

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah usaha salah satu faktor yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia demi kemajuan suatu bangsa dan kualitas sumber daya manusia demi kemajuan pendidikannya.³ Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik (guru) dengan peserta didik (siswa). Interaksi yang dimaksud yaitu saling mempengaruhi antara pendidik dengan peserta didik. Dimana guru bertugas untuk menumbuhkembangkan potensi peserta didik dengan cara membimbing peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran di sekolah.

Pendidikan merupakan prioritas utama sebagai upaya pemerintah dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Tanpa terpenuhinya aspek pendidikan dalam kehidupan sosial kemasyarakatan akan berdampak pada minimnya sumber daya manusia, khususnya di Indonesia. Menurut Azyumardi Azra sebagaimana yang dikutip dalam buku Masmur Muhlich menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses dimana suatu bangsa mempersiapkan generasi mudanya untuk menjalankan kehidupan dan untuk memenuhi tujuan hidup secara efektif dan efisien. Bahkan ia menegaskan bahwa pendidikan lebih sekedar pengajaran, artinya pendidikan adalah suatu proses dimana suatu bangsa atau negara membina dan mengembangkan kesadaran diri diantara individu-individu.⁴ Pendidikan yang

³ Mariana Pakpahan dan Riwayanti, "Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Dengan Think Pair Share (TPS) Pada Materi Ekosistem Di Kelas VII," *Jurnal Pelita Pendidikan*. Vol 4., No.2 ISSN 2338-3003, (2016), hal. 87

⁴ Masnur Muslich, "Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional" (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), hal.48

dimaksudkan oleh Azyumardi Asra tersebut merupakan sebuah proses regenerasi sebagai upaya meningkatkan kapasitas individu untuk mandiri secara pengetahuan. Pewarisan nilai berupa ilmu pengetahuan dipandang sangat penting dalam islam bahkan akan diangkat derajatnya sebagai firman Al-Qur'an surah Al-Mujadilah:11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَنْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah. Niscaya Allah SWT akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, berdirilah kamu maka berdirilah. Niscaya Allah SWT akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu berapa derajat. Allah SWT maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Q.S. Al-Mujadilah:11)

Allah SWT menerangkan bahwa tentang keutamaan orang yang beriman dan berilmu. Allah telah menjanjikan kepada orang-orang yang beriman dan berilmu akan diangkat derajatnya oleh Allah SWT. Orang berilmu akan dihormati orang lain karena mampu mengelola sesuatu dengan baik sebagaimana dengan penerapan model pembelajaran *Quick on The Draw* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sehingga siswa dapat terlihat aktif dalam suasana belajar dan orang yang beriman tidak didasari ilmu tidak akan tau apa-apa. Sedangkan orang yang berilmu tetapi dia tidak beriman dia akan tersesat. Karena ilmu yang dimiliki bisa jadi tidak digunakan untuk kebaikan bersama.

Guru sebagai seorang pendidik memegang peranan penting dalam membina dan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal agar menjadi guru yang cerdas, terampil dan untuk mendapatkan hasil belajar yang tinggi sesuai yang diharapkan. Oleh karena itu, peningkatan mutu seorang guru sangatlah penting karena peran guru yang begitu besar yakni untuk mencetak siswa yang berkualitas tinggi serta memiliki kesadaran dalam melaksanakan tugasnya sehingga hasilnya sesuai dengan yang diharapkan.

Didalam melaksanakan pembelajaran salah satu unsur penting seseorang guru harus lebih kreatif dalam menyampaikan materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Agar siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian strategi pembelajaran sangat berperan penting dalam berlangsungnya proses belajar mengajar. Agar peserta didik dapat termotivasi belajar dan akhirnya mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Salah satu unsur penting dalam pendidikan yaitu dengan adanya motivasi yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Motivasi pada dasarnya merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dimana motivasi erat kaitannya dengan perbuatan atau perilaku manusia. Begitu pula dalam pembelajaran, motivasi sangatlah penting untuk menumbuhkan energi dan semangat belajar bagi siswa.⁵ Di model pembelajaran yang cocok dengan kurikulum merdeka guru wajib bisa memilih model pendidikan yang pas sehingga siswa bisa memiliki tingkat motivasi belajar yang besar. Jika guru tidak bisa memilih model pendidikan yang pas maka akan berdampak kurang baik untuk

⁵ Sardiman A.M, "Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar" (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hal.75

siswa ialah siswa bisa tidak memiliki motivasi yang cukup dalam belajar, di dalam kelas siswa cepat merasa jenuh serta bisa mencermati aktivitas pendidikan waktu guru menerangkan serta hendak berakibat kurang baik dengan hasil belajar siswa.

Hasil belajar ialah terbentuknya pergantian tingkah laku seorang yang dapat diamati serta diukur wujud pengetahuan, perilaku serta keahlian.⁶ Hasil belajar sendiri bisa dimaksud selaku titik akhir yang wajib dicapai siswa dengan nilai baik itu seluruh meyakinkan kalau model pendidikan yang diterapkan oleh guru berjalan dengan baik, sebaliknya bila hasil belajar siswa tidak memuaskan model pendidikan di kurikulum merdeka.

Setiap siswa memiliki motivasi dan hasil belajar yang berbeda-beda. Ada siswa yang memiliki motivasi dan hasil belajar yang tinggi dan ada siswa yang memiliki motivasi dan hasil belajar yang rendah. Anak yang mempunyai motivasi dan hasil belajar yang tinggi adalah anak yang mempunyai kesadaran tinggi akan pentingnya belajar dalam mencapai tujuan yang diinginkannya. Sedangkan anak yang mempunyai motivasi dan hasil belajar rendah atau tidak memiliki motivasi sama sekali adalah anak yang belum sadar akan pentingnya belajar. Oleh karena itu, dalam hal ini seorang guru harus pandai dalam memotivasi anak didiknya sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang tinggi. Salah satunya yaitu menggunakan strategi pembelajaran yang tidak monoton dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Bersumber pada hasil observasi yang dilakukan peneliti pada waktu kegiatan magang di MTsN 3 Jombang, didalam proses pendidikan di kelas masih ada

⁶ Dimiyati dan Mudjiono, "*Belajar Dan Pembelajaran*" (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 200

sebagian permasalahan pada guru serta siswa disebabkan guru masih memakai tata cara pendidikan konvensional atau tradisional serta guru susah mempraktikkan model pendidikan yang cocok dengan kurikulum merdeka. Sedangkan hasil wawancara dari beberapa siswa mengatakan bahwa setiap guru yang masuk mengajar kebanyakan guru menggunakan metode konvensional, ada juga guru yang hanya memerintahkan untuk menyalin terus menerus sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang bergairah atau tidak tertarik selama proses pembelajaran berlangsung. Dari pernyataan tersebut kurangnya motivasi belajar siswa dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena dalam proses pembelajaran, keberhasilan siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Dimana salah satu faktor internal tersebut adalah motivasi siswa itu sendiri. Sedangkan faktor eksternal yang sangat penting adalah guru, dimana guru harus berusaha untuk tercapainya tujuan pembelajaran dikelas termasuk didalamnya strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Adapun solusi yang dilakukan untuk mengatasi pembelajaran yang membosankan agar siswa ikut termotivasi serta aktif dalam proses belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Quick on The Draw*.

Model pembelajaran *Quick on The Draw* merupakan suatu model yang dalam penerapannya mengajak siswa untuk bermain sambil belajar, sehingga kejenuhan dalam belajar dapat diatasi. Model *Quick on The Draw* merupakan sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan.⁷ Model pembelajaran *Quick on The Draw* dapat mendorong aktivitas kerja kelompok dalam suasana permainan, memberi pengalaman mengenai macam-macam keterampilan

⁷ Paul Ginnis, "*Trik Dan Taktik Mengajar*" (Jakarta: PT Indeks, 2009), hal.163

membaca, ditambah belajar mandiri dan kecepatan dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan sehingga siswa dapat menyadari bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas. Model Pembelajaran *Quick on The Draw* memberikan pengalaman mengenai keterampilan membaca yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian yang lain. Kegiatan ini membantu siswa untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber bukan guru.⁸ Dalam pembelajaran dengan penerapan Model Pembelajaran *Quick on The Draw*, dapat memperhatikan kerja sama, sehingga dapat menciptakan hubungan sosial antara siswa dengan siswa lainnya dan pembelajaran secara kooperatif dengan sendirinya tercipta tapi tetap memfokuskan pada pribadi siswa agar dapat memperoleh standar yang tinggi. Penilaian yang dilakukan tidak hanya melihat pada satu sisi, selain hasil proses pembelajaran juga berperan dalam penilaian terhadap siswa dengan demikian dapat membantu siswa untuk tumbuh dan berkembang.

Model pembelajaran *Quick on The Draw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari (hasil penelitian Lestiyahningsih, hobri dan Indah) menyatakan bahwa penerapan pembelajaran *Quick on The Draw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus pertama dan siklus ke dua serta dapat dilihat dari presentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I mencapai 82,85% sedangkan pada siklus II 97,14%. Dari data hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Quick on The Draw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁹

⁸ *Ibid* hal.164-165

⁹ Herdika lestiyahningsih dkk, "Penerapan Pembelajaran Quick on The Draw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Sub Pokok Bahasan Aritmatematika Sosial," *Jurnal Pelita Pendidikan* Vol.4., No 2 (2018): hal.41

Model pembelajaran *Quick on The Draw* pada dasarnya cocok dengan semua materi biologi karena konsepnya hanya mengarah pada kecepatan dan ketetapan saja dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari materi yang sedang diajarkan. Dengan demikian, maka dalam penelitian ini penulis akan meneliti tentang **“Pengaruh Model Pembelajaran *Quick on The Draw* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII MTsN 3 Jombang”**

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

Beberapa masalah telah didefinisikan berdasarkan latar belakang sebelumnya, sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan model pembelajan konvensional atau tradisional.
2. Kurangnya motivasi belajar siswa.
3. Masih rendahnya guru dalam menggunakan variasi model pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi masalah yang terdapat pada uraian sebelumnya, maka diperlukan batasan masalah. Hal ini bertujuan untuk:

1. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Quick on The Draw*.
2. Motivasi belajar siswa diambil dari angket.
3. Hasil belajar pada penelitian yaitu klasifikasi makhluk hidup.
4. Subjek penelitian ini kelas VII MTsN 3 Jombang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana motivasi siswa kelas VII MTsN 3 Jombang pada materi klasifikasi makhluk hidup setelah penerapan model pembelajaran *Quick on The Draw*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VII MTsN 3 Jombang pada materi klasifikasi makhluk hidup setelah penerapan model pembelajaran *Quick on The Draw*?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran *Quick on The Draw* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 3 Jombang pada materi klasifikasi makhluk hidup?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 3 Jombang pada materi klasifikasi makhluk hidup setelah penerapan model pembelajaran *Quick on The Draw*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VII MTsN 3 Jombang pada materi sistem klasifikasi makhluk hidup setelah penerapan model pembelajaran *Quick on The Draw*.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Quick on The Draw* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 3 Jombang pada materi klasifikasi makhluk hidup.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini dapat dilihat dari dua aspek, yaitu teoritis dan praktis. Dan hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak. Kegunaan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menjadi referensi atau sumbangan pemikiran dalam memperkaya khasanah ilmu pengetahuan tentang pentingnya model pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran terutama pada bidang pembelajaran IPA, dapat bermanfaat dan digunakan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan. Sehingga dengan digunakannya model pembelajaran *Quick on The Draw* diharapkan berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 3 Jombang.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak yang terlibat dalam proses pendidikan:

a. Bagi Siswa

Siswa akan memiliki tingkat keaktifan dan kerjasama, tanggung jawab yang tinggi dalam belajar, siswa mampu memahami materi, termotivasi belajar dan mendapat pengalaman belajar yang berbeda dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda sehingga secara tidak langsung akan berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa

b. Bagi Guru

Sebagai acuan pertimbangan atau referensi dalam penentuan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang didapatkan siswa optimal.

c. Bagi sekolah

Melalui penelitian ini, dapat digunakan oleh pihak sekolah sebagai referensi serta memberikan kontribusi dalam mengembangkan peningkatan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti dapat menambah wawasan dan pengalaman untuk bekal menjadi pendidik di masa pendatang, membantu memecahkan masalah yang ada pada objek yang diteliti.

e. Bagi peneliti yang akan datang :

- 1) Hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian serupa.
- 2) Sebagai pembandingan untuk meningkatkan kualitas hasil penelitian.
- 3) Peneliti yang akan datang dapat memperbaiki dan menyempurnakan segala kekurangan yang ada pada hasil penelitian ini.

F. Hipotesis Penelitian

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Quick on The Draw* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 3 Jombang pada materi klasifikasi makhluk hidup.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Quick on The Draw* terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTsN 3 Jombang pada materi klasifikasi makhluk hidup.

3. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Quick on The Draw* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII MTsN 3 Jombang pada materi klasifikasi makhluk hidup.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran istila-istilah yang digunakan dalam judul ini, istilah-istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Model Pembelajaran *Quick on The Draw*

Model pembelajaran *Quick on The Draw* adalah suatu pembelajaran yang telah mengedepankan kepada aktivitas dan kerja sama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dan berbagai sumber dalam suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatan.¹⁰

b. Motivasi Belajar

Motivasi adalah sesuatu yang menjadi motif yang menyebabkan timbulnya kegiatan-kegiatan sukarela yang berasal dari internal ataupun eksternal seorang individu demi mencapai suatu tujuan tertentu. Motivasi mengacu kepada suatu proses yang mempengaruhi pilihan-pilihan individu terhadap bermacam-macam kegiatan yang dikehendaki. Sehingga dapat disimpulkan motivasi belajar sebagai suatu usaha yang didasari oleh siswa untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu untuk mencapai hasil atau tujuan tertentu. Dilihat dari prinsipnya motivasi

¹⁰ Nur Ayu Safitri, Andi Maulana, and Eka Damayanti, "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Quick On The Draw Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 3 Palangga," *Biotek* Vol. 6 No. 109 (2018): 43–52.

terdiri dari adanya perhatian siswa yang muncul didorong rasa ingin tahu, relevansi, percaya diri dan adanya kepuasan.¹¹

c. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah, untuk itu seorang guru perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktekkan pada saat mengajar. Untuk menghasilkn prestasi belajar siswa yang tinggi, guru dituntut untuk mendidik dan mengajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran dan juga sebagai alat untuk mencapai tujuan.¹²

d. Materi Klasifikasi MakhluK Hidup

Materi klasifikasi makhluk hidup merupakan materi pembelajaran pada kelas VII semester genap, pembelajaran klasifikasi makhluk hidup perlu dilakukan dengan baik mengingat bahwa makhluk hidup sangat beraneka ragam. Untuk mempermudah mengenalnya, maka dilakukan pengelompokkan makhluk hidup.¹³

2. Penegasan Operasional

a. Model Pembelajaran *Quick on The Draw*

Model pembelajaran *Quick on The Draw* merupakan salah satu dari model kooperatif. *Quick on The Draw* merupakan suatu riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. Penerapan proses ini pada proses pembelajaran akan

¹¹ Luthfi Huriyanti and Hastri Rosiyanti, "Perbedaan Motivasi Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Strategi Pembelajaran Quick on the Draw," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* Vol.3, No. 1 (2017): 65, <https://doi.org/10.24853/fbc.3.1.65-76>.

¹² Mardiah Kalsum Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* Vol.11, No. 1 (2017): 9–16.

¹³ M. Rohwati, "Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi MakhluK Hidup," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 1, no. 1 (2018): 75–81.

melibatkan siswa secara aktif bekerjasama untuk menjadi pemenang dan berhasil dengan cepat menjawab semua pertanyaan.

b. Motivasi Belajar

Motivasi adalah motor penggerak dalam perbuatan, maka bila ada anak didik yang kurang memiliki motivasi intrinsik, diperlukan dorongan dari luar, yaitu motivasi ekstrinsik, agar anak didik termotivasi untuk belajar. Disini diperlukan pemanfaatan bentuk-bentuk motivasi secara akurat dan bijaksana.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah perubahan dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sesuai dengan tujuan mata pelajaran yang diikuti siswa. Hasil belajar juga dapat dikatakan sebagai kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa menjadi dua macam, meliputi faktor internal dan faktor eksternal.

d. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Materi klasifikasi makhluk hidup merupakan materi pembelajaran IPA. Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran, dimana IPA membahas tentang makhluk hidup. Sub bab materi yang akan dibahas dalam materi klasifikasi makhluk hidup, yang membahas tentang pengelompokan makhluk hidup berdasarkan karakteristik yang dimiliki, keanekaragaman makhluk hidup yang penting untuk dipelajari oleh siswa, klasifikasi sendiri memiliki arti sebagai pengelompokan, dan makhluk hidup merupakan yang ada di bumi. Materi klasifikasi makhluk hidup bertujuan untuk mempermudah memahami dan meneliti.

H. Sistematika Pembahasan

Peneliti akan menggambarkan keseluruhan secara garis besar sistematika yang ada pada penelitian ini. Sistematika pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal terdapat halaman sampul depan, halaman sampul judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian Inti

Pada bagian inti akan terdapat beberapa BAB diantaranya:

1) BAB I Pendahuluan

BAB I berisi tentang pendahuluan. Pada BAB I ini terdapat latar belakang masalah yang secara teoritis menjelaskan tentang alasan penelitian ini perlu dilakukan. Selanjutnya yaitu terdapat identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang membahas kemungkinan-kemungkinan permasalahan muncul dan pembatasan masalah agar penelitian memiliki garis jelas penelitian. Selanjutnya terdapat rumusan masalah (yang diperoleh berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah serta pembatasan masalah), tujuan penelitian (yang diperoleh berdasarkan rumusan masalah) kemudian ada kegunaan penelitian yang menjelaskan tentang kegunaan atau manfaat penelitian baik secara teoritis dan praktis serta pandangan kegunaan bagi perbagai pihak. Setelah itu terdapat pula hipotesis penelitian yang menunjukkan dugaan awal atau jawaban sementara terkait hasil penelitian ini. Pada bagian terakhir BAB I ini diakhiri penjelasan

tentang sistematika pembahasan yang menjelaskan urutan pembahasan dalam laporan penelitian ini.

2) BAB II Landasat Teori,

Pada BAB ini akan terdapat deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir.

3) BAB III Metode Penelitian

Pada BAB ini terdapat bagian diantaranya rencana penelitian, variable penelitian, populasi, sampel dan sampling, kisi-kisi instrument, instrument penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan tehnik analisis data

4) BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada BAB ini ada bagian yang berisi deskripsi karakteristik pada variable penelitian dan pengujian hipotesis.

5) BAB V Penutup

Pada BAB ini ada bagian berisi kesimpulan dan saran. Bagian kesimpulan membahas secara ringkas seluruh hasil temuan yang berhubungan dengan masalah penelitian dan saran ditujukan kepada objek penelitian sesuai pertimbangan penulis.

3. Bagian akhir

Pada bagian akhir ini memuat tentang daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup penulis.