

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan salah satu yang penting dalam kehidupan karena melalui pendidikan disitulah dimulainya suatu proses pengembangan diri manusia secara lebih luas. Dimana proses pengembangan diri melalui proses pembelajaran yakni suatu sistem yang menumbuhkan kemampuan dan meningkatkan kematangan kualitas sumber daya manusia berdasarkan kurikulum pembelajaran acuan untuk mencapai tujuan pendidikan.<sup>2</sup> Pendidikan juga disebut sebagai salah satu portal penting dalam kemajuan suatu peradaban. Dunia pendidikan haruslah selalu berkembang bersama perkembangan zaman saat ini. Lazimnya tuntutan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) selalu terjadi peningkatan atau penurunan dimana itu selalu secara berubah-ubah/dinamis.

Sedangkan pengertian pendidikan menurut dari Prof. Brodjonegoro dan Nanang Purwanto merupakan tuntunan terhadap pertumbuhan manusia mulai dari lahir hingga dewasa baik secara jasmani maupun rohani supaya dapat memenuhi tugas hidupnya. Ki Hajar Dewantoro menjelaskan bahwa pendidikan sebagai usaha dalam meningkatkan perkembangan intelektual, budi pekerti, dan jasmani. Pengertian pendidikan juga tertulis pada Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam Undang-undang tersebut tertulis bahwasanya pendidikan ialah upaya yang dilakukan secara sadar dan direncanakan dalam menciptakan kondisi

---

<sup>2</sup> Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), Hal. 6.

kondusif proses pembelajaran dalam mengembangkan potensi peserta didik guna mempunyai kecerdasan, kepribadian, pengendalian diri, keagamaan, akhlak mulia, serta terampil di kehidupan sehari-hari.<sup>3</sup>

Melalui pendidikan pula, manusia dapat menjadi individu yang berbeda dari sebelumnya, semisal contohnya ketika individu belum mendapatkan pendidikan mengenai proses terbentuknya negara Indonesia, maka individu tersebut tidak akan mengetahui siapa pahlawan-pahlawan yang berperan dalam pembentukan negara. Dari banyaknya tujuan kurikulum pendidikan yang telah disusun, salah satunya yaitu untuk dapat menyelesaikan masalah sosial yang berkenaan dengan pendidikan. Melalui pembinaan ilmu-ilmu sosial, maka masalah sosial akan dapat terselesaikan. Sekolah merupakan suatu lembaga tempat belajar dimana dalam pendidikan formal mencakup banyak mata pelajaran, dengan IPS yang merupakan pelajaran yang kajiannya sangatlah luas ini mengenai manusia dan sekelilingnya menyeluruh dalam segala aspek kehidupan.

Dalam suatu pendidikan juga tidak lepas dengan adanya seorang guru yang berperan sebagai penyampai ilmu dan informasi, dimana tidak terlepas dari itu peran guru dalam pembelajaran juga sangat penting dalam upaya mewujudkan pembelajaran yang efektif. Serta penentuan pelantara sebagai media penyalur pembelajaran yang menarik juga diperlukan dalam proses pembelajaran agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif. Dimana media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang memiliki pengaruh

---

<sup>3</sup> Departemen Pendidikan RI, *Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), Hal. 67.

besar pada keberhasilan suatu proses belajar mengajar.<sup>4</sup> Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang memiliki pengaruh besar pada keberhasilan suatu proses belajar mengajar, sama halnya dengan media sebagai suatu komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi konstruksi di lingkungan didik yang dapat merangsang siswa untuk belajar.<sup>5</sup>

Dalam penelitian karya Yulisa Andriyani yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMPN 01 Meraksa Aji Tulang Bawang”. Berdasarkan hasil dalam penelitian yang menggunakan metode pendekatan penelitian kuantitatif dimana kesimpulan hasil dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran pada ujiannya signifikan dan berpengaruh dengan nilai sebesar 60% media berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.<sup>6</sup> Selain itu, Siti Aisyah D. dengan judul “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga melalui Model Edutainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas VII SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020”. Dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan analisis secara kuantitatif, yang mana hasil dari penelitiannya yaitu pada siklus I perolehan skor rata-rata menunjukkan presentase sebesar 70,92%, kemudian pada siklus II yaitu sebesar 81,5% yang mana hasil tersebut dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa menggunakan permainan edukasi

---

<sup>4</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), Hal. 82.

<sup>5</sup> Ismi Fauziah, *Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Pemahaman Konsep Mata Pelajaran IPS*, (Universitas Pendidikan Indonesia, 2017), Hal. 1.

<sup>6</sup> Yulisa Andriyani, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMPN 01 Meraksa Aji Tulang Bawang*, (Institut Agama Islam Negeri Metro, 2017), Hal. 64.

tersebut pada siswa kelas VII SMP PAB 2 Klambir.<sup>7</sup>

Pada MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung sebagai salah satu lembaga tempat belajar swasta menengah pertama anak, dimana dalam sekolah formal pendidikan mewadahi berbagai banyak mata pelajaran yang salah satunya yakni mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Pendidikan formal telah secara sadar diwujudkan ketika proses kegiatan belajar mengajar di madrasah/sekolah. Bermaksud guna mencapai suatu tujuan pendidikan tertentu, kegiatan pembelajaran perlu dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Dimana itu bahwasanya disana pada MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung saat proses kegiatan belajar mengajar dimana pembelajarannya memakai penerapan mengajar yang berpusat pada guru dimana proses pembelajaran banyak didominasi oleh guru yang menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Pembelajaran dalam kelas disana masih kurang bervariasi dan rendahnya minat serta keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada siswa kelas VII. Minat belajar pada keaktifan siswa pada kegiatan pembelajaran saat memberi tanggapan atau timbal balik dari guru kurang responsif bahkan terdapat siswa yang berbicara sendiri.

Sebenarnya disini peran pengajar atau guru di MTS Aswaja Tunggangri ini dalam pembelajaran sangat penting dalam upaya mewujudkan tujuan pembelajaran. Sistem dan metode yang digunakan tersebut menjadikan siswa banyak yang kurang berpartisipasi dan suasana belajar menjadi kurang efektif.

---

<sup>7</sup> Siti Aisyah Dongoran, *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga melalui Model Edutainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas VII SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020*, (Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, 2019), Hal. 60.

Pada waktu pembelajarannya tersebut menjadikan anak atau siswa kurang berkembang pada segi pemikirannya dikarenakan hanyalah menerima (*in*) apa yang dipaparkan guru pengajar entah itu dapat diterima pemahamannya dengan baik atau tidak. Kemudian, sisi lain dari itu bila ditilik juga membuat tidak adanya peningkatan keaktifan serta kreativitas dari para siswa sendiri yang dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran pada waktu dikelas mudah bosan, jenuh, mengantuk, dan tidak memperhatikan materi yang akan berdampak buruk bagi hasil belajar siswa di MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung pada mata pengajaran IPS. Diperlukan adanya inovasi baru yang menyegarkan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas agar membangkitkan minat dan semangat mengikuti pembelajaran pada waktu kegiatan belajar mengajar yang disampaikan oleh guru, misalnya dengan menggunakan alat peraga ataupun media pembelajaran yang mendukung. Apabila penyajian materi pembelajaran dapat menarik atensi minat dan semangat para siswa, maka dapat memudahkan guru dan siswa sendiri karena ketertarikan siswa terhadap sajian materi yang menarik dapat berpengaruh pada keberhasilan dalam belajar dan hasil belajarnya.

**Tabel 1.1 Hasil Penilaian Harian Mata Pelajaran IPS Kelas VII**

No.	Nilai	Predikat	Kriteria	Kelas		Keterangan
				VII-A	VII-B	
1.	90-100	A	Sangat baik	3	1	Tuntas
2.	80-89	B	Baik	8	10	Tuntas
3.	70-79	C	Cukup	12	10	Tuntas
4.	< 70	D	kurang	1	2	Tidak Tuntas
Jumlah Siswa				24	23	

Sumber: MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung

Dapat dilihat dari tabel data diatas, yang mana bahwa nilai hasil penilaian harian menunjukkan masih adanya siswa dengan nilai yang tidak tuntas pada mata pelajaran IPS kelas VII MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung. Dari jumlah keseluruhan siswa rata-rata banyak siswa yang mendapat nilai pada rentang 70-79 dengan total presentase sebanyak 46,8% dengan kriteria nilai cukup yang mana belum bisa dikategorikan sebagai nilai baik. Hal ini dikarenakan oleh kurang dan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang akan berimbas pada akhir hasil belajar siswa yang menurun. Sebab itu, diperlukannya improvisasi dari seorang guru yang mana sebagai *class center* dalam upaya menghidupkan suasana kelas agar siswa memperhatikan penjelasan dan dapat memahami materi yang diajarkan.

Adanya tuntutan waktu dan lainnya bagi seorang guru salah satunya mempunyai tugas mampu mengontrol suasana kelas agar selalu kondusif dengan pembelajaran yang dapat diterima dan dipahami oleh siswa dengan bantuan media pembelajaran yang inovatif. Dimana penentuan media pembelajaran yang menarik serta efektif dalam proses pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif yang mana sebagai alat komunikasi, alat mempermudah guna lebih membantu efektivitas pada proses belajar mengajar. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang memiliki pengaruh besar pada keberhasilan suatu proses belajar mengajar, sebab itu diperlukannya media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa agar nantinya bisa meningkatkan pula hasil belajarnya.

Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat untuk mata pelajaran tertentu menjadi hal penting untuk diperhatikan. Pemilihan media permainan menjadi salah satu opsi dalam model edutainment yang memuat pembelajaran pendidikan dan hiburan yang dikombinasikan. Penggunaan dan pemilihan media pembelajaran permainan yang mengupayakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan yang akan membuat yaitu: *pertama*, perasaan positif (senang/gembira) dapat mempercepat masuknya pembelajaran, *kedua*, mengoptimalkan potensi nalar dan emosi siswa dengan baik, *ketiga*, permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa dan memberikan umpan balik langsung, *keempat*, bila setiap pembelajaran dapat dimotivasi secara tepat dan diajar dengan cara yang benar, serta menghargai gaya belajar dan modalitas mereka maka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh tersebut, dari sebab itu peneliti mengambil penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Score Quiz on Board* dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung**”.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

Bersumber pada uraian masalah di atas, maka idntifikasi masalah yang terdapat pada penelitian yakni:

1. Siswa kurang berpartisipasi dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS.
2. Pendekatan pembelajaran sangat didominasi guru sehingga banyak yang kurang berpartisipasi dan suasana belajar menjadi kurang efektif.

3. Perhatian dan semangat belajar siswa kurang maksimal terhadap materi yang disampaikan oleh guru.
4. Hasil belajar siswa cenderung masih rendah.
5. Perlunya umpan guna menarik perhatian siswa seperti penggunaan permainan quiz.

Kemudian dalam penelitian ini terdapat juga batasan penyisih dari segala kemungkinan dari semakin luasnya masalah yang akan direnungkan, sedapat mungkin batasan masalah tersebut yaitu:

1. Objek penelitian

Untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPS.

2. Subjek penelitian

Pada siswa-siswi kelas VII di MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung.

3. Media permainan *score quiz on board*

Media pembelajaran menggunakan permainan *score quiz on board* ini merupakan adaptasi dari media *board game* atau papan permainan seperti monopoli dan ular tangga. Akan tetapi disini, media *score quiz on board* berupa permainan QnA dari pemahaman materi yang telah dipelajari siswa sebelumnya dengan pemberian skor atau nilai pada setiap pertanyaanya.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasar pada uraian yang sudah jelaskan atas fokus pada rumusan masalah yang terdapat dipenelitian ini yaitu:

1. Adakah pengaruh penggunaan media permainan *score quiz on board*



terhadap minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung Tahun Pelajaran 2022/2023?

2. Adakah pengaruh penggunaan media permainan *score quiz on board* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung Tahun Pelajaran 2022/2023?

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

Mencermati perincian masalah yang telah diuraikan, maka sasaran tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media permainan *score quiz on board* terhadap minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media permainan *score quiz on board* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung Tahun Pelajaran 2022/2023.

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

Adapun kegunaan penelitian yaitu:

1. Secara Teoritis

Dari hasil penelitian ini harapannya agar dapat bermanfaat gunanya sebagai bahan pengembangan ilmu pengetahuan serta mampu memberi manfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan terutama pada aktivitas proses KMB pembelajaran IPS selanjutnya tentang media pembelajaran menggunakan permainan *score quiz on board* dalam upaya menaikkan

nilai hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS kelas VII di MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung Tahun Pelajaran 2022/2023.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian digarapkan bisa bermanfaat bagi lembaga pendidikan sebagai acuan dan bahan untuk mengembangkan mutu pendidikan di MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung.

#### 1. Bagi Kepala Madrasah

Dari hasil penelitian ini harapannya dapat dijadikan sebagai acuan dan dapat membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih optimal, efektif serta efisien.

#### 2. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini bisa dijadikan sebagai masukan untuk guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran terutama media yang menyenangkan dan menarik kepada peserta didik hingga menjadikan KMB waktu di kelas lebih efektif.

#### 3. Bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini harapannya agar mampu meningkatkan semangat dan menarik minat peserta didik pada mata pelajaran IPS agar terus meningkatkan hasil belajarnya.

### b. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini harapannya agar dapat dijadikan sebagai bacaan referensi untuk peneliti selanjutnya guna melakukan penelitian atau

acuan belajar peserta didik dengan tema diatas bagi peneliti yang akan datang.

- c. Bagi Perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung  
 Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi, informasi, dan inspirasi kepada para pembaca, serta dapat menambah literatur dan acuan guna melengkapi kajian pendidikan pada pembelajaran khususnya IPS.

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan argumentasi atau pendapat yang sifatnya sementara mengenai suatu masalah yang diajukan dimana kebenaran dari argumentasi tersebut masih perlu di selidiki. Hipotesis sebagai proposisi atau dugaan belum terbukti yang bersifatnya tentatif dan sementara. Dari dugaan dan data-data dari penelitian dan informasi dari pemeriksaan memahami realitas atau kekhasan, serta dapat diharapkan tanggapan untuk mengeksplorasi pertanyaan. Hipotesis dari spekulasi pada penelitian yaitu:

### 1. Hipotesis pertama

$H_0$  : Tidak ada pengaruh minat belajar menggunakan media permainan *score quiz on board* pada mata pelajaran IPS Kelas VII MTS Aswaja Tunggangri Tahun Pelajaran 2022/2023.

$H_1$  : Terdapat pengaruh minat belajar menggunakan media permainan *score quiz on board* pada mata pelajaran IPS Kelas VII MTS Aswaja Tunggangri Tahun Pelajaran 2022/2023.

## 2. Hipotesis kedua

$H_0$  : Tidak ada pengaruh hasil belajar menggunakan media permainan *score quiz on board* pada mata pelajaran IPS Kelas VII MTS Aswaja Tunggangri Tahun Pelajaran 2022/2023.

$H_1$  : Terdapat pengaruh hasil belajar menggunakan media permainan *score quiz on board* pada mata pelajaran IPS Kelas VII MTS Aswaja Tunggangri Tahun Pelajaran 2022/2023.

## G. Penegasan Istilah

### 1. Secara Konseptual

#### a. Pengaruh

Pengaruh merupakan daya suatu impact yang muncul dari seseorang atau sesuatu benda yang dapat membuat watak, keyakinan, atau perilaku seseorang.<sup>8</sup> Sesuatu dapat dikatakan berdampak pengaruhnya ketika dapat menghasilkan suatu perubahan.

#### b. Penggunaan Media Permainan Score Quiz on Board

Media permainan dalam pembelajaran adalah suatu alat sebagai komponen sumber belajar dan perantara komunikasi guru dengan siswa yang bertujuan untuk merangsang siswa untuk belajar lebih aktif.<sup>9</sup> Media permainan menggunakan papan (*board*) merupakan sistem pembelajaran yang inovatif yang bertujuan untuk lebih menarik minat siswa dalam prose pembelajaran.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), Hal. 664.

<sup>9</sup> Ibid, Hal. 2.

<sup>10</sup> Pujiati, dkk., *Pengembangan Media "Papan Berpeluang" untuk Meningkatkan Minat Siswa*, (Universitas Lampung, 2015), Hal. 4.

c. Minat Belajar

Minat adalah suatu ketertarikan, perhatian, kesenangan dan niat pada sesuatu yang dilakukan dengan disertai rasa senang dalam hati dan pikiran. Minat belajar yaitu kondisi yang merupakan sikap positif siswa dimana diupayakan agar merasa nyaman, tenang, dan menyenangkan dalam belajar.<sup>11</sup>

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu pencapaian dari kemampuan yang digerakkan oleh siswa setelah mendapat kesempatan untuk berkembang pada pengalaman belajar sebelumnya dalam latihan-latihan tes pembelajaran sehingga mendapat penilaian.<sup>12</sup>

e. Mata Pelajaran IPS

Mata pelajaran IPS adalah pelajaran yang merupakan suatu perpaduan integrasi dari berbagai jumlah disiplin ilmu sosial, cabang ilmu sosial dan mata pelajaran sosial.<sup>13</sup>

2. Secara Operasional

Pengertian pengaruh secara operasional disini merupakan adanya suatu dampak dimana timbal balik yang dapat menghasilkan perubahan dari suatu usaha atau kegiatan yang telah dilakukan. Kemudian pengaruh penggunaan media permainan Score Quiz on Board ini maksudnya dari media permainan disni merupakan sarana fisik dimana memuat permainan

---

<sup>11</sup> R.Supardi, dkk., *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS*, Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (JKPD), Vol. 7, No. 1, 2022, Hal. 30.

<sup>12</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), Hal. 111.

<sup>13</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), Hal. 171.

yang mencangkup isi materi pembelajaran dengan dlakukannya sebuah game dengan maksud menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan. Selanjutnya pengaruh penggunaan dari media tersebut mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa, minat disini dapat diartikan sebagai perasaan senang dan tidak senang, minat belajar merupakan penerimaan dengan adanya dorongan dari diri sendiri untuk belajar. Sedangkan maksud dari hasil belajar disini merupakan hasil dari usaha atau aktivitas yang telah dilakukan yang mencankup tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar juga merupakan alat evaluasi suatu keberhasilan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Pengertian mata pelajaran IPS disini merupakan salah satu mata pelajaran utama yang penting untuk dipelajari karena terdapat banyak ilmu yang sangat berguna dalam kehidupan sosial bermasyarakat dan sekitarnya.

#### **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan diperlukan dalam rangka mengarahkan tulisan agar runtun serta ini guna memberikan gambaran tentang isi dari penelitian ini secara jelas dan rinci dimana mengerti tentang masalah-masalah yang di bahas dalam penelitian ini dan bisa memudahkan pembaca tentang pembahasan yang telah disusun oleh peneliti agar mudah dipahami, penelitian ini disusun secara sistematis dengan bab dan sub bab yang akan di jelaskan di bawah ini :

Bab I PENDAHULUAN, bab ini berisi pendeskripsian bab pendahuluan dimana di dalamnya berisi konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

Bab II LANDASAN TEORI, bab ini mendeskripsikan kajian pustaka yang terdapat sub bab yang menjelaskan gambaran atau teori atau analisis dalam penusunan skripsi ini yang berisi deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

Bab III METODE PENELITIAN, bab ini berisi tentang metode yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian yang memuat beberapa sub bab diantaranya yaitu : rancangan penelitian yang digunakan, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data yang diperoleh, teknik pengumpulan data, analisis data.

Bab IV HASIL PENELITIAN, bab ini berisi tentang hasil penelitian yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitiannya dimana memaparkan hasil penelitiannya, yang memuat beberapa sub bab yaitu deskripsi data dan pengujian hipotesis.

Bab V PEMBAHASAN, bab ini berisi tentang pembahasan kegiatan yang dilakukan selama proses pengumpulan data dalam penelitian mulai dari memperoleh data, melakukan observasi dimana dapat menjawab rumusan masalah atau fokus penelitian.

Bab VI KESIMPULAN, bab penutup ini berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan bab sebelumnya yaitu bab V, dimana bab ini merupakan bab akhir dari proses penulisan laporan penelitian ini.