

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam era globalisasi sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan harus selalu berkembang dan mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Pendidikan adalah suatu proses belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru dengan siswa untuk menjadikan generasi yang memiliki pengetahuan yang luas, keterampilan, serta sikap dan perilaku yang baik.

Pendidikan berarti proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, dan cara mendidik. Pendidikan bukan hanya soal mengajari atau belajar bersama, pendidik memiliki acuan serta teori. Selain itu, kita dapat mempelajari pendidikan secara teoritis melalui perenungan-perenungan yang mendalam yang mencoba melihat makna pendidikan dalam suatu konteks yang lebih luas yang disebut teori pendidikan. Pendidikan juga dapat dipelajari secara praktis melalui kegiatan akademis dan empiris yang bersumber dari pengalaman, yang disebut praktik pendidikan. Teori dan praktik pendidikan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan; keduanya memiliki hubungan komplementer yang saling mengisi satu sama lain.²

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pendidikan ialah suatu perubahan yang diharapkan agar peserta didik mengalami perbaikan dalam tingkah laku individu maupun kehidupan pribadinya serta kehidupan masyarakat di sekitarnya.³ Tujuan utama pengelolaan proses pendidikan adalah terjadinya proses belajar dan pengalaman belajar yang optimal. Sebab, berkembangnya tingkah laku peserta didik sebagai tujuan belajar hanya dimungkinkan oleh adanya pengalaman belajar yang

² Bintank dan Binti Maunah, "Pendidikan Dalam Berbagai Pendekatan dan Teori Pendidikan", *Jurnal Cendekia*, Vol. 16, No. 1 April 2022, hlm. 41.

³ Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 29.

optimal.⁴ Secara keseluruhan, dapat dikatakan bahwa tujuan pendidikan merupakan inti dari pendidikan dan menjadi sari pati dari seluruh faktor, yaitu perubahan tingkah laku, sikap, dan kepribadian setelah subjek didik mengalami pendidikan.

Proses pembelajaran dapat terjadi di sekolah maupun di luar sekolah. Di sekolah, guru merupakan unsur pokok penanggung jawab terhadap pelaksanaan dan pengembangan proses belajar mengajar, yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sebagai inti dari kegiatan transformasi ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa.

Islam memerintahkan umatnya untuk menuntut ilmu, karena Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang berilmu. Hal ini sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S. Al-Mujadalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ 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 akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah” maka berdirilah. Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.⁵

Dapat disimpulkan bahwa tujuan akhir pendidikan Islam adalah penerapan nilai-nilai Islam yang diwujudkan dalam pribadi anak didik dengan konsep pendidikan Islam yang sempurna. Pendidikan keagamaan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mempersiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, serta mengamalkan ajaran agama melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan. Di sekolah umum, Pendidikan Agama Islam bertujuan meningkatkan

⁴ Umar Tirtarahardja, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 41.

⁵ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: CV. Toba Putra, 1989), hlm. 343.

keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik terhadap ajaran Islam sehingga menjadi manusia yang bertakwa dan berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di madrasah terbagi menjadi empat mata pelajaran, yaitu: Fikih, Qur'an Hadist, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dan Akidah Akhlak.⁶ Islam sangat menjunjung tinggi pendidikan, tanpa membedakan antara laki-laki dan perempuan. Sebagaimana sabda Nabi Muhammad SAW:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: Dari Anas bin Malik, beliau berkata: Rasulullah SAW bersabda: Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap individu muslim.⁷

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTsN 1 Tulungagung merupakan bagian penting dari kurikulum Pendidikan Agama Islam yang bertujuan agar peserta didik memahami sejarah Islam untuk dijadikan landasan hidup melalui pembelajaran, bimbingan, pengalaman, dan pembiasaan. Pembelajaran SKI bukan hanya tentang peristiwa masa lalu, tetapi juga bertujuan agar peserta didik mengambil hikmah dari sejarah tersebut serta membangun kesadaran terhadap pentingnya nilai-nilai Islam yang telah diwariskan sejak masa Rasulullah SAW.

Namun, berdasarkan observasi di MTsN 1 Tulungagung, proses pembelajaran SKI masih bersifat konvensional seperti ceramah. Guru menjelaskan materi, lalu memberi pertanyaan dan peserta didik menjawab bersama-sama. Saat diberikan kesempatan bertanya, peserta didik cenderung diam.⁸ Mereka juga hanya mencatat materi dari papan tulis dan tidak mempresentasikan tugas mereka. Hal ini membuat sebagian peserta didik kurang memahami materi dan berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal.

⁶ Dedi Wahyudi, Lilis Marwiyanti, "Penerapan Model Pembelajaran Inside Outside Circle dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak", *Jurnal Mudarrisun*, Vol. 7, No. 2, Juli-Desember 2017, hlm. 267-268.

⁷ Muhammad bin Yazid al-Qazwiny Ibn Majah, *Sunan Ibn Majah*, Vol. 1 (Bandung: Maktabah Dakhlan, n.d.), hlm. 81.

⁸ Observasi di MTsN 1 Tulungagung, 26 September 2023.

Dalam pembelajaran, guru perlu menyusun dan menerapkan metode yang tepat agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan optimal. Beberapa model pembelajaran inovatif yang bisa diterapkan untuk meminimalisir kejenuhan antara lain: Discovery-Inquiry, Flipped Classroom, Project-Based Learning, Blended Learning dengan blog, pembelajaran berbasis game, dan Self Organized Learning Environments (SOLE).⁹ Model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan mencakup *Teams Games Tournament (TGT)*, Jigsaw, Student Team Achievement Division (STAD), dan Group Investigation.¹⁰

Salah satu model yang cocok diterapkan dalam pembelajaran SKI adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model ini menekankan kerja sama kelompok dengan jumlah anggota terbatas untuk saling membantu memahami materi. Model ini mendorong peserta didik lebih aktif, percaya diri, dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta menyampaikan ide-ide.

TGT mudah diterapkan dan melibatkan seluruh siswa tanpa memandang status. Model ini juga mengandung unsur permainan dan penghargaan kelompok. Keunggulannya antara lain: meningkatkan persepsi bahwa keberhasilan adalah hasil usaha, meningkatkan keterampilan dasar, meningkatkan pencapaian dan interaksi, serta meningkatkan kerja sama. Walaupun memakan waktu lebih lama, keterlibatan siswa dalam pembelajaran lebih tinggi.

Data hasil Ujian Nasional (UN) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa MTs menurun. Rata-rata nilai UN tahun 2019 hanya 48,46, menurun dari 48,89 pada 2018 dan 53,49 pada 2017.¹¹ Hal ini menunjukkan perlunya perhatian serius terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan realita tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian kualitatif untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran. Model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar

⁹ Pusat Data dan Kebudayaan (Pustadin Kemendikbud), *Panduan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif dalam BDR yang Memanfaatkan Rumah Belajar*, Kemendikbud, 6 September 2023, hlm. 7-8.

¹⁰ Wisnu D. Yudianti, dkk., "Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK", *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 1, No. 2, 2004, hlm. 17-18.

¹¹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Capaian Nasional", Kemendikbud Online, https://hasilun.pusmenjar.kemendikbud.go.id/#2017-2018-2019!smp!capaian_nasional, diakses 21 Januari 2024.

peserta didik. Lokasi penelitian dipilih di MTsN 1 Tulungagung karena peneliti pernah magang di sana dan merasa sesuai dengan judul penelitian. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII karena belum pernah ada penelitian terkait topik ini sebelumnya. Mata pelajaran SKI dipilih karena termasuk lingkup jurusan Pendidikan Agama Islam dan merupakan pelajaran yang cukup sulit dipahami siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan oleh peneliti yaitu:

1. Apakah ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar Kognitif Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VII MTsN 1 Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar Afektif Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VII MTsN 1 Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar Psikomotorik Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VII MTsN 1 Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar Kognitif Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VII MTsN 1 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar Afektif Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VII MTsN 1 Tulungagung.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar Psikomotorik Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VII MTsN 1 Tulungagung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak yang terkait, terutama bagi pihak-pihak berikut:

1. Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah serta mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan mengetahui seberapa besar pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) peserta didik di kelas VII MTsN 1 Tulungagung.

2. Praktis

a. Bagi Kepala Madrasah

Penelitian ini disusun sebagai tugas akhir dalam menempuh pendidikan strata satu dan untuk membantu kepala sekolah dalam mengondisikan guru-guru untuk memberi lebih banyak motivasi serta contoh yang lebih baik agar peserta didik memiliki semangat belajar yang lebih tinggi.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan refleksi dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dan untuk lebih memacu guru dalam memberikan inovasi gaya belajar peserta didik yang pas dan cocok dengan tujuan meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

c. Bagi Peserta Didik

Dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran yang dijalankan oleh peserta didik agar dapat memunculkan minat belajar, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan ataupun bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian dengan tema yang sama.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang hendak dicari solusinya melalui penelitian, yang dirumuskan atas dasar pengetahuan, pengalaman, dan logika dari data yang akan diuji kebenarannya melalui penelitian yang hendak dilakukan. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis Alternatif (Ha):

1. Ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar kognitif Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) peserta didik di kelas VII MTsN 1 Tulungagung.
2. Ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar afektif Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) peserta didik di kelas VII MTsN 1 Tulungagung.
3. Ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar psikomotorik Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) peserta didik di kelas VII MTsN 1 Tulungagung.

Hipotesis Nol (H₀):

1. Tidak ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar kognitif Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) peserta didik di kelas VII MTsN 1 Tulungagung.
2. Tidak ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar afektif Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) peserta didik di kelas VII MTsN 1 Tulungagung.
3. Tidak ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar psikomotorik Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) peserta didik di kelas VII MTsN 1 Tulungagung.

F. Penegasan Istilah

Adapun pemahaman terhadap judul penelitian ini, maka akan diuraikan secara singkat beberapa istilah berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok kecil, di mana murid belajar dan bekerja sama untuk mencapai pengalaman belajar yang optimal, baik secara individu maupun kelompok.¹²

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

¹² Angga Putra, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Sekolah Dasar*, (Surabaya: Bichiz DAZ, 2021), hlm. 10.

Menurut Nurochim (2013), pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament adalah salah satu tipe atau 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. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, sekaligus menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

c. Hasil Belajar

Secara sederhana, hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui proses kegiatan belajar. Belajar sendiri merupakan suatu proses di mana seseorang berusaha memperoleh perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam proses pembelajaran atau kegiatan instruksional, guru biasanya menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional tersebut.

d. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran agama Islam yang mengkaji asal mula, peran serta perkembangan kebudayaan Islam. Mata pelajaran ini juga mempelajari tokoh-tokoh sejarah yang memiliki peran penting pada peristiwa masa lalu, yang berbentuk hasil karya, karsa, dan cipta umat Islam berdasarkan sumber nilai-nilai Islam.¹³

2. Penegasan Operasional

Setelah diketahui beberapa uraian istilah secara konseptual dalam judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII di MTsN 1 Tulungagung”, maka dapat

¹³ Dyah Nahdotun Nisa dan Santi Lisnawati, “Pengaruh Metode *Somatic Auditory Visual Intelektual* (SAVI) Terhadap Hasil Belajar SKI”, *Jurnal Pendidikan Islam*, No. 11 Vol. 1 (2020), hal. 74.

ditegaskan secara operasional bahwa:

Penelitian ini merupakan suatu usaha untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTsN 1 Tulungagung.

G. Sistematika Pembahasan

Upaya mempermudah pemahaman yang berkaitan dengan penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya sistematika pembahasan yang jelas. Sistematika pembahasan bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan. Penulisan ini dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu: pertama, bagian awal yang di dalamnya memuat beberapa halaman yang terletak sebelum halaman yang memiliki bab. Kedua, bagian inti yang di dalamnya memuat beberapa bab dengan format penulisan yang disesuaikan pada karakteristik penelitian kuantitatif. Ketiga, bagian akhir penulisan meliputi daftar rujukan. Berikut mengenai susunan penelitian:

1. Bagian Awal

Bagian ini merupakan bagian inti yang berisi: halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian tulisan, halaman persembahan, halaman motto, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Inti

a. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang pokok-pokok masalah, antara lain: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Pada latar belakang masalah, peneliti menguraikan tentang kondisi ideal proses pembelajaran, kondisi lapangan hasil observasi di sekolah, serta benang merah dari kedua hal tersebut yang merupakan masalah yang ingin diteliti. Kemudian, diidentifikasi dan dirumuskan secara sistematis pada rumusan masalah agar penelitian lebih terarah. Pada rumusan masalah, peneliti merumuskan tentang pengaruh dari model

pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.

Pada tujuan penelitian, peneliti mendeskripsikan mengenai sasaran yang akan dicapai dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan, peneliti menguraikan tentang penelitian yang diteliti secara umum dan harapan peneliti, bahwa peneliti berharap para pembaca menemukan alasan secara teoritis dari sumber bacaan yang terpercaya dan secara praktis dapat mengetahui keadaan yang realistis dari lokasi yang diteliti oleh peneliti.

Pada Bab I ini juga ada penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu membahas tentang beberapa penelitian yang sama dari hasil penelitian skripsi, jurnal, maupun tesis.

b. Bab II Landasan Teori

Pada bab ini memuat teori terkait judul penelitian, yang terdiri dari kajian teori tentang pengertian model pembelajaran, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), teori tentang hasil belajar, macam-macam hasil belajar, faktor-faktor hasil belajar, dan teori tentang mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Serta pada Bab II ini juga ada kerangka berfikir. Kerangka berfikir di sini membahas tentang bagaimana cara berfikir peneliti dalam menulis penelitian.

c. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini akan disajikan tentang metode penelitian yang meliputi: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Dalam pendekatan dan jenis penelitian membahas terkait pendekatan apa yang digunakan dan juga alasan dalam menggunakan jenis pendekatan tersebut. Pada lokasi penelitian menguraikan tentang letak penelitian ini secara geografis. Kehadiran peneliti pada bagian ini menjadikan tentang penelitian kuantitatif dengan melibatkan peneliti sendiri dalam penelitian ini. Data dan sumber data pada penelitian ini menguraikan tentang data yang didapatkan dari lapangan melalui tes tertulis, teknik penyebaran angket, dan dokumentasi. Pada teknik pengumpulan data di sini peneliti menjelaskan tentang teknik penyebaran angket (kuisisioner) dan dokumentasi yang dilakukan di lapangan.

Analisis data pada penelitian ini menjelaskan tahapan yang dilakukan pada saat pengumpulan data. Pada pengecekan keabsahan data, peneliti menjelaskan teknik yang digunakan dalam penentuan pertanggungjawaban secara ilmiah terkait penelitiannya. Tahapan penelitian di sini, peneliti menguraikan kembali terkait proses dalam pembuatan skripsi ini sesuai dengan tahapan yang telah dilakukan guna menyelesaikan skripsi ini.

d. Bab IV Paparan Data dan Hasil Penelitian

Dalam bab ini akan disajikan uraian yang terdiri atas deskripsi data yang disajikan dengan topik sesuai rumusan masalah penelitian dan hasil analisis data. Sedangkan hasil analisis data dari temuan penelitian disajikan dalam bentuk pola, tema, kecenderungan, dan motif yang muncul dari data.

Pada bab ini, peneliti mendeskripsikan sendiri tentang hasil dari rumusan masalah yang ada di MTsN 1 Tulungagung dengan menggunakan data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket dan dokumentasi.

e. Bab V Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan terhadap temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan di dalam Bab IV. Dalam bab ini, peneliti menjelaskan tentang hasil dari penelitian yang memuat tentang rumusan masalah, menafsirkan temuan-temuan penelitian, mengintegrasikan temuan

penelitian ke dalam kumpulan pengetahuan yang telah mapan, membuktikan teori yang digunakan, menjelaskan implikasi-implikasi lain hasil penelitian, termasuk keterbatasan temuan-temuan penelitian.

f. Bab VI Penutup

Pada bagian ini, terdiri dari kesimpulan dan saran yang terkait dengan masalah yang aktual terkait temuan penelitian. Kesimpulan yang berupa pertanyaan singkat yang mana dari hasil penelitian yang telah dibahas dalam pembahasan. Pada saran ini ditujukan bagi lembaga dan penelitian selanjutnya guna dijadikan sebagai bahan rujukan, wacana, renungan, maupun kajian penelitian selanjutnya.

3. Bagian Akhir

Bagian ini merupakan bagian yang bersifat memberikan nilai kelengkapan bagi skripsi, yang terdiri dari daftar rujukan dan lampiran-lampiran.