dan segitiga . Dari paparan tersebut dapat di simpulkan bahwa model *hands on activity* berbantuan alat peraga dapat meningkatkan aktivitas siswa untuk belajar. Dengan meningkatkannya aktivitas belajar siswa

---

<sup>11</sup> 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," dalam *Jurnal Exacta* X, no.1 (2012): 27-28

<sup>12</sup> Elisabeth Kantohe, "Penggunaan alat peraga papan geometri dengan metode penemuan terbimbing untuk meningkatkan hasil Belajar siswa pada materi luas belah ketupat Dan layang-layang" dalam *Jurnal Elektrolit Pendidikan Matematika Tadulako* 1, no. 1 (2013), hal.89

maka meningkat pula minat belajar siswa.<sup>13</sup> Sehingga dalam pembelajaran matematika siswa lebih mudah dalam menerima materi dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian tentang pengaruh model *hands on activity* terhadap minat dan hasil belajar matematika. Sehingga peneliti mengambil judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Hands On Activity* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII di MTsN 2 Kota Blitar**”.

## **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.

---

<sup>13</sup>. Galih Kurniadi, dkk, “Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Melalui Discovery Learning Berbantuan Asesmen Hands On Activities,” dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2018), hal 13



## 2. Pembatasan Masalah

Masalah yang di paparkan pada identifikasi masalah terlalu luas, sehingga peneliti membatasi masalah yang di teliti, sebagai berikut:

- a. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII di MTsN 2 Kota Blitar.
- b. Dalam penelitian ini ada tiga variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Hands On Activity* dan dua variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat dan hasil belajar.

## C. Rumusan Masalah

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

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *hands on activity* terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di MTsN 2 Kota Blitar ?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *hands on activity* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTsN 2 Kota Blitar?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *hands on activity* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTsN 2 Kota Blitar?

#### **D. Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *hands on activity* terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di MTsN 2 Kota Blitar.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *hands on activity* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTsN 2 Kota Blitar.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *hands on activity* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTsN 2 Kota Blitar.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

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

1. Secara Teoritis

Dengan hasil penelitian yang di peroleh diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pembelajaran matematika. Adapun kegunaan adalah untuk memberi gambaran mengenai pengaruh model pembelajaran *hands on activity* terhadap minat dan hasil belajar Matematika siswa. Sehingga mampu memberikan tambahan 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 pembelajaran *hands on activity* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dan referensi jenis model yang dapat di gunakan di dalam kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan minat dan hasil belajar matematika.

### b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini di harapkan 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 di harapkan meningkatkan 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, di mana rumusan masalah penelitian telah di nyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Di katakan sementara, karena jawaban yang di berikan baru di dasarkan pada teori yang relevan, belum di dasarkan pada fakta-fakta empiris yang di peroleh melalui pengumpulan data.<sup>14</sup> 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 pembelajaran *hands on activity* terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di MTsN 2 Kota Blitar.  
 $H_1$ : Ada pengaruh model pembelajaran *hands on activity* terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di MTsN 2 Kota Blitar.
2.  $H_0$ : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *hands on activity* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTsN 2 Kota Blitar.  
 $H_1$ : Ada pengaruh model pembelajaran *hands on activity* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTsN 2 Kota Blitar.
3.  $H_0$ : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *hands on activity* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTsN 2 Kota Blitar.  
 $H_1$ : Ada pengaruh model pembelajaran *hands on activity* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTsN 2 Kota Blitar.

---

<sup>14</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif 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 Pembelajaran *Hands On Activity* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika” dan agar judul tersebut dapat di mengerti secara umum menyangkut isi dan pembahasan, maka perlu di uraikan sebagai berikut:

### 1. Secara Koseptual

#### 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.<sup>15</sup> Pengaruh yang di maksud 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 di sengaja dengan mengembangkan, mendesain, mengimplementasikan, dan mengevaluasi dengan metode tertentu guna memfasilitasi siswa dengan tujuan mencapai suatu kompetensi.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup>“Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online online/darling”, dalam <https://kbbi.web.id/pengaruh>. diakses 3 November 2019 Pukul 21.05 WIB

<sup>16</sup> Becti Wulandari, “Pengaruh problem-based learning Terhadap hasil belajar Ditinjau dari motivasi belajar plc di smk,” dalam *Jurnal Pendidikan Vokasi* 3, no. 2 (2013), hal. 181

c. Model *Hands On Activity*

Model *hands on activity* merupakan suatu model yang di rancang untuk melibatkan siswa dalam menggali informasi dan bertanya, beraktifitas dan menemukan, mengumpulkan data dan menganalisis serta membuat kesimpulan sendiri.<sup>17</sup>

d. Alat Peraga

Alat peraga adalah seperangkat benda kongkrit yang di susun secara senegaja yang di gunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep serta prinsip-prinsip dalam matematika.<sup>18</sup>

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 pada obyek tersebut<sup>19</sup>

f. Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan suatu prestasi belajar yang di capai oleh siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan serta adanya

---

<sup>17</sup> Waras Kamdi, dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2007), hal.51

<sup>18</sup> Muhammad Fachri Baharuddin Paloloang, Meningkatkan hasil belajar...., hal. 68

<sup>19</sup> Nurlia, dkk, " Hubungan Antara Gaya belajar, Kemandirian Belajar, Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Biologi Siswa, " dalam *Jurnal Pendidikan Biologi* 6, no.2 (2017), hal 321

suatu pembentukan tingkah laku atau sikap perilaku seseorang.<sup>20</sup> Hasil belajar di sini bisa di peroleh setelah di lakukan tes akhir.

## H. Sistematika Pembahasan

### 1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi ini terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, dan halaman pertanyaan keaslian, motto, halaman persembahan, prakarta, 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, (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) *Hands On Activity*, (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 instrument, (e)

---

<sup>20</sup> Sri Lahir dkk, "Peningkatan prestasi belajar melalui model pembelajaran Ynag tepat pada sekolah dasar sampai perguruan tinggi," dalam *Jurnal: Edunomika* 1, no. 1 (2017), hal.3

instrument 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.