

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah proses dalam rangka menempa siswa agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam siswa yang kedepannya berfungsi dalam kehidupan masyarakat.¹ Dalam pelaksanaan memenuhi sumberdaya manusia yang bermutu sebagai pilar utama dalam pembangunan, pendidikan mempunyai peran yang penting. Hal itu tertuang dalam UU. nomor 20 tahun 2003 yang berisikan tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 3, yaitu "*Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa... .*".² Hal tersebut semakin memperkuat kalau pendidikan merupakan hal yang utama dalam kehidupan.

Dalam pendidikan kemajuan teknologi merupakan hal sangat penting, manusia harus lebih beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, karena pada abad modern segala sesuatunya terutama pada pendidikan sudah serba menggunakan teknologi yang muthakhir. Sebagaimana yang telah disebutkan dalam Al-Qur'an surah Mujadillah ayat-11:³ Yang memiliki arti : *wahai orang-*

¹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: BUMI AKSARA, 2003), hal. 3

² Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta : Teras, 2009), hal. 14

³ Thoah Husein, *Al-Qur'an Dan Terjemah*, (Jakarta : Darus Sunnah, 2013), hal. 544

orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan. (Q.S Al-Mujadillah, 11).

Berdasarkan firman Allah di atas bahwa telah dijelaskan akan pentingnya sebuah pendidikan bagi setiap manusia. Manusia wajib untuk menuntut ilmu dengan bersungguh-sungguh. Mempelajari ilmu pengetahuan dengan mendalam dengan melakukan hal tersebut manusia memperoleh derajat yang lebih tinggi dengan kualitas yang dimiliki. Di negara Indonesia sendiri telah diwajibkan belajar selama 9 tahun demi terwujudnya manusia yang berkualitas. Dalam Pendidikan manusia ditempa dan diasah pemikirannya agar dapat mengetahui sesuatu untuk bekal dikemudian harinya. Pendidikan diharapkan dapat merubah nasib setiap anak bangsa agar lebih baik dan layak dalam berkehidupan.

Dalam hasil observasi di SMKN 1 Boyolangu menunjukkan siswa masih kesulitan dalam memahami materi matematika, siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Seringkali siswa lupa dengan materi yang telah disampaikan pada minggu sebelumnya. Masalah tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional. Pada umumnya metode konvensional di sekolah tidak menekankan pada keterlibatan siswa saat proses kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut juga diperkuat oleh terlalu banyaknya jumlah siswa dalam

satu kelas, sehingga materi yang membutuhkan pemahaman dan perhatian lebih siswa menjadi terbatas.

Metode konvensional juga tidak memperhatikan perbedaan setiap individu setiap siswa karena hanya memberatkan pada metode imposisi, yaitu pengajaran dengan caramenuangkan hal-hal yang dianggap penting oleh guru bagi siswa.⁴ Hal ini sudah jelas tidak mempertimbangkan kesanggupan dan minat siswa, sehingga siswa tidak lagi menganggap pembelajaran matematika menarik dan menyenangkan untuk diikuti. Siswa lebih memilih untuk mengobrol dan memainkan gadget pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Pada metode konvensional sering terjadi kesulitan untuk menjaga agar siswa tetap tertarik dan tidak merasa bosan dengan materi yang sedang dipelajari, proses pembelajaran pada metode konvensional menggunakan pembelajaran satu arah (*teacher center*) yaitu dikarenakan metode tersebut mengasumsikan bahwa cara belajar siswa sama dan tidak bersifat pribadi.⁵ Hal tersebut mengharuskan guru untuk mencari metode dan metode pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan kesanggupan dari setiap siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMKN 1 Boyolangu menunjukkan bahwa dari keseluruhan siswa sudah memiliki gadget yang mumpuni dan akses internet yang memadai, kemudian ketersediaan fasilitas *Wifi* dan proyektor untuk menunjang proses pembelajaran. Namun fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

⁴ Nina Herlina, "Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Belajar Siswa pada Pelajaran IPA" dalam *Jurnal Ilmiah Edukasi*, Vol.4 (2016): 9

⁵ Winastwan Gora dan Sunarto, *Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*, (Jakarta: Elexmedia Komputindo, 2010), hal. 8

Berdasarkan Pekemendikbud No.103 tahun 2014 tentang implementasi kurikulum 2013, diantaranya kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, siswa diberikan fasilitas, yaitu untuk mencari tahu serta siswa dapat belajar dari berbagai sumber belajar.⁶ Hal tersebut memperkuat bahwa *blended learning* dapat menjadi solusi yang tepat dalam mengkombinasikan teknologi untuk membuat proses belajar yang efektif dan efisien. *blended learning* juga dapat menunjang fleksibilitas belajar, keaktifan dan partisipasi siswa tidak sebatas di ruang kelas.⁷ Oleh karena itu metode pembelajaran *blended learning* merupakan perpaduan terbaik dari kemajuan inovatif antara pendidikan dengan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran daring dengan interaksi dan partisipasi terbaik dari pembelajaran konvensional. Sehingga keterlibatan siswa dapat dioptimalkan dan berpotensi besar dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar terhadap materi yang diberikan.

Dalam pendidikan, potensi dari siswa dapat digali semaksimal mungkin untuk dikembangkan sesuai harapan pendidik atau guru dalam memenuhi sumber daya manusia. Dalam memenuhi sumberdaya manusia peran seorang pendidik sangatlah penting. Pembentukan karakter pada suatu bangsa dapat ditempuh dengan menggunakan Pendidikan yang bermutu. Faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam suatu proses Pendidikan, salah satunya merupakan kualitas seorang guru

⁶ Ricki Bagus Pranajaya dan Agus Budi Santosa, "Pengembangan E-book sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran perekayasa sistem antena kelas XI TAV SMKN 1 Mojokerto" dalam *Jurnal Pendidikan Teknik elektro*, vol.7 (2018): 378

⁷ Rahman fauzan dan Fitria "Digital Distruption In Student Behavioral Learning; Towards Industrial Revolution 4.0," dalam *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Hasnur*, vol.4, no.2 (2018): 13

yang mendidik langsung siswa. Guru diharapkan memiliki kemampuan yang kompeten dalam bertugas, memenuhi kompetensi sebagai seorang guru yang salah satunya adalah kompetensi pengetahuan tentang ilmu pendidikan.⁸ Jika pendidik sudah melaksanakan tugas yang diembannya dengan baik, maka pendidik tersebut telah berhasil mencapai tujuan pendidikan itu sendiri.

Untuk itu tenaga pendidik harus mampu beradaptasi dengan teknologi yang ada. Karena pada masa sekarang banyak dijumpai permasalahan pemahaman materi, yang salah satunya adalah permasalahan pada materi Geometri siswa tingkat SMA sederajat. Sebagian siswa masih belum mampu dalam melukiskan bangun ruang dan bangun datar sesuai dengan skala yang ada. Hal ini terjadi karena siswa masih memiliki keraguan dalam melangkah, karena keraguan tersebut pada akhirnya membuat siswa tidak mau melangkah dan menjadi berhenti dan menyerah. Dengan adanya aplikasi *GeoGebra* diharap menjadi suatu sarana untuk memecahkan kebuntuan dalam pembelajaran matematika.

GeoGebra adalah sebuah aplikasi atau perangkat lunak yang memvisualisasikan objek-objek matematika secara cepat, akurat dan efisien. *GeoGebra* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk menggambar grafik, menentukan titik-titik uji penyelesaian dan uji titik pada fungsi optimum.⁹ Jadi guru dapat memvisualisasikan bangun ruang dan bangun datar secara akurat pada aplikasi *GeoGebra*. Siswa dapat juga mengikuti langkah-langkah yang diberikan

⁸ Muhamad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan*, (Jogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 15

⁹ Isman M. Nur "Pemanfaatan Program *GeoGebra* Dalam Pembelajaran Matematika," dalam *jurnal Delta- Pi : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol.5 (2016): 10

oleh guru. Dengan adanya aplikasi *GeoGebra* bisa memacu semangat belajar siswa dan menjadi perhatian tersendiri dalam mempelajari matematika dari sudut pandang teknologi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh hasil dan motivasi belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan metode *blended learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra*. Hasil belajar siswa merupakan indikator digunakan sebagai tolak ukur untuk melihat ketercapaian hasil dari sebuah proses pembelajaran. Dengan melihat hasil belajar dapat diketahui tingkat pencapaian siswa selama proses pembelajaran yang ditinjau dari tiga aspek yaitu kognitif afektif dan psikomotorik. Dalam teori belajar kognitif, seseorang hanya dapat dikatakan belajar apabila telah memahami keseluruhan persoalan secara mendalam (*insightful*).

Hasil belajar adalah terbentuknya konsep pemahaman suatu materi. Hasil belajar dapat dikategorikan menjadi lima kategori yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap.¹⁰ Dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, perlu diperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Faktor yang dapat mempengaruhi terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal, faktor internal seperti kondisi fisiologi (jasmani dan rohani) dan kondisi psikologis (minat, kecerdasan, motivasi, bakat dan kemampuan kognitif), sedangkan faktor

¹⁰ Amos Neolaka dan Grace Amialia, *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup cet. 1*, (Depok: Kencana, 2017), hal. 291

eksternal seperti faktor dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan faktor sarana dan prasarana.

Selanjutnya motivasi belajar, motivasi merupakan suatu dorongan untuk mencapai tujuan yang diharapkan dan dapat menimbulkan rasa semangat terhadap diri siswa. Motivasi belajar merupakan hal yang paling utama dan perlu diketahui oleh guru, dikarenakan guru memiliki peranan untuk menumbuhkan semangat belajar pada setiap siswanya. Motivasi sangat berkaitan dengan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi dipandang sebagai dorongan mentak yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia. Sehingga motivasi menentukan tingkat aktivitas seseorang, semakin tinggi motivasi seseorang maka semakin besar pula aktivitas dan usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan.¹¹ Maka dari itu diharapkan dengan menggunakannya aplikasi *GeoGebra* dapat menarik minat siswa untuk belajar matematika, serta sedikit merubah pandangan siswa tentang belajar matematika yang awalnya membosankan dan terasa sulit menjadi sangat menarik dan menyenangkan untuk dipelajari.

Penerapan metode pembelajaran *blended learning* tidak lepas dari pembelajaran daring, untuk itu memerlukan aplikasi yang menunjang kegiatan pembelajaran agar mempermudah penyampaian materi oleh guru dan dapat terlihat menarik oleh siswa. Siswa sendiri juga sanggup untuk mengikuti metode pembelajaran *Blended learning* baik secara daring dan luring. Hal tersebut

¹¹ Martua Manullang Zulaini Masruo Nasution, Edy Surya, "Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Dan Motivasi Belajar Siswa Yang Diberi Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Pendidikan Matematika Realistik Di SMP NEGERI 3 Tebing Tinggi" dalam *Jurnal Paradikma*, (2017): 69

menjadikan *Blended learning* yang dikombinasikan dengan aplikasi *GeoGebra* dinilai tepat, guru dan siswa dapat terbantu untuk memvisualisasikan materi pada geometri serta pembelajaran lebih efektif dan efisien. Diharapkan hal ini dapat menunjang pembelajaran serta meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa dalam matematika.

Berdasarkan uraian diatas maka judul dari penelitian ini adalah “Pengaruh Metode Pembelajaran *Blended learning* Berbantuan Aplikasi *GeoGebra* Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Geometri Kelas XI SMKN 1 Boyolangu Tahun Ajaran 2021/2022”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Dalam kegiatan pembelajaran guru belum mampu menggunakan aplikasi *GeoGebra* sebagai media pembelajaran.
2. Siswa masih kurang memahami materi geometri dikarenakan masih belum menggunakan metode efektif dalam menggambar suatu bangun ruang maupun bangun datar. Diharapkan dengan adanya aplikasi *GeoGebra* siswa lebih termotivasi dalam mengerjakan persoalan geometri.
3. Keberhasilan suatu pembelajaran matematika juga berpengaruh pada motivasi belajar siswa yang kurang.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh metode pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMKN 1 Boyolangu?
2. Apakah ada pengaruh metode pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMKN 1 Boyolangu?
3. Apakah ada pengaruh metode pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas XI SMKN 1 Boyolangu?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh metode pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMKN 1 Boyolangu.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh metode pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMKN 1 Boyolangu.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh metode pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas XI SMKN 1 Boyolangu.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan, khususnya dalam pengaruh metode pembelajaran *blended learning* yang menggunakan media perangkat lunak *GeoGebra* dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran matematika khususnya pada materi geometri.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai sumber informasi dan pertimbangan menggunakan metode pembelajaran *blended learning* yang berbasis teknologi dengan memanfaatkan aplikasi *GeoGebra* sebagai media pembelajaran. Diharapkan tidak hanya disajikan dan memecahkan masalah pada materi geometri saja akan tetapi materi yang lainnya seperti fungsi, persamaan linear, program linear dan lain sebagainya. Jika dinilai efektif dalam kegiatan pembelajaran, media *GeoGebra* dapat dijadikan suatu alternatif dalam pembelajaran pada setiap sekolah.

b. Bagi Guru

Sebagai pedoman dan acuan untuk menyajikan materi dengan pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien dengan memanfaatkan media yang berbasis teknologi. Mendorong guru untuk dapat berinovasi

dalam meningkatkan hasil belajar matematika.

c. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan cara belajar yang baru dan lebih menarik dan menyenangkan serta siswa dapat mengasah kemampuan berfikir kreatifnya untuk memecahkan sebuah permasalahan matematika. Menekankan kemandirian siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa akan lebih aktif.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan tentang Pengaruh metode-metode dan strategi dalam mengajar untuk menjadi bekal nantinya ketika menjadi guru atau pengajar didalam kelas.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pemaparan di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. H₁ : Ada pengaruh metode pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMKN 1 Boyolangu.

H₀ : Tidak ada pengaruh metode pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMKN 1 Boyolangu.

2. H₁ : Ada pengaruh metode pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMKN 1 Boyolangu.

H₀ : Tidak ada pengaruh metode pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMKN 1

Boyolangu.

3. H1 : Ada pengaruh metode pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas XI SMKN 1 Boyolangu.

H0 : Tidak ada pengaruh metode pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas XI SMKN 1 Boyolangu.

G. Penegasan Istilah

Agar menghindari terjadinya kesalahan pengartian istilah-istilah yang digunakan dalam judul ini, maka diperlukan adanya penegasan istilah sebagai berikut :

1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Menurut Ripley Pengaruh adalah apa saja yang terjadi setelah Undang-Undang ditetapkan, untuk memberikan otoritas program, suatu kebijakan, dan keuntungan, serta suatu output yang bersifat nyata. Pengaruh mencakup tindakan-tindakan oleh sebagai aktor, khususnya para birokrat yang dimaksudkan untuk membuat program berjalan.¹²

¹² Ripley, Rendal B. dan Grace A. Franklin. *Policy Implementation and Bureaucracy*, second edition, (Chicago-Illionis : the Dorsey Press, 1986), hal. 148

b. *Blended learning*

Blended learning adalah gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual. Pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa berkembang lebih baik di dalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar, menyediakan peluang praktis-realistis bagi pengajar dan siswa untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat dan terus berkembang, peningkatan penjadwalan fleksibel bagi siswa, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan pembelajaran online.¹³

c. Media Aplikasi *GeoGebra*

GeoGebra adalah aplikasi matematika yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran matematika. Aplikasi tersebut digunakan untuk mempermudah pada proses belajar dan mengajar matematika. Dalam aplikasi tersebut memiliki tiga kegunaan yaitu; sebagai alat bantu dalam membuat materi dalam pelajaran matematika, membantu dalam menyelesaikan persoalan matematika. Aplikasi ini juga dipergunakan meningkatkan pemahaman siswa pada konsep-konsep dasar yang sudah atau pernah didapatkan, dan dapat juga digunakan untuk memperkenalkan suatu konsep baru.¹⁴

¹³ Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended learning)*, (Jakarta: Prestasi Pustakakarya, 2014), hal. 11-16

¹⁴ Isman M. Nur, *Pemanfaatan Program GeoGebra...*, hal. 12

d. Hasil Belajar

Hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹⁵

e. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu kecenderungan siswa dalam melakukan segala kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.¹⁶ Siswa dapat dikatakan memiliki motivasi yang tinggi ditandai dengan memiliki hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dari dalam diri sendiri dalam belajar dan kesadaran dalam diri sendiri untuk melakukan kegiatan belajar.

2. Penegasan Operasional

Secara operasional penelitian ini meneliti perbedaan hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang mempengaruhi pembelajaran matematika menggunakan metode *blended learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra* dengan yang tidak menggunakan pada materi geometri siswa kelas XI SMKN 1 Boyolangu

Dalam penelitian ini, peneliti menekankan kepada siswa agar berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran

¹⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, cet.20, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 22

¹⁶ Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004) hal. 42

dapat berpusat kepada siswa. Dalam pelaksanaannya pembelajaran akan menggunakan metode *blended learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra*. Aplikasi *GeoGebra* dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika untuk memvisualisasikan dan mengkonstruksi bangun datar dan bangun ruang pada masalah materi geometri. Siswa dapat mengikuti dan mempraktikkan proses *blended learning* yang dilakukan oleh guru. Dengan begitu siswa lebih memahami materi dikarenakan siswa terjun langsung dalam proses pembelajaran.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika dalam skripsi ini dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian utama dan bagian akhir.

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari : halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, halaman pengesahan, persembahan, prakata, daftar isi, daftar table, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian Utama

Bagian utama yaitu :

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

BAB II Landasan Teori, yakni : (a) Deskripsi Teori, (b) Penelitian Terdahulu, (c) Hipotesis Tindakan dan (d) Kerangka Berfikir.

BAB III Metode Penelitian, yakni : (a) Rancangan Penelitian, (b) Variabel Penelitian, (c) Populasi, Sampel, dan Sampling, (d) Instrumen Penelitian, (e) Sumber Data dan Skala Pengukuran, (f) Teknik Pengumpulan Data, dan (g) Teknik Analisis Data.

BAB IV Hasil Penelitian, yakni : (a) Deskripsi Data, (b) Pengujian Hipotesis, dan (c) Rekapitulasi Hasil Penelitian.

BAB V Pembahasan, yakni : (a) Temuan Penelitian yang Dikaitkan dengan Teori yang Ada.

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

3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri dari : Daftar Pustaka, lampiran-lampiran dan daftar Riwayat hidup penulis.