

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung rangkaian pelaksanaan aktivitas edukatif antara guru dan siswa. Proses tersebut didasarkan kepada hubungan timbal balik yang berlangsung dalam mencapai tujuan tertentu. Interaksi ini merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk menghindari peran guru yang terlalu aktif dalam proses pembelajaran, sementara siswa cenderung pasif sehingga interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran tidak efektif. Jika proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru, maka efektivitas pembelajaran tidak akan dapat dicapai.

Demi terciptanya kondisi pembelajaran yang efektif, setiap orang perlu mengetahui arti belajar yang sesungguhnya. Belajar merupakan tindakan aktif untuk memahami dan mengalami sesuatu. Belajar merupakan akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Oleh sebab itu, proses belajar terjadi jika anak merespon stimulus (rangsangan) yang diberikan guru. Selain itu, peserta didik tetap perlu dibimbing oleh guru untuk meraih pembelajaran yang efektif menggunakan teori dan metode pembelajaran dengan tepat.<sup>2</sup>

Dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana belajar di kelas yang dapat memberikan dan membangkitkan semangat dan motivasi para peserta didik, serta dapat membantu peserta didik dalam

---

<sup>2</sup> Moh.Zaiful Rosyid, *Prestasi Belajar (edisi 2)*, (Batu: Literasi Nusantara,2020), hal. 31-32

meningkatkan pengetahuan, afektif dan psikomotor. Beberapa indikator dalam keberhasilan pembelajaran adalah adanya situasi yang mendorong untuk belajar dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan hasil yang berbeda dengan pembelajaran yang dilaksanakan dengan keterpaksaan, tertekan dan terancam. Pembelajaran yang menyenangkan akan memberikan perubahan yang baik terhadap diri peserta didik.<sup>3</sup> Guna mencapai tujuan pembelajaran, setiap guru dituntut harus benar-benar memahami model strategi maupun pendekatan pembelajaran yang akan diterapkan. Seorang guru perlu memikirkan model, strategi dan pendekatan pembelajaran yang tepat dengan situasi dan kondisi yang dihadapi berdampak pada tingkat penguasaan materi dan hasil atau prestasi belajar peserta didik.<sup>4</sup>

Guru merupakan faktor kunci dalam pendidikan yang harus mampu mengejar perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berjalan. Realitas menunjukkan bahwa kualitas guru tidak hanya terbentuk dari pendidikannya tetapi juga bagaimana guru terus mengembangkan kualitas dan kemampuannya dalam mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan serta mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan.<sup>5</sup>

Pendidikan tidak terlepas dengan adanya proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang oleh guru guna membantu seseorang untuk mempelajari kemampuannya dan nilai-nilai yang baru dalam

---

<sup>3</sup> Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal.178

<sup>4</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hal.3

<sup>5</sup> Dwi Lutfi Nur Anisa dan Binti Maunah. Pembinaan terhadap Semangat Guru, (*Jurnal Administrasi Pendidikan Islam*, Vol. 04, No. 01, 2022), hal. 64

suatu proses sistematis melalui tahapan rancangan, pelaksanaan dan evaluasi dalam konteks belajar mengajar.<sup>6</sup> Proses pembelajaran tidak hanya menyalurkan pengetahuan dan menerima pengetahuan. Guru dituntut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam bentuk kegiatan belajar yang dapat menghasilkan pelajar yang mandiri, pelajar yang efektif dan produktif.<sup>7</sup>

Kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan adanya motivasi, sebab seorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar dengan baik. Motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai.<sup>8</sup>

Fikih merupakan salah satu mata pelajaran agama yang dipelajari peserta didik di sekolah formal mulai dari tingkat SD sampai dengan tingkat SMA, bahkan di perguruan tinggi pun tidak terlepas dari hal itu. Ilmu fikih sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari sebab itu menyangkut mengenai sah atau tidaknya segala bentuk ibadah yang kita lakukan. Maka dari itu kita di perintahkan untuk mempelajarinya.

Adanya pembelajaran Fikih pada lingkup Madrasah Ibtidaiyah, memuat hal-hal yang berkenaan dengan ibadah dan muamalah. Melalui pembelajaran tersebut, diharapkan peserta didik dapat mengerti dan memahami serta menjadikan pedoman hidup terkait tata cara beribadah dan bermuamalah.

---

<sup>6</sup> Lefudin, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hal.14

<sup>7</sup> Binti Maunah, *Sosiologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), hal.163

<sup>8</sup> Jamal Ma' amur Asmani, *7 Tips Aplikasi PAKEM*, ( Yogyakarta : Diva Press, 2014), hal. 175

Sehingga, peserta didik dapat menjadi pribadi yang taat pada syariat Islam dan memiliki jiwa islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

Guru sebagai aktor utama yang berperan mengendalikan jalannya proses kegiatan belajar di kelas diharapkan bisa mengemban tugasnya dengan sebaik-baiknya. Namun dalam mengemban tugasnya, guru selalu dihadapkan dengan permasalahan yang sama, yakni masalah pengelolaan kelas serta motivasi siswa yang rendah dalam kegiatan belajar di kelas. Rendahnya hasil belajar siswa di kelas bisa disebabkan oleh metode mengajar atau strategi yang digunakan guru yang monoton seperti metode ceramah yang sering digunakan guru dalam kegiatan belajarnya. Guru hanya menjelaskan materi dengan cara konvensional (ceramah) sehingga mengakibatkan proses pembelajaran tersebut monoton, siswa hanya duduk dan mendengarkan, apalagi ditambah jam pelajaran tertentu yang berada di akhir jam pelajaran. Sehingga membuat siswa tambah bosan dan jenuh.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran, keaktifan siswa harus selalu diciptakan dan berjalan terus maka perlu dipilih jenis kegiatan atau tugas yang sifatnya menarik atau menyenangkan bagi siswa di samping juga bersifat menantang. Selain itu guru juga dituntut untuk memiliki kreatifitas yang tinggi dalam melakukan pembelajaran, yakni dengan memiliki kemampuan memilih model pembelajaran yang menyenangkan dan tentunya sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan memiliki dampak yang cukup efektif bagi peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar. Sebab proses belajar tidak hanya perihal menghafal konsep-konsep

belaka, akan tetapi juga menghubungkan konsep- konsep yang ada untuk mencapai pemahaman yang utuh sehingga nantinya apa yang dipelajari tidak mudah dilupakan. Dengan demikian, belajar akan lebih bermakna jika siswa dilibatkan dalam pembelajaran daripada hanya mendengarkan guru menjelaskan.<sup>9</sup> Maka salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*.

*Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif, dimana dalam pelaksanaannya di dalam kelas dengan membentuk kelompok-kelompok kecil, guru memberikan permainan- permainan akademik dan guru mengadakan turnamen atau kompetisi antar kelompok. Hal ini memungkinkan peserta didik yang belum memahami materi yang disampaikan oleh guru dapat bertanya kepada teman satu timnya untuk memperoleh informasi lebih, sehingga dalam kompetisi peserta didik telah memahami materi pelajaran dan siap bersaing dengan lawannya. Selain itu, pembelajaran kooperatif tipe TGT juga merupakan fondasi yang baik untuk meningkatkan dorongan berprestasi peserta didik. Alasan mengapa peneliti menggunakan model pembelajaran TGT dikarenakan didalam TGT ini terdapat kegiatan turnamen yang mengharuskan peserta didik untuk berkompetisi dengan peserta didik lain. Sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan peserta didik diharapkan dapat mengikuti pelajaran secara aktif. Pembelajaran tipe ini juga lebih menekankan pada sisi permainan dengan penghargaan (reward) di akhir permainan.

---

<sup>9</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 141

TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.<sup>10</sup> Penggunaan games dalam pembelajaran juga dapat menjadikan metode mengajar lebih bervariasi dan tidak hanya semata-mata melakukan komunikasi verbal dengan siswa melalui kata-kata yang dapat menjadikan siswa merasa bosan.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di harapkan dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa untuk belajar Ilmu Fikih dan mampu memahami konsep-konsep Ilmu Fikih dengan mudah serta mendapatkan hasil yang memuaskan. Karena model pembelajaran tipe ini didesain dengan menggunakan permainan akademik, sehingga siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran dan dapat membuat proses belajar menjadi menarik serta tidak membosankan.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian di MI Al- Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung, tepatnya di Desa Betak, Kecamatan Kalidawir, Kabupaten Tulungagung. Karena dalam pembelajaran, sebagian besar guru di MI Al- Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung masih menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah) yang membuat peserta didik menjadi kurang tertarik untuk belajar fikih dan bahkan merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga mereka akan mengalihkan perhatiannya misalkan berbicara dengan teman sebangku, tidur di

---

<sup>10</sup> Fendy,Saputra, Siti Roudlotul Hikamah, dan Minahur Rohman. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Dengan Media Kokami Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. Bioshell: Vol.2 No.1 , 2013, hal.15

kelas, atau bahkan ada yang mengerjakan tugas mata pelajaran lainnya. Dengan demikian kurangnya dorongan atas keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi pencapaian kompetensi siswa yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berangkat dari permasalahan rendahnya motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang sudah disebutkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Fikih Peserta Didik MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung” dengan harapan supaya peserta didik semangat dalam mengikuti pembelajaran fikih dan memperoleh hasil belajar yang baik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka peneliti menyimpulkan terdapat rumusan masalah sebagai berikut.

1. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar fikih peserta didik MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar fikih peserta didik MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar fikih peserta didik MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar fikih peserta didik MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar fikih peserta didik MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar fikih peserta didik MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik mata pelajaran fikih ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Madrasah

Kepala MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung sebaiknya memberikan motivasi kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai pada proses pembelajarannya karena hal tersebut berkaitan dengan keberhasilan belajar peserta didik.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk terus mengembangkan kualitas guru dalam mendidik siswa dengan

menggunakan model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran berjalan lebih efektif.

### 3. Bagi Peserta Didik

Sebagai informasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yang diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi ilmu pengetahuan alam dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan bagi peneliti selanjutnya untuk dijadikan penunjang dan pengembangan penelitian yang relevan.

## **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban yang masih bersifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis maka dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori.<sup>11</sup>

Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian:

1. Hipotesis kerja, atau disebut juga hipotesis alternatif, disingkat  $H_a$ , Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok.

---

<sup>11</sup> Muhammad Darwin, Marianne Reyelda Mamondol, dkk. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. (Bandung : CV Media Sains Indonesia, 2021). hal. 83

Dalam penelitian ini, hipotesis kerja ( $H_a$ ) adalah :

- a. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas IV MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung
  - b. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung
  - c. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung
2. Hipotesis Nol disingkat  $H_0$ , sering disebut hipotesis statistik, karena biasanya dipakai dalam penelitian yang bersifat statistik, yaitu diuji dengan perhitungan statistik.

Dalam penelitian ini, hipotesis nol ( $H_0$ ) adalah:

- a. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas IV MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung
- b. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung
- c. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung

## F. Penegasan Istilah

Bahwasannya agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah sebagai berikut:

### 1. Secara Konseptual

#### a. Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.<sup>12</sup>

Model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan kompetensi kelompok.<sup>13</sup>

#### b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang atau individu untuk bertindak atau mencapai tujuan, sehingga perubahan tingkah laku pada diri siswa diharapkan terjadi.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 202

<sup>13</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Konseptual*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2010), hal. 61

<sup>14</sup> Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), hal. 42

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.<sup>15</sup>

d. Pembelajaran Fikih

Pembelajaran Fikih adalah suatu rangkaian kejadian yang dilakukan secara sadar, terarah, dan terancang mengenai hukum-hukum Islam yang berhubungan dengan perbuatan mukallaf baik bersifat ibadah maupun muamalah yang bertujuan agar manusia dapat mengetahui, memahami, serta melaksanakan ibadah dengan baik dan benar.<sup>16</sup>

## 2. Secara Operasional

Penelitian ini dimaksudkan untuk melihat pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar fikih peserta didik MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung. Peneliti mengambil dua kelas sebagai sampel penelitian dengan memberikan perlakuan yang berbeda tetapi materi yang diberikan sama. Satu kelas dijadikan sebagai kelas eksperimen dan satu kelas yang lain dijadikan sebagai kelas kontrol. Setelah pembelajaran selesai, seluruh peserta didik dari kedua kelas diberi angket untuk mengukur

---

<sup>15</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2016), hal. 1-5

<sup>16</sup> Alwy Ikram, dkk., *Strategi Pembelajaran Fikih*, (Medan : CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2022), hal.

motivasi belajar, kemudian diberikan *post test* untuk mengukur hasil belajarnya.

## G. Sistematika Pembahasan

Terdapat sistematika dalam penelitian ini untuk mempermudah mencari dan memberikan gambaran secara umum tentang penulisan skripsi. Sistematika penulisan tersebut dibagi menjadi tiga bagian dan pada masing-masing bagian terdapat enam bab dan masing-masing bab memuat beberapa sub bab. Adapun sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut :

### 1. Bagian Awal

Bagian awal ini memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, halaman prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

### 2. Bagian Inti

#### a) BAB I : Pendahuluan

Latar belakang masalah menguraikan tentang Penggunaan Model Pembelajaran TGT di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung. Rumusan masalah menguraikan tentang pertanyaan Model Pembelajaran TGT di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir. Tujuan penelitian mendeskripsikan tentang Model Pembelajaran TGT di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir.

Manfaat penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan dalam bab ini berisi tentang deskripsi secara umum

seperti tentang harapan peneliti, agar pembaca mampu menemukan latar belakang atau alasan secara teoritis dari sumber bacaan yang terpercaya dan secara praktis mampu mengetahui hasil realitis sesuai keadaan di lokasi penelitian.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bab ini merupakan dasar atau titik acuan dari bab-bab selanjutnya. Artinya bab-bab selanjutnya berisi pengembangan teori yang bertujuan sebagai pendukung teori yang didasarkan atau mengacu pada bab I ini.

#### b) BAB II : Landasan Teori

Deskripsi teori-teori besar tentang objek (variabel) yang diteliti. memuat penelitian terdahulu yang relevansi dengan penelitian, kerangka berfikir yang sesuai dengan penelitian dan hipotesis penelitian atau dugaan sementara dalam penelitian. Landasan teori dari penelitian ini terdiri dari empat teori, yaitu pertama, model pembelajaran TGT. Kedua, motivasi belajar, ketiga, hasil belajar, dan keempat, tinjauan mata pelajaran fikih.

Penelitian terdahulu bersisi tentang hasil penelitian skripsi dan jurnal penelitian dengan tema yang sama atau mirip, yaitu pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi dan hasil belajar fikih. Namun, dengan posisi yang berbeda dari penelitian yang peneliti teliti. Hal ini bertujuan untuk dijadikan bahan pertimbangan dan tambahan referensi bagi penulis skripsi berikutnya.

c) BAB III : Metode Penelitian

Pada bab ini berisi tentang uraian terkait pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, analisis data, dan prosedur penelitian.

Dalam metode penelitian memaparkan pendekatan dan jenis yang digunakan, serta alasan menggunakan pendekatan dan jenis tersebut. Pada bagian variabel penelitian menguraikan tentang variabel yang berkaitan tentang teori dari variabel x dan y sesuai dengan penelitian yang diteliti. Pada bagian populasi dan sampel penelitian menguraikan tentang pengambilan beberapa nilai populasi siswa dan sampel mengenai variabel yang akan diteliti.

Pada bagian data dan sumber data menguraikan tentang data primer dan data sekunder. Pada bagian instrumen penelitian menguraikan tentang alat yang digunakan dalam mengumpulkan data, agar data yang diperoleh lebih baik seperti melalui angket/kuisisioner dan tes. Teknik pengumpulan data menguraikan tentang proses pengumpulan data yang diperlukan dalam suatu penelitian seperti angket, tes, dan dokumentasi. Bagian uji validitas dan reliabilitas menguraikan tentang kevalidan dan konsistensi suatu instrumen penelitian. Analisis data hasil penelitian menguraikan tentang hasil analisis data melalui statistik data dari SPSS.

d) BAB IV : Hasil Penelitian

Di dalam hasil penelitian ini mencakup deskripsi data hasil penelitian, analisis uji hipotesis, dan rekapitulasi hasil penelitian.

e) BAB V : Pembahasan

Dalam pembahasan, peneliti membahas rumusan masalah ke-1, rumusan masalah ke-2, dan rumusan masalah ke-3 yang dikaitkan dengan teori yang ada.

f) BAB VI : Penutup

Bab ini menerangkan tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan berupa pertanyaan singkat yang merupakan inti dari hasil temuan penelitian yang telah dibahas pada bab pembahasan. Sedangkan saran ditujukan bagi kepala madrasah, guru, peserta didik dan peneliti selanjutnya sehingga dapat dijadikan bahan wacana, renungan atau bahan kajian .

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir skripsi terdiri dari daftar rujukan, lampiran- lampiran dan daftar riwayat hidup.