

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan setiap individu. Tanpa pendidikan, manusia sulit berkembang baik dari segi pengetahuan (*kognitif*) maupun tingkah laku (*behavior*).¹ Pendidikan mampu menanamkan pengetahuan dan keterampilan baru bagi semua orang, sehingga manusia dapat diarahkan menjadi individu yang lebih baik dan berkualitas. Pada dasarnya, pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan semua aspek yang ada pada manusia yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Oleh karena itu, pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia.² Hal ini disebabkan karena pendidikan berdampak dan berperan langsung terhadap perkembangan seluruh aspek kehidupan manusia.

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.³ Melalui pendidikan, diharapkan dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif dalam menemukan dan mengembangkan potensi atau bakat yang ada dalam dirinya sehingga dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mampu mengendalikan diri, memiliki kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang

¹ Ulani Yunus dkk, *Branding Perguruan Tinggi Di Era Digital*, (Surabaya: Qiara Media, 2019), hal. 29

² Makmur dan Suarman, *Manajemen Pendidikan Berbasis Madrasah*, (Sulawesi Selatan: Aksara Timur, 2018), hal. 1

³ Nursyamsiyah Yusuf, *Buku Ajar Ilmu Pendidikan*, (Tulungagung: Pusat Penerbitan dan Publikasi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Tulungagung, 2000), hal. 6.

diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Adapun tujuan diselenggarakan pendidikan adalah untuk menghasilkan manusia terdidik yang dewasa secara intelektual, moral, kepribadian, dan kemampuan.⁴

Pendidikan dan pembelajaran merupakan suatu kesatuan yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar.⁵ Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar.⁶ Dalam belajar tentunya banyak sekali perbedaan, seperti adanya siswa yang mudah dalam memahami materi pelajaran, ada pula siswa yang lambat dalam menerima materi pelajaran.⁷

Sekolah atau madrasah adalah salah satu lembaga yang menjalankan proses pendidikan. Banyak mata pelajaran yang diajarkan salah satunya matematika. Matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang memiliki kedudukan sangat penting dalam kehidupan. Pentingnya ilmu matematika dalam kehidupan menjadikan matematika sebagai salah satu mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini sesuai dengan pendapat Masykur dan Fathani yang menyatakan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu, dan mengembangkan daya pikir manusia.⁸ Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua

⁴ Widodo dan Jasmadi, *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2008), hal. 6

⁵ Saifuddin Mahmud dan Muhammad Idham, *Teori Belajar*, (Syiah Kuala University Press, 2021), hal. 29

⁶ Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, *Belajar dan Pembelajaran*, *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol. 03 No. 2, 2017, hal. 337

⁷ Heni Subakti Dkk, *Inovasi Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), hal. 04

⁸ Moch. Masykur Ag dan Abdul Hakim Fathani, *Mathematical Intelligence*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hal. 52

siswa untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.

Kenyataannya sebagian besar siswa menganggap matematika pelajaran yang sulit, membosankan, tidak menyenangkan, dan menakutkan untuk dipelajari sehingga matematika menjadi momok bagi siswa. Matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit dipelajari karena berkaitan dengan angka dan berhitung.⁹ Selain itu, kesulitan lain yang dialami siswa adalah rumus-rumus yang harus digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan matematika. Siswa cenderung menjauhi pelajaran matematika karena sering mengalami kesulitan dalam mempelajari dan menyelesaikan suatu permasalahan matematika.

Akibat dari kesulitan tersebut, siswa menjadi kurang tertarik pada pelajaran matematika dan cenderung menghindari pelajaran matematika sehingga menyebabkan hasil belajar matematika siswa masih kurang maksimal. Kurang maksimalnya hasil belajar matematika disebabkan oleh siswa kurang berminat dalam pembelajaran matematika dan siswa tidak aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, tugas guru adalah mengemas pembelajaran matematika menjadi lebih menarik. Seorang guru harus sanggup menciptakan suasana belajar yang nyaman serta mampu memahami sifat anak didik yang berbeda dengan anak yang lain.¹⁰

Namun dalam mengemban tugas tersebut, guru selalu dihadapkan dengan permasalahan yang sama yakni masalah pengelolaan kelas serta minat siswa yang rendah dalam kegiatan belajar di kelas. Rendahnya minat siswa belajar di dalam kelas bisa disebabkan oleh metode yang digunakan guru monoton dan kurangnya kreativitas dari guru. Sebagai contoh guru hanya menggunakan metode ceramah saat pembelajaran berlangsung. Guru hanya menjelaskan materi sepanjang jam pelajaran

⁹ Annisa dkk, *Problematika Matematika di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School*, Jurnal Of Primary Education, Vol. 4 No.1, 2021, hal. 196

¹⁰ Lisnawati Simanjuntak, *Metode Mengajar Matematika*, (Jakarta: Rineka cipta, 1993), hal. 36.

sedangkan siswa hanya duduk mendengarkan penjelasan guru, semakin lama siswa semakin bosan dan jenuh mengikuti pembelajaran.

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. 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.¹¹

Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Abdul Hadits dan Nurhayati, minat belajar adalah rasa tertarik yang ditunjukkan oleh siswa dalam melakukan aktivitas belajar, baik di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.¹² Minat dan hasil belajar siswa merupakan aspek penting untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Dengan adanya minat belajar, maka siswa akan lebih mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan. Siswa akan lebih bersemangat untuk belajar, berani mengemukakan pendapatnya, bersungguh-sungguh dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang dipelajari. Sebaliknya, siswa yang tidak memiliki minat belajar biasanya mereka akan kurang fokus dalam proses pembelajaran sehingga menjadi tidak bersemangat, tidak berani mengemukakan pendapatnya, dan takut untuk bertanya.

Sebagai seorang guru, tidak hanya mampu dalam menyampaikan materi dengan baik, tetapi guru juga harus mampu membangkitkan minat

¹¹ Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Radar Jaya Offset, 2001), hal. 91.

¹² Abdul Hadits dan Nurhayati, *Psikologi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 44

belajar dalam diri siswa, sebab minat ini dapat menentukan berhasil tidaknya siswa dalam proses belajar mengajar. Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar, sehingga proses pembelajaran matematika menjadi lebih baik dan siswa memahami apa yang telah dipelajari. Salah satu upaya guru yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan *reward* agar siswa tidak mudah bosan dalam belajar matematika. Hal ini sesuai dengan pendapat B.F Skinner yang menganggap *reward* atau *reinforcement* merupakan faktor penting dalam pembelajaran.¹³

Kurangnya guru dalam memberikan *reward* kepada siswa juga menjadi faktor penyebab siswa kurang memiliki minat dalam melakukan kegiatan belajar seperti pengamatan dan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan guru mudah teralihkan. Siswa akan mengamati hal lain yang lebih menarik. Siswa juga akan memberi kepuasan sendiri dengan cara melamun, memperhatikan benda-benda yang berada di luar kelas, menggambar di buku catatan, bahkan berbincang dengan temannya yang menyebabkan siswa tidak lagi fokus pada pembelajaran. Akibatnya, siswa kurang memahami materi pelajaran yang diajarkan guru.¹⁴

Menurut Ngalim Purwanto, *Reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.¹⁵ Sejalan dengan pendapat tersebut, Rusdiana Hamid menyatakan bahwa *reward* adalah alat pendidikan refresif yang bersifat menyenangkan dan membangkitkan atau mendorong anak untuk berbuat sesuatu yang lebih baik terutama anak yang malas.¹⁶ *Reward* diberikan oleh guru kepada siswa dengan memberikan hadiah bisa berbentuk motivasi, pujian, dan barang-barang yang bermanfaat seperti

¹³ Rifnon Zaini, *Studi Atas Pemikiran B.F Skinner Tentang Belajar*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 1 No.1, 2014, hal. 124

¹⁴ Sarita Cyntia Aljena, dkk, *Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Dasar Borneo, Vol 01 No 02 Tahun 2020, hal. 129

¹⁵ Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 182.

¹⁶ Rusdiana Hamid, *Reward dan Punishment Dalam Perspektif Pendidikan Islam*, Itihad Jurnal Kopertis Wilayah XI Kalimantan, Vol 04 No 05 Tahun 2006, hal. 67

buku dan alat tulis atas hasil positif yang dilakukan oleh siswa. Dengan *reward*, guru bermaksud membuat anak lebih giat lagi usahanya untuk bekerja dan berbuat lebih baik lagi.

Pemberian *reward* yang tepat dan bervariasi dapat menciptakan semangat, ketertarikan, dan rasa senang siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Perasaan senang merupakan salah satu indikator minat belajar dimana minat dan hasil belajar juga memiliki peranan penting untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan minat belajar dapat mendukung dan mempengaruhi proses belajar yang berlangsung, setiap kegiatan yang dilakukan tidak sesuai dengan minat maka akan berpengaruh terhadap hasil yang hendak dicapai. Dengan adanya *reward* tersebut, dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan optimal terutama dalam pembelajaran matematika.

Penerapan *reward* dalam pembelajaran dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika. Dengan adanya *reward* dari apa yang telah dilakukan siswa, maka akan menimbulkan rasa senang dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga *reward* (hadiah) juga berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lendi Marselina bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar matematika, dibuktikan dengan nilai rata-rata 81,69.¹⁷ Adanya pemberian *reward* juga berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Nur Rohmah bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar matematika, dibuktikan dengan r_{xy} sebesar 0,53 lebih besar dari r_{tabel} dalam taraf signifikan 5% $0,53 \geq 0,374$.¹⁸ Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti apakah benar

¹⁷ Lendi Marselina Br. Ginting, *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SD Negeri 101804 Gedung Johor T.A 2018/2019*, (Medan: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019)

¹⁸ Nur Rohmah, *Pengaruh Reward Terhadap Minat Belajar Siswa SMP PGRI 1 Marga Tiga Kecamatan Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur*, (Lampung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019)

reward memberikan pengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa sebagaimana pendapat Amir Daien Indrakusuma yang menyatakan bahwa *reward* adalah penilaian yang bersifat positif terhadap belajarnya siswa.¹⁹

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang mendalam mengenai **“Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di MI Manba’ul ‘Ulum Buntaran”**.

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 minat siswa dalam kegiatan belajar matematika.
5. Kurangnya hasil belajar matematika siswa kelas V.
6. Kurang menariknya kegiatan belajar mengajar yang dirancang oleh 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. Penulis meneliti siswa kelas V MI Manba’ul Ulum Buntaran.
2. Penelitian ini hanya dibatasi pada:
 - a. Pemberian *reward* dalam proses pembelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok.

¹⁹ Amier Daien Indrakusuma, Pengantar Ilmu Pendidikan, (Malang: IKIP Usaha Nasional, 1973), hal. 159

- b. Minat belajar matematika kelas V di MI Manba'ul 'Ulum Buntaran.
- c. Hasil belajar matematika kelas V di MI Manba'ul 'Ulum Buntaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh pemberian *Reward* terhadap minat belajar matematika siswa kelas V di MI Manba'ul Ulum Buntaran?
2. Apakah terdapat pengaruh pemberian *Reward* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di MI Manba'ul Ulum Buntaran?
3. Apakah terdapat pengaruh pemberian *Reward* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas V di MI Manba'ul Ulum Buntaran?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh pemberian *Reward* terhadap minat belajar matematika siswa kelas V di MI Manba'ul Ulum Buntaran.
2. Untuk mengetahui pengaruh pemberian *Reward* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di MI Manba'ul Ulum Buntaran.
3. Untuk mengetahui pengaruh pemberian *Reward* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas V di MI Manba'ul Ulum Buntaran.

E. Hipotesis Penelitian

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

1. Terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar matematika siswa kelas V di MI Manba'ul 'Ulum Buntaran.

2. Terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di MI Manba'ul 'Ulum Buntaran.
3. Terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas V di MI Manba'ul 'Ulum Buntaran.

F. Kegunaan Penelitian

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

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan meningkatkan ilmu pengetahuan, mutu pendidikan, serta khasanah ilmiah tentang pengaruh pemberian *reward* terhadap minat dan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika. Selain itu, juga diharapkan bagi peneliti yang akan datang dapat digunakan sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Kepala MI Manba'ul Ulum Buntaran

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

- b. Bagi Guru MI Manba'ul Ulum Buntaran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi guru tentang manfaat pemberian *Reward* dalam pembelajaran dan memotivasi guru untuk mengembangkannya dengan lebih efektif, sebagai upaya meningkatkan minat dan hasil 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

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi peneliti yang tertarik untuk melakukan penelitian di bidang pendidikan dan menjadi referensi khususnya bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji masalah yang relevan dengan masalah yang ada dalam penelitian ini.

G. Penegasan Istilah

Untuk memperoleh kejelasan dan tidak terjadi salah penafsiran terkait judul penelitian tersebut, maka penulis perlu menjelaskan beberapa istilah untuk dipahami, supaya tidak terjadi multi persepsi. Adapun istilah-istilah tersebut antara lain:

1. Secara Konseptual

a. *Reward*

Reward atau hadiah adalah suatu bentuk apresiasi dari seorang guru yang diberikan kepada siswa untuk menyenangkan hati atau perasaan saat melakukan suatu hal yang benar.²⁰

b. Minat Belajar

Minat belajar adalah keinginan hati dari seorang peserta didik pada suatu mata pelajaran sehingga membuat dirinya rajin mengikuti proses pembelajaran dan belajar pada mata pelajaran tersebut yang pada akhirnya membuatnya dapat beprestasi pada mata pelajaran tersebut.²¹

²⁰ Alifa Nurrahmawati, dkk, *Menjadi Guru Profesional dan Inovatif dalam Menghadapi Pandemi (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Matematika)*, (Yogyakarta: UAD Press, 2021), hal. 360

²¹ Halid Hanafi dkk, *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal. 153

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu.²²

d. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah suatu proses atau kegiatan guru matematika dalam mengerjakan matematika kepada peserta didiknya, yang didalamnya terkandung upaya guru untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik serta peserta didik dengan peserta didik dalam mempelajari matematika.²³

2. Secara Operasional

- a. *Reward* secara operasional adalah suatu pemberian penghargaan atau apresiasi dari seorang pendidik kepada siswa yang memiliki keberanian dalam melakukan sesuatu hal yang baik saat pembelajaran berlangsung.
- b. Minat belajar secara operasional adalah keinginan yang muncul dari dalam individu seseorang untuk memperhatikan, mengetahui, dan mempelajari sesuatu hal yang dapat membuatnya tertarik dan senang.
- c. Hasil belajar secara operasional adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar dapat digunakan untuk menentukan suatu keberhasilan dalam belajar.

²² Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hal. 65

²³ A. Suyitno, *Dasar-Dasar Proses Pembelajaran I*, (Semarang:UNNES Press, 2004), hal. 2

- d. Pembelajaran matematika secara operasional adalah suatu kegiatan pemberian pengalaman dari seorang guru kepada siswa untuk mempersiapkan siswa agar mampu menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupannya sehari-hari.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disini bertujuan untuk memberikan gambaran singkat rencana penulisan dan memudahkan pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung. Adapun sistematika pembahasan terdiri dari dari tiga bagian yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir.

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

Bagian utama terdiri dari Enam bab, yang berhubungan antar bab satu dengan 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) Deskripsi Teori, (b) Penelitian Terdahulu, (c) Kerangka Berfikir.

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

BAB IV Hasil penelitian, terdiri dari: (a) Deskripsi Data, (b) Tahapan Penelitian, (c) Analisis Deskriptif Data, (d) Analisis Uji

Instrumen, (e) Analisis Uji Prasyarat, (f) Analisis Uji Hipotesis, (g) Rekapitulasi Hasil Penelitian.

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

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

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