

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia yaitu dengan melalui pendidikan. Definisi pendidikan adalah proses perubahan sikap maupun perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, cara, perbuatan yang mendidik, dan suatu proses. Dalam UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya.<sup>1</sup> Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat melahirkan generasi penerus yang didalam jiwanya terdapat panduan nilai-nilai intelektual, etika sosial, religius, serta kepribadian bangsa.

Pengertian tersebut merupakan ungkapan bahwa manusia tidak bisa lepas dari proses belajar sampai kapan pun dan menjadi kebutuhan yang terus meningkat sesuai dengan perkembangan dunia ilmu pengetahuan seperti halnya matematika. Perlu disadari, pelajaran matematika eksistensinya di dunia sangat dibutuhkan dan kehidupannya terus berkembang menurut tuntutan kebutuhan manusia karena hampir semua

---

<sup>1</sup> Hamzah B. Uno, *Landasan Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Akarsana, 2016), hal. 23-24

yang ada didalam kehidupan manusia tidak lepas dari matematika. Hal ini dibuktikan bahwa matematika merupakan mata pelajaran wajib yang dipelajari dari tingkat dasar hingga menengah keatas. Matematika memiliki peranan penting dalam kehidupan karena matematika memiliki hubungan dengan bidang ilmu lainnya seperti ilmu pengetahuan alam, sosial, kedokteran, ekonomi, dan sebagainya.<sup>2</sup>

Tetapi mata pelajaran matematika seringkali dipandang sebagai mata pelajaran yang membosankan, sehingga siswa kurang menyukai untuk belajar matematika. Mungkin karena faktor suasana, sistem, media, maupun metode yang membosankan juga dipandang sebagai penyebab utama malasnya siswa untuk belajar matematika. Sikap yang positif terhadap matematika yang terbentuk sejak awal merupakan faktor penting pada kesuksesan belajar pada mata pelajaran yang sulit, khususnya matematika.<sup>3</sup> Sehingga hal ini bisa berkesinambungan dengan hasil belajar matematika siswa, sedangkan hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran sudah tercapai.

Menurut Mery Novianti dalam Suwanto dan Hulman Fajri keberhasilan pendidikan ditentukan oleh faktor-faktor pendidikan itu sendiri, yaitu: anak didik, pendidik, alat-alat penunjang pendidikan, tujuan

---

<sup>2</sup> Tri Rahmah, dkk., "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan *Inquiry Based Learning Setting Group Investigation*," dalam *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 8, No.2 (2017): 150

<sup>3</sup> Nani Restati Siregar, "Persepsi Siswa pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan pada Siswa yang Menyenangi Game," dalam *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia* 4, No.49 (2017): 225

pendidikan dan lingkungan.<sup>4</sup> Sedangkan tujuan pembelajaran matematika yaitu mengembangkan pengetahuan, menerapkan dalam keseharian, mengenali kapan dan bagaimana sebuah situasi dapat diwakili oleh matematika, dan yang terpenting adalah mengembangkan kemampuan berpikir logis untuk mengklarifikasi serta membuktikan. Seperti yang tertuang dalam *National Council of Teacher of Mathematics* bahwa matematika akan secara signifikan meningkatkan peluang dan pilihan untuk membentuk masa depan siswa. Kompetensi dalam pembelajaran matematika membuka pintu menuju masa depan yang produktif.<sup>5</sup>

Tidak jarang siswa yang mengeluh kesulitan memahami pelajaran yang dipelajari disekolahnya, karena tidak semua siswa mampu untuk menyerap semua penjelasan guru pada saat pelajaran di sekolah. Oleh karena itu banyak orangtua siswa yang memberikan pelajaran tambahan bagi anak-anaknya untuk meningkatkan serta berharap agar anak-anaknya mendapatkan hasil belajar yang lebih baik disekolah. Sehingga sebagian orangtua mendaftarkan anak-anaknya ke lembaga bimbingan belajar maupun guru les privat sebagai penunjang belajar dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar anaknya.<sup>6</sup>

Tetapi akhir-akhir ini beberapa Negara di dunia tengah diserang oleh wabah suatu penyakit yang disebabkan oleh virus yang bernama corona atau

---

<sup>4</sup> Suwanto dan Hulman Fajri, "Persepsi Orangtua terhadap Proses Bimbingan Belajar Anak di Rumah", dalam *Jurnal SAP* 3, No. 1 (2018): 42

<sup>5</sup> Tri Rahmah, dkk., "Upaya Meningkatkan . . . ," hal. 151

<sup>6</sup> Samuel Gideon, "Peran Bimbingan Belajar *Online* Ruangguru" dalam Pembelajaran IPA bagi Siswa SMP dan SMA Masa Kini," dalam *JDP* 11, No.2 (2018): 169

*covid-19* (*Corona Virus Diseases-19*). Infeksi virus ini pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019. Virus ini menular dengan sangat cepat dan telah menyebar ke hampir semua negara, termasuk Indonesia hanya dalam waktu beberapa bulan. *Covid-19* adalah kumpulan virus yang bisa menginfeksi sistem pernapasan. Pada banyak kasus, virus ini hanya menyebabkan infeksi pernapasan ringan, seperti flu. Namun, virus ini juga bisa menyebabkan infeksi pernapasan berat, seperti infeksi paru-paru (*pneumonia*).<sup>7</sup> Hal tersebut membuat beberapa Negara menerapkan kebijakan *lockdown* dalam rangka mencegah atau memutus rantai penyebaran *covid-19* ini, dan juga *World Health Organization* (WHO) menetapkan wabah ini menjadi pandemi global.<sup>8</sup>

Untuk update per 18 Januari 2021, sebaran *covid-19* di Kabupaten Tulungagung yang berasal dari sumber data Dinas Kesehatan Kabupaten Tulungagung menyatakan bahwa kasus suspek (jumlah kasus ODP dan PDP) sebanyak 92 kasus dengan 92 orang sedang dirawat dan 877 orang *discarded*. Sedangkan kasus probable (kasus suspek dengan ispa berat, gambaran klinis yang meyakinkan *covid-19* dan tidak ada hasil PCR) sebanyak 0 kasus. Serta kasus konfirmasi (jumlah kasus *covid-19*) sebanyak

---

<sup>7</sup> Alodokter, "Virus Corona," dalam <https://www.alodokter.com/virus-corona#:~:text=Infeksi%20virus%20Corona%20atau%20COVID%2D19%20disebabkan%20oleh%20coronavirus%2C%20yaitu,ringan%20sampai%20sedang%2C%20seperti%20flu>, diakses 19 Agustus 2020 Pukul 11:09 WIB

<sup>8</sup> Kompas TV, "WHO Tetapkan Wabah Virus Corona sebagai Pandemi Global," dalam <https://www.kompas.tv/article/70893/who-tetapkan-wabah-virus-corona-sebagai-pandemi-global>, diakses 19 Agustus 2020 Pukul 12:16 WIB

1.800 kasus dengan 57 orang isolasi, 75 orang karantina, 220 orang dirawat, 1.405 orang dinyatakan sembuh, dan 43 orang meninggal.<sup>9</sup>

Akibat pandemi *covid-19*, Indonesia menerapkan berbagai kebijakan baru. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia salah satunya yaitu dengan menerapkan himbauan kepada masyarakat sejak tanggal 16 Maret 2020 untuk melakukan *physical distancing* atau himbauan untuk menjaga jarak, menjauhi aktivitas yang berkerumun, dan menghindari adanya pertemuan yang melibatkan banyak orang. Oleh karena itu pendidikan menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat adanya pandemi *covid-19* ini.

Perubahan proses pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mencegah penyebaran virus *covid-19* yang cepat sekali. Namun, perubahan proses pembelajaran yang dilakukan secara tiba-tiba akibat adanya virus *covid-19* ini tidak jarang membuat guru (pendidik), peserta didik, maupun orangtua menjadi kaget. Adanya perubahan ini mengharuskan pendidik merespon dengan sikap dan tindakan untuk mau belajar hal-hal baru. Supaya dapat meningkatkan keefektifan dan memaksimalkan pembelajaran matematika secara daring, maka dibutuhkan teknologi informasi serta alat peraga ataupun media yang mumpuni seperti penggunaan internet sebagai penunjang dalam pelaksanaannya.<sup>10</sup> Untuk karakteristik siswa yang

---

<sup>9</sup> Website Resmi Dinkes Kabupaten Tulungagung, "Persebaran Virus Corona (*Covid-19*) Kab. Tulungagung," dalam <http://dinkestulungagung.net/datainformasi/pemantauan-persebaran-covid19-di-kabupaten-tulungagung/>, diakses 18 Januari 2021 Pukul 21:51 WIB

<sup>10</sup> Wiryanto, "Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Ditengah Pandemi *Covid-19*," dalam *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* 6, No.2 (2020): 2

mempengaruhi kesuksesan pembelajaran secara daring yaitu semangat serta antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, banyak murid yang mengeluh tidak ada penjelasan dari guru tentang materi-materi yang mereka kerjakan. Seperti fakta pembelajaran secara daring yang ada di MTs Negeri 1 Tulungagung, siswa yang telah mengikuti pembelajaran secara daring masih banyak mendapatkan hasil belajar kurang baik. Padahal, guru bisa saja merekam video penjelasan sebuah materi sebelum memberikan tugas kepada murid. Masalahnya, mereka kurang dibekali dengan pendidikan literasi digital dan kecakapan teknologi untuk memanfaatkan sarana dasar yang ada. Ditambah lagi, Kemendikbud pun tidak memberikan arahan yang spesifik dan detail dalam pelaksanaan PJJ dimasa pandemi *covid-19* sehingga guru dan sekolah dituntut untuk berinovasi dan membuat kebijakannya masing-masing.<sup>11</sup>

Dalam kondisi saat ini, tuntutan untuk melakukan pembelajaran secara *online* atau daring dengan mengikuti zaman globalisasi yang memanfaatkan teknologi untuk melaksanakan suatu pembelajaran menuntut semua hal menjadi lebih atau sangat modern. Memasuki era globalisasi yang identik dengan istilah modernisasi, perubahan-perubahan pada setiap aspek kehidupan mulai terlihat. Yaitu perubahan mengikuti perkembangan teknologi yang tergolong begitu pesat. Globalisasi adalah tersebar luasnya pengaruh ilmu pengetahuan dan kebudayaan yang ada disetiap penjuru

---

<sup>11</sup> Ari Budi Santoso, "Potret Pendidikan di Tahun Pandemi: Dampak *Covid-19* terhadap Disparitas Pendidikan di Indonesia," dalam *CSIS Commentaries DMRU-079-ID* (2020): 4

dunia ke penjuru dunia yang lain sehingga tidak jelas lagi batas-batas yang jelas dari suatu negara.<sup>12</sup> Pengaruh perkembangan iptek telah melanda sektor pembangunan dalam segala segi. Di lain pihak timbul pendekatan baru dan perubahan orientasi dalam proses belajar mengajar, perubahan peran guru dan siswa, semakin bervariasinya penggunaan sumber belajar.<sup>13</sup> Teknologi sebagai media utama, mempunyai peranan penting dalam setiap perkembangan tak terkecuali bidang pendidikan. Ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, maka proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh kehadiran guru didalam kelas saja, bisa juga dilakukan dimanapun. Siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja, siswa bisa belajar apa saja sesuai dengan minat dan gaya belajarnya masing-masing.

Adapun dampak bagi kalangan remaja yaitu hampir semua kegiatan yang dilakukannya berbantuan teknologi informasi yang tersedia di *gadget*. Tidak hanya untuk bersenang-senang, tetapi ada juga yang memanfaatkannya untuk belajar. Proses pembelajaran pun tak asing lagi dilakukan dengan bantuan *gadget*, baik menggunakan mesin pencarian (Google) bahkan melalui bantuan aplikasi belajar. Dengan teknologi tersebut seringkali siswa lebih minat dan senang bahkan lebih paham apabila menggunakan bantuan teknologi maupun aplikasi belajar *online* daripada belajar secara konvensional dikelas. Pembelajaran seharusnya sesuai dengan perkembangan teknologi, maka dalam pembelajaran

---

<sup>12</sup> Ruangguru\_, “Apa Itu Globalisasi? Sosiologi Kelas 12,” dalam <https://blog.ruangguru.com/apa-itu-globalisasi-sosiologi-kelas-12>, diakses 10 Desember 2020 Pukul 09:28 WIB

<sup>13</sup> Hamzah, *Landasan Pendidikan. . .*, hal. 26

sepatutnya juga dapat menggunakan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana, sumber belajar, maupun alat pembelajaran untuk menunjang hasil belajar siswa.<sup>14</sup>

Perkembangan teknologi bisa menjadi pendorong untuk melakukan upaya-upaya dalam meningkatkan proses belajar. Penggunaan teknologi merupakan salah-satu faktor yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada siswa, mengingat penggunaan teknologi sangat dibutuhkan agar perkembangan pembelajaran semakin meningkat dengan adanya *gadget* dan laptop. Menurut Braudel dalam Hamzah dan Nina mengingatkan bahwa teknologi bukannya sekadar aplikasi ilmu pengetahuan, melainkan juga perbaikan proses serta sarana yang memungkinkan suatu generasi menggunakan pengetahuan generasi sebelumnya sebagai dasar bertindak.<sup>15</sup> Salah-satu kegiatan yang dapat menjadi solusi untuk merealisasi pembelajaran secara daring juga menunjang pembelajaran dan hasil belajar matematika adalah dengan menggunakan media atau kegiatan yang disukai oleh siswa.

Generasi milenial yang sebagian besar merupakan pelajar SMP dan SMA tersebut lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *gadget* mereka, sehingga dapat dikatakan bahwa mereka ketergantungan terhadap teknologi.<sup>16</sup> Dengan memanfaatkan media atau kegiatan yang disukai oleh

---

<sup>14</sup>Model Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hal.13

<sup>15</sup> Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 22

<sup>16</sup> Samuel Gideon, "Peran Bimbingan . . .," hal. 169



siswa, maka akan membantu siswa untuk belajar. Sehingga bisa dipadukan antara kesenangan siswa bermain *gadget* dengan kegiatan belajar matematika, maka proses belajar bisa dilakukan secara *online* atau dibantu melalui sebuah aplikasi bimbingan *online* seperti *Ruangguru*.

Aplikasi bimbingan *online Ruangguru* adalah aplikasi belajar terlengkap yang dapat membantu segala kesulitan belajar, aplikasi berbasis belajar *online* yang bisa diakses dengan menggunakan *gadget* dan laptop. Aplikasi ini menyediakan sistem pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk memahami materi pembelajaran baik dalam bentuk audio, visual, maupun audio visual. Dalam aplikasinya dilengkapi dengan bank soal dan kontennya tentu saja sesuai dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia.<sup>17</sup> Peneliti menganggap aplikasi bimbingan *online* seperti *Ruangguru* merupakan fasilitas belajar yang lengkap dan mudah karena selain dapat digunakan sebagai fasilitas belajar digital *online*, pembelajaran juga bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja asalkan mempunyai sambungan dengan koneksi internet.

*Ruangguru* juga memiliki keunggulan dalam menarik perhatian siswa untuk melatih dan mengasah kemampuan diri, karena siswa mendapatkan pengalaman belajar yang seru melalui video konsep materi dan pembahasan soal yang menunjang kemampuan belajarnya sehingga dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan. Ruang video memungkinkan siswa

---

<sup>17</sup> Nindi Silvia dan Mia Setiawati, "Aplikasi Pendidikan *Online Ruangguru* sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0", dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 1, No.3 (2019): 242

mendapatkan pengalaman belajar yang seru melalui ribuan video konsep dan pembahasan soal sesuai jenjang pendidikan.<sup>18</sup> Dengan demikian aplikasi tersebut dapat menjadi media pembelajaran dan bisa juga sebagai peningkatan hasil belajar matematika siswa dalam mencari solusi atas kesulitan belajar selama ini.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Bimbel *Online Ruangguru* terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Garis dan Sudut Siswa MTs Negeri 1 Tulungagung.**

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

1. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:
  - a. Melibatkan siswa agar melakukan pembelajaran matematika.
  - b. Rendahnya hasil belajar siswa.
  - c. Mengatasi permasalahan matematika serta menunjang hasil belajar siswa.
2. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:
  - a. Materi  
Materi penelitian yang dipakai adalah garis dan sudut.

---

<sup>18</sup> Samuel Gideon, "Peran Bimbingan . . .," hal. 178

b. Tahun Ajaran

Tahun ajaran saat penelitian adalah 2020/2021.

**C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Adakah pengaruh pembelajaran menggunakan aplikasi bimbingan *online Ruangguru* terhadap hasil belajar matematika siswa?
2. Seberapa besar pengaruh pembelajaran menggunakan aplikasi bimbingan *online Ruangguru* terhadap hasil belajar matematika siswa?

**D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan aplikasi bimbingan *online Ruangguru* terhadap hasil belajar matematika siswa
2. Untuk mengetahui besar pengaruh pembelajaran menggunakan aplikasi bimbingan *online Ruangguru* terhadap hasil belajar matematika siswa

**E. Kegunaan Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Sebagai dasar untuk mempertimbangkan deskripsi tentang hasil belajar matematika.

- b. Dapat dijadikan sebagai acuan saat membahas hasil belajar matematika siswa.
- c. Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan penelitian yang membahas tentang pengaruh pembelajaran menggunakan aplikasi bimbingan *online Ruangguru* terhadap hasil belajar matematika.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Dapat memberikan suasana belajar yang lebih modern, dengan memanfaatkan teknologi informasi yang sudah berkembang.

### b. Bagi Siswa

Terbantu untuk bisa membangun kemampuannya dalam memahami konsep materi dan latihan-latihan soal, serta siswa dapat memanfaatkan teknologi sebagai sumber pengetahuan dan latihan soal yang lebih bervariasi.

### c. Bagi Mahasiswa

Dapat menciptakan suatu pembelajaran yang lebih menarik dan menunjang kegiatan belajar matematika siswa yang bisa memberi dampak baik bagi hasil belajar siswa.

### d. Bagi Orangtua

Bisa mengontrol atau mengawasi proses pembelajaran anak.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Ada pengaruh pembelajaran menggunakan aplikasi bimbingan *online Ruangguru* terhadap hasil belajar matematika siswa.

## **G. Penegasan Istilah**

Judul yang digunakan dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Bimbingan *Online Ruangguru* terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Garis dan Sudut Siswa MTs Negeri 1 Tulungagung”. Agar para pembaca tidak memberikan pengertian atau makna yang berbeda pada judul tersebut, maka peneliti perlu memaparkan istilah baik secara konseptual maupun secara operasional.

### 1. Secara Konseptual

#### a. Aplikasi Bimbingan *Online*

Yaitu suatu fasilitas atau layanan yang memberikan informasi elektronik secara umum dan membantu siswa mencapai pengetahuan tanpa memperlumaskan lokasi dan waktu.

#### b. *Ruangguru*

Suatu aplikasi yang dibuat oleh PT. Ruang Raya Indonesia untuk menyediakan layanan serta konten pendidikan yang dikemas secara menarik dan mudah digunakan untuk siswa.

#### c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku menjadi lebih baik yang mencakup bidang kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

## 2. Secara Operasional

Pengaruh dalam penelitian ini adalah apabila ada perbedaan antara siswa kelas VII-3 yang hanya mendapatkan pembelajaran secara daring saja dengan siswa kelas VII-4 yang mendapatkan pembelajaran secara daring lalu ditunjang menggunakan aplikasi bimbingan *online Ruangguru*, sehingga terlihat bahwa hasil belajar yang lebih baik adalah siswa kelas VII-4.

## H. Sistematika Pembahasan

Proposal penelitian dengan judul **Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Bimbingan *Online Ruangguru* terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Garis dan Sudut Siswa MTs Negeri 1 Tulungagung** memuat sistematika pembahasan yang bertujuan untuk pengkajian dan pemahaman terhadap persoalan yang ada, sehingga dapat dipahami secara sistematis.

Bagian awal memuat hal-hal yang bersifat formatif yaitu tentang halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan bimbingan, halaman pengesahan pengujian, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak.

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

**Bab II (Landasan Teori)** berisi kajian pustaka tentang aplikasi bimbel *online Ruangguru* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa yang terdiri dari: (a) deskripsi teori, (b) penelitian terdahulu, dan (c) kerangka berpikir.

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

**Bab IV (Hasil Penelitian)** yang terdiri dari: (a) deskriptif data, dan (b) pengujian hipotesis.

**Bab V (Pembahasan)** dalam bab ini akan membahas tentang hasil temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

**Bab VI (Penutup)** dalam bab ini akan berisi tentang (a) kesimpulan dan (b) saran yang relevan dari permasalahan yang ada.

Bagian akhir skripsi ini memuat hal-hal komplementif yang berfungsi untuk menambah validitas dari skripsi, hal tersebut terdiri dari: (a) daftar rujukan, (b) lampiran-lampiran, (c) profil madrasah yang digunakan untuk penelitian, (d) validitas instrumen, (e) data instrumen, (f) dokumentasi, (g) hasil instrumen, (h) surat izin penelitian dan surat selesai penelitian, (i) laporan selesai bimbingan, dan (j) riwayat hidup peneliti.