

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pemecahan masalah merupakan suatu proses dimana seseorang menggunakan konsep, fakta, dan hubungan yang telah dipelajari sebelumnya, serta menggunakan berbagai keterampilan dan strategi penalaran untuk menjawab pertanyaan tentang suatu situasi.² Pemecahan masalah adalah salah satu bagian yang sangat penting dalam kurikulum matematika. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran siswa dimungkinkan untuk memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimilikinya untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang bersifat tidak rutin.³

Menurut Polya, mengartikan bahwa pemecahan masalah sebagai suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai suatu tujuan yang tidak segera dapat dicapai.⁴ Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa sebelum memecahkan masalah dituntut untuk memahami setiap materi yang diberikan sehingga dibutuhkan kemampuan pemecahan untuk menyelesaikan masalah.

² Pt. Nanci Riasitini and I Kd. Agus Mustika, "Pengaruh Model Polya Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD [The Effect of the Polya Model on the Mathematics Problem-Solving Ability of Fifth-Grade Elementary School Students]," *International Journal of Elementary Education* 1, no. 1 (2017): 31–38, <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v1i1.11897>.

³ Goenawan Roebiyanto and Sri Harmini, *Pemecahan Masalah Matematika* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017) hal 13.

⁴ Ibid.

Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan siswa untuk menyelesaikan sebuah masalah dengan menggunakan proses yang jelas dan sistematis untuk mendapatkan jawaban yang benar.⁵ Pada proses pembelajaran matematika perlu diutamakan kemampuan pemecahan masalah, karena dengan menghadapi masalah siswa akan didorong untuk berpikir secara intensif dan secara kreatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya.⁶ Sulitnya siswa dalam memecahkan masalah matematika dapat mempengaruhi kualitas belajar yang akan berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa di sekolah.⁷

Untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah perlu dikembangkan keterampilan memahami masalah, membuat model matematika, menyelesaikan masalah dan menafsirkan solusinya.⁸ Dalam pemecahan masalah, bukan hanya tujuan yang harus dicapai, tetapi menggunakan cara apa yang harus dilakukan supaya masalah dapat diselesaikan. Pentingnya kemampuan pemecahan masalah mewajibkan guru mengajarkan kepada siswa bagaimana cara pemecahan masalah yang baik pada

⁵ Dwita Imannia, Jumroh, and Destiniar, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Program Linear," *Inomatika* 4, no. 1 (2022): 19–30, <https://doi.org/10.35438/inomatika.v4i1.279>.

⁶ Ibid.

⁷ IWD Santika, NN Parwati, and DGH Divayana, "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Setting Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Matematika Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas X SMA," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* X, no. X (2020): 105–17, https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/3397. hal. 107

⁸ Ratna Sariningsih and Ratni Purwasih, "Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Self Efficacy Mahasiswa Calon Guru," *JNPM (Jurnal Nasional Guruan Matematika)* 1, no. 1 (2017): 163, <https://doi.org/10.33603/jnpm.v1i1.275>.

semua tingkatan, sehingga siswa siap dalam menyelesaikan setiap soal yang diberikan tanpa takut tidak menemukan pemecahan masalah dari soal tersebut.⁹

Dari hasil *International Survey Program for International Student Assesment* (PISA) tahun 2018, Indonesia menempati peringkat 70 dari 78 negara peserta PISA. Selain itu, PISA juga mengatakan bahwa di Indonesia sekitar 71% siswa tidak mencapai tingkat kompetensi minimum matematika. Artinya masih banyak siswa di Indonesia kesulitan dalam menghadapi situasi yang membutuhkan kemampuan pemecahan masalah menggunakan matematika.¹⁰ Dari pernyataan tersebut jelas memberikan gambaran rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di Indonesia.

Kurangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika juga disebabkan dari proses pembelajaran yang tidak membiasakan siswa untuk berpikir dengan lebih kritis. Dalam pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas bisa jadi cukup membosankan bagi siswa dikarenakan model pembelajaran yang kurang menarik. Saat ini sudah banyak model-model pembelajaran yang cukup berkembang sehingga siswa dapat memahami materi secara mandiri. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk pembelajaran bermakna.

⁹ Claudia Monti, María C. Novoa, and Claudia E. Vizcaíno, "Anatomía y Etnobotánica de Dos Especies de Boraginaceae de La Provincia Pampeana (Argentina) Usadas En Medicina Popular," *Acta Farmaceutica Bonaerense* 22, no. 3 (2003): 197–201, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v6i2.950>.

¹⁰ OECD, "Guruan Di Indonesia Belajar Dari Hasil PISA 2018," *Pusat Penilaian Guruan Balitbang KEMENDIKBUD*, no. 021 (2019): 49, <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/16742>.

Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme.¹¹ Menurut Mulyasa, penemuan (*discovery*) merupakan metode yang lebih menekankan pada pengalaman langsung.¹² *Discovery Learning* adalah salah satu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan oleh siswa.¹³

Berdasarkan uraian tersebut model *Discovery Learning* merupakan salah satu pembelajaran yang mampu mengkondisikan siswa untuk terbiasa dalam menemukan, mencari, dan mendiskusikan sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran serta diharapkan mampu mengkonstruksi sendiri apa yang telah dipelajari dengan bantuan guru. Siswa diberikan kesempatan untuk mencari dan menemukan sendiri materi atau jawaban yang sedang di pelajari. Peran siswa disini hanya sebagai fasilitator yang akan membantu siswa untuk memahami konsep serta memecahkan masalah yang sedang dipelajari.

Selain menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*, agar pembelajaran lebih menarik maka peneliti berencana menggunakan media pembelajaran untuk menambah suasana kelas supaya tidak membosankan. Media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan guruan pada umumnya dan tujuan

¹¹ Fitriyah Fitriyah, Ali Murtadlo, and Rini Warti, "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MAN Model Kota Jambi," *Jurnal Pelangi* 9, no. 2 (2017): 108–12, <https://doi.org/10.22202/jp.2017.v9i2.1898>.

¹² Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional* (Yogyakarta: PT. Rosdakarya, 2005).

¹³ I S Putri, R Juliani, and Ilan Nia Lestari, "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dan Aktivitas Siswa," *Jurnal Guruan Fisika* 6, no. 2 (2017): 94, <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpf>.

pembelajaran di sekolah pada khususnya.¹⁴ Media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk memperjelas materi yang disampaikan oleh siswa. Jadi, penggunaan media sangat diperlukan dalam pembelajaran.

Pemanfaatan media seharusnya menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Namun, pada kenyataannya penggunaan media jarang digunakan oleh guru pada saat proses belajar mengajar. Kondisi ini dapat disebabkan oleh faktor pemahaman yang kurang, serta kesulitan pemilihan media yang tepat terhadap materi matematika pada saat pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Banyak sekali media yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika salah satunya adalah media *Flashcard*.

Media *Flashcard* merupakan sebuah media berbahan dasar kartu berisikan gambar-gambar yang dilengkapi dengan kata atau kalimat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran melalui penggunaan kata-kata, angka, atau simbol.¹⁵ Penggunaan media *Flashcard* sangat diperlukan dalam upaya memperjelas dan memperluas pengertian kepada siswa. Media ini dapat diimplementasikan dengan cara belajar sambil bermain.¹⁶

¹⁴ Muslimin Muslimin, Muslimin Tendri, and Ichwatun Khasanah, "Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Math Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Kelas VII," *UNION: Jurnal Ilmiah Guruan Matematika* 9, no. 1 (2021): 13–21, <https://doi.org/10.30738/union.v9i1.6289>.

¹⁵ Idzni Azhima, R. Sri Martini Meilanie, and Agung Purwanto, "Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Guruan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 2008–16, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>.

¹⁶ Ni Luh Made Setiawati, Nyoman Dantes, and I Made Candiasa, "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card," *Program Pascasarjana Universitas Guruan Ganesha* 5, no. 1 (2015): 4, <https://doi.org/10.23887/jpepi.v5i1.1549>.

Flashcard mampu meningkatkan konsentrasi, menarik perhatian, membangkitkan rasa ingin tahu dan meningkatkan motivasi.¹⁷ Selain itu, media *Flashcard* mudah dibawa kemana-mana karena bentuknya yang fleksibel. Diharapkan dengan menggunakan media *Flashcard* dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk fokus pada isi pelajaran. Sehingga masalah yang dihadapi siswa dapat teratasi dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika MTsN 7 Tulungagung peneliti melaksanakan penelitian di MTsN 7 Tulungagung kecamatan Ngantru karena masih ada sebagian guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional dalam mengajar matematika. Sehingga dalam pembelajaran siswa menjadi kurang aktif dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga tidak termotivasi dalam pembelajaran. Selain itu, ketika pembelajaran berlangsung masih ada sebagian siswa yang kurang memperhatikan materi pelajaran, sering mengabaikan guru bahkan ada siswa yang tidak memahami pelajaran tersebut sehingga hasil belajar kurang maksimal.

Agar siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran maka peneliti melakukan penelitian dengan model pembelajaran dan media pembelajaran lainnya. Peneliti mencoba menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan media *Flashcard* dalam pembelajaran pada materi pertidaksamaan linear satu variabel (PtLSV).

¹⁷ Ellys Mersina, Mursidik prayitno, Candra Dewi, “Pengaruh Model Pembelajaran Inside Outside Circle (IOC) dan media *Flashcard* terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa 08, no. 02 September): 733, <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9436>.

Salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa kelas VII MTsN 7 Tulungagung adalah materi aljabar, khususnya materi pertidaksamaan linear satu variabel (PtLSV). Pada materi PtLSV kesalahan yang dialami oleh siswa diantaranya salah dalam membaca soal yang disebabkan kurangnya ketelitian dan kesalahan prosedur tidak tepat. Prosedur tidak tepat ini berupa kesalahan siswa dalam melakukan operasi aljabar. Kesalahan yang dilakukan siswa yaitu belum mampu mensubstitusi pertidaksamaan linear satu variabel dan memanipulasi aljabar dalam menyelesaikan soal pertidaksamaan linear satu variabel (PtLSV) sehingga kurang lengkap dalam penyelesaian. Pada materi pertidaksamaan linear satu variabel (PtLSV) tidaklah hanya menghafal, tetapi juga harus memahami konsep sehingga dapat menyelesaikan pertidaksamaan linear satu variabel (PtLSV) dengan baik dan terampil.

Alasan peneliti menerapkan model *Discovery Learning* dikarenakan banyak penemuan yang dapat dikaitkan dengan lingkungan belajar sehingga akan memudahkan siswa memahami dan dapat memecahkan masalah pada materi tersebut. Melalui model *Discovery Learning* ini diharapkan dapat memberikan hasil yang lebih maksimal dibandingkan dengan pembelajaran yang digunakan sebelumnya.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas maka peneliti tertarik menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* berbantuan Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa kelas VII MTsN 7 Tulungagung pada materi PtLSV.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut.

- a. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada jenjang SMP/MTs.
- b. Penggunaan model pembelajaran yang masih kurang efektif dalam pembelajaran matematika mengakibatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa tergolong rendah.

2. Pembatasan Masalah

Adapun keterbatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Dalam penelitian ini menggunakan dua model pembelajaran dalam dua kelas yang berbeda yaitu model *Discovery Learning* dan model pembelajaran konvensional.
- b. Kemampuan yang diukur dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan matematis. Pemecahan masalah matematis siswa dilihat dari langkah-langkah yang digunakan siswa dalam menyelesaikan soal yang diberikan.
- c. Peneliti mengobservasi ada tidaknya pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media *Flashcard* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi PtLSV kelas VII di

MTs Negeri 7 Tulungagung dilihat dari kedua kelas yang telah diteliti dengan perlakuan yang berbeda.

- d. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII semester genap tahun ajaran 2023/2024 MTs Negeri 7 Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Flashcard* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII MTsN 7 Tulungagung pada materi pertidaksamaan linear satu variabel (PtLSV) ?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Flashcard* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII MTsN 7 Tulungagung pada materi pertidaksamaan linear satu variabel (PtLSV) ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitiannya sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Flashcard* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII MTsN 7 Tulungagung pada materi PtLSV.

2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Flashcard* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII MTsN 7 Tulungagung pada materi PtLSV.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu pernyataan sementara yang diajukan untuk memecahkan masalah atau menerangkan suatu gejala. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Adanya pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Flashcard* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII MTsN 7 Tulungagung pada materi PtLSV.
2. Besar pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media *Flashcard* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII MTsN 7 Tulungagung pada materi PtLSV.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan baru tentang penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Flashcard* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam pembelajaran matematika.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Dapat memberikan gambaran dan pengetahuan dalam memilih model dan media pembelajaran juga menambah wawasan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

b. Bagi Siswa

Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Flashcard* ini dapat meningkatkan pemecahan masalah matematis dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi PtLSV.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dan acuan dalam mengembangkan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan tentang model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Serta dapat menambah pengalaman sebagai calon guru dalam meneliti kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

G. Penegasan istilah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang perlu dijelaskan, agar lebih mudah dipahami sehingga diuraikan secara konseptual dan secara operasional sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang dari awal sampai akhir disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran.¹⁸

b. Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para siswa dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan.¹⁹

c. Media *Flashcard*

Flashcard merupakan game yang dikembangkan dari permainan kartu kuartet yang berisi gambar, teks atau simbol yang digunakan untuk mengingatkan atau membimbing siswa untuk memperhatikan konten yang berhubungan dengan gambar.²⁰

¹⁸ Helmiati, *Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012).

¹⁹ Oemar Hamalik, *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran; Dasar-Dasar Dan Strategi Pelaksanaannya Di Perguruan Tinggi* (Bandung: Trigenda Karya, 1994) hal 90-91.

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2012) hal 119-120.

d. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah suatu kegiatan dimana seseorang memahami pemecahan masalah matematis dan memilih strategi, menggunakannya dengan benar dan tepat, serta mengetahui cara menemukan solusinya.²¹

e. Pertidaksamaan Linear Satu Variabel

Pertidaksamaan linear satu variabel adalah solusi dalam memenuhi pertidaksamaan yang memuat satu variabel. Pertidaksamaan linear satu variabel adalah kalimat terbuka yang hanya memiliki sebuah variabel dan berderajat satu yang memuat hubungan ($<$, $>$, \leq , \geq).²²

2. Secara Operasional

a. Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran dimana prosesnya menuntut siswa untuk dapat mengorganisasi cara belajarnya sendiri dalam menemukan serta memecahkan suatu konsep yang ada. Sedangkan guru hanya sebagai fasilitator.

b. Media *Flashcard*

Flashcard merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat dengan menggunakan foto, simbol, atau gambar yang ditempelkan pada sisi depan dan pada sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar *Flashcard* tersebut.

²¹ Hafiziani Eka Putri et al., *Kemampuan-Kemampuan Matematis Dan Pengembangan Instrumennya* (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2020) hal. 480.

²² Dame Rosida Manik, *Penunjang Belajar Matematika: Untuk SMP/MTs Kelas 7* (Jakarta: CV. Sari Ilmu Pratama, 2009) hal. 101.

c. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan suatu keterampilan yang dimiliki seseorang untuk dapat menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi, meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

d. Pertidaksamaan Linear Satu Variabel (PtLSV)

Pertidaksamaan linear satu variabel adalah kalimat terbuka yang dinyatakan dengan menggunakan tanda/lambang ketidaksamaan/pertidaksamaan dengan satu variabel (peubah) berpangkat satu. Jika suatu persamaan ditandai dengan sama dengan "=", maka pertidaksamaan ditandai dengan "<", ">", " \leq ", " \geq ".

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada laporan penelitian ini digunakan supaya para pembaca dapat dengan mudah menentukan setiap bagian yang dicari dan dapat memahami setiap bab dengan tepat. Berikut merupakan sistematika pembahasan dalam penelitian ini:

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman lembar persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Utama (Inti)

BAB I (Pendahuluan) yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II (Landasan Teori) yang membahas tentang teori yang digunakan dalam penelitian, yang meliputi model pembelajaran, model pembelajaran *Discovery Learning*, media *Flashcard*, kemampuan pemecahan masalah, Pertidaksamaan Linear Satu Variabel (PtLSV), penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

BAB III (Metode Penelitian) yang berisi tentang rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling penelitian, kisi-kisi instrumen penelitian, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data serta analisis data.

BAB IV (Hasil Penelitian) yang terdiri dari deskripsi data, uji instrumen, uji prasyarat dan uji hipotesis.

BAB V (Pembahasan) dalam bab ini dijelaskan temuan-temuan peneliti yang dikemukakan.

BAB VI (Penutup) dalam bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran-saran yang relevan dengan permasalahan yang ada.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir ini terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup peneliti.