

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif dan efisien agar peserta didik meningkatkan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya. Pendidikan merupakan sarana ijtihad untuk menegakkan nilai-nilai kemanusiaan atau dengan bahasa yang mudah dipahami dalam membentuk karakter manusia yang memahami dirinya dan lingkungannya.¹ Sedangkan menurut Al-Ghazali Pendidikan yaitu proses memanusiakan manusia sejak kejadiannya sampai akhir hayatnya melalui berbagai ilmu pengetahuan yang disampaikan dalam bentuk pengajaran, dimana pengajaran itu merupakan tanggung jawab orang tua dan masyarakat menuju pendekatan diri kepada Allah.² Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VII MTsN 6 Tulungagung, ditemukan bahwa motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari beberapa indikator, seperti kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam diskusi kelas, minimnya keinginan untuk bertanya, serta rendahnya kesiapan siswa saat mengikuti pelajaran.

¹ Annisa Rasyidah, "Konsep Pendidikan Menurut Al-Ghazali," *Fikruna* 2, no. 2 (1969): 1–14, <https://doi.org/10.56489/fik.v2i2.16>.

² Ibid.

Selain itu, nilai hasil belajar juga menunjukkan capaian yang belum memuaskan, dengan lebih dari 50% peserta didik memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Fakta ini menunjukkan adanya permasalahan dalam efektivitas proses pembelajaran yang diterapkan di kelas tersebut.

Pada masa era digital seperti ini yang dimana teknologi berkembang sangat pesat sehingga membawa dampak besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia Pendidikan. Peraturan Pemerintah RI No. 19/2005, pasal 19 menyebutkan proses pembelajaran dalam Pendidikan dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan kesempatan yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologi peserta didik.³ Hal ini menjelaskan bahwa pada proses kegiatan belajar mengajar, peserta didik dituntut untuk berperan aktif sehingga dapat menjadi lebih mandiri dalam menghadapi kehidupan nyata. Keaktifan yang dimaksud bukan bukanlah tentang mengabaikan pelajaran atau ramai dengan peserta didik lain, melainkan keaktifan yang berkualitas ditunjukkan melalui banyaknya tanggapan dari peserta didik, banyaknya pertanyaan berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari, dan ide-ide yang mungkin muncul terkait konsep yang dibahas. Dalam proses belajar mengajar ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan suatu pembelajaran. Faktor tersebut meliputi faktor internal (faktor

³ Utomo Dananjaya, "Metode Pembelajaran Aktif," Nuansa Cendekia, (2010), h.30.

yang ada dalam diri peserta didik), faktor eksternal (faktor yang ada di luar diri peserta didik), dan faktor pendekatan belajar.

Faktor internal adalah merujuk pada kondisi fisik dan mental peserta didik.⁴ Sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan kondisi lingkungan sekitar peserta didik.⁵ Dan yang dimaksud dengan faktor pendekatan belajar mencakup strategi dan metode yang diterapkan pada proses pembelajaran. Metode mengajar merupakan salah satu cara yang digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar di sekolah dengan tujuan agar informasi dapat disampaikan dan diterima oleh peserta didik secara efektif. Terdapat berbagai metode pengajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara pendidik-peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar.⁶ Pendidik adalah penentu berjalan atau tidaknya dalam bidang Pendidikan.⁷ Dalam proses pembelajaran unsur yang utama adalah pendidik, karena pendidik merupakan pengarah atau tujuan yang mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan harapan, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Peran pendidik disini berpengaruh besar bagi peserta didik.

⁴ M. Zukha Mukharrik Addafi, "Pengaruh Kemandirian Belajar Berbasis Quizizz Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta didik SMP," *Progam Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Sultan Agung*, 2022.

⁵ Ibid.

⁶ R. Baxter et al., "Pengertian Proses Pembelajaran Pembelajaran," *Animal Genetics* 39, no. 5 (2008): 561–63, [https://eprints.uny.ac.id/8120/3/BAB 2-06208241034.pdf](https://eprints.uny.ac.id/8120/3/BAB%202-06208241034.pdf).

⁷ Ridha Sabrina, Fauzi, and M. Yamin, "Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar," *Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 4 (2017): 1–23.

Agar peserta didik dapat memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh pendidik, serta termotivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka pendidik harus cerdas dalam memilih dan menggunakan metode belajar yang tepat. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah *collaborative learning*.

Collaborative learning merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana mereka bekerja sama dalam menyelesaikan tugas secara aktif dan bertanggung jawab dalam kelompok.⁸ Pembelajaran kolaboratif memiliki tiga karakteristik umum, yaitu adanya perubahan hubungan antara pendidik dan peserta didik, adanya pendekatan baru dalam hal pengajaran oleh pendidik, dan komposisi pembelajaran kolaboratif.⁹ Penerapan *collaborative learning* dianggap lebih memudahkan peserta didik berinteraksi dengan teman-temannya di kelas dibandingkan dengan metode pembelajaran langsung yang biasanya digunakan oleh pendidik. Dalam *collaborative learning*, peserta didik berperan aktif dalam mencari informasi yang berkaitan dengan pengalaman mereka, belajar memahami, berpartisipasi aktif dalam kelompok, dan belajar bertanggung jawab atas kelompok masing-masing. Teori yang melandasi pendekatan ini adalah teori konstruktivisme sosial dari Lev Vygotsky, yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika dilakukan melalui interaksi sosial

⁸ Rofiq Faudy Akbar, "Analisis Pembelajaran Aktif Dengan Pendekatan *Collaborative Learning* Pada Mata Kuliah Manajemen Pendidikan Di STAIN Kudus," *Journal IAIN Kudus* 53, no. 9 (2017): 19–38, www.journal.uta45jakarta.ac.id.

⁹ A Dermawan, "Keefektifan Collaborative Learning Berbasis Quiz Edutainment Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar," *Chemistry in Education* 3, no. 2252 (2014), <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined/article/view/1831>.

dalam zona perkembangan proksimal (ZPD).¹⁰ Melalui kolaborasi, peserta didik dapat saling membantu mencapai pemahaman yang lebih tinggi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, memotivasi, dan berdampak positif terhadap hasil belajar.

Selain metode pembelajaran, pada era saat ini diperlukan juga pendidik yang lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan materi dari pendidik, melainkan juga terlibat secara aktif dalam pengamatan, tindakan, demonstrasi, dsb. Dalam memanfaatkan teknologi media, pendidik dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Yang mana, pada materi perbandingan memerlukan pemahaman konsep yang kuat dan kemampuan berpikir logis. Oleh karena itu, pendidik dapat menggunakan media *quizizz* untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Quizizz merupakan sebuah *web* atau aplikasi *online* berbentuk permainan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.¹¹ *Quizizz* sangat cocok digunakan pendidik karena dapat membuat soal sendiri, dapat membuat tugas untuk dikerjakan di rumah, terdapat fitur di dalam kuis yang dibuat sehingga menarik minat peserta didik. Pada *quizizz* juga dapat ditambahkan video pembelajaran, gambar, dan music yang membantu peserta didik dalam memahami materi yang telah diajarkan. Dalam aplikasi atau *web* ini kita dapat

¹⁰ Marjan Laal and Mozghan Laal, "Collaborative Learning" *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 31, no. 2011 (2012): 491–95, <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.092>.

¹¹ Muliya Muliya, "Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2," *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya* 3, no. 1 (2022): 65–78, <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.7404>.

membuat kuis interaktif yang dapat diakses melalui perangkat sesuler atau laptop. Dengan keberagaman fitur ini, peserta didik dapat lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. *Quizizz* dapat diakses melalui *website* (<https://quizizz.com>) maupun diunduh melalui *playstore*. Jadi, penerapan metode *collaborative learning* berbasis *quizizz* diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Motivasi merupakan salah satu faktor penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal.¹² Motivasi adalah dorongan keinginan atau kemauan untuk melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan tertentu.¹³ Motivasi belajar memiliki hubungan yang kuat dengan kemampuan matematis, karena ketika seseorang memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka kemampuan matematis lainnya dapat dikembangkan dan dikuasai dengan baik. Dengan kata lain, motivasi belajar adalah keadaan psikologis yang mendorong peserta didik untuk belajar dengan antusias dan sungguh-sungguh sesuai dengan keinginannya. Selain itu, motivasi belajar juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik di suatu sekolah dan kelas tertentu.¹⁴

¹² Ana Hidayah, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 1 Gunung Jati Kabupaten Cirebon," *Ana Hidayah* II, no. 2 (2015): 1–15.

¹³ RF Rahmi, "Poltekkes Kemenkes Yogyakarta | 9," *Jurnal Kesehatan* 6, no. 6 (2019): 3, <http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/1134/4/4. Chapter 2.pdf>.

¹⁴ Fahmi Ibrahim, Budi Hendrawan, and Sunanilah Sunanilah, "Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik," *JLEB: Journal of Law, Education and Business* 1, no. 2 (2023): 102–8, <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>.

Evaluasi hasil belajar tidak hanya terbatas pada nilai atau simbol, melainkan juga mencakup sikap dan perilaku. Kemajuan kepribadian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran merupakan suatu keberhasilan mereka. Kualitas pendidikan, proses pembelajaran peserta didik, dan lingkungan sosial antara pendidik dan peserta didik semua memiliki dampak signifikan pada hasil belajar. Jadi, dalam hal ini diperlukan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan adanya aplikasi *quizizz* diharapkan dapat memotivasi peserta didik dalam mengerjakan dan belajar khususnya pada materi perbandingan.

Konsep perbandingan merupakan salah satu topik fundamental dalam matematika yang diajarkan di kelas VII. Perbandingan adalah metode untuk membandingkan dua atau lebih besaran yang memiliki keterkaitan.¹⁵ Materi ini memberikan dasar yang penting bagi peserta didik untuk memahami hubungan antara kuantitas dalam bentuk rasio dan proporsi. pemahaman konsep perbandingan sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari menghitung resep masakan hingga menentukan kecepatan kendaraan atau jarak pada peta. Namun, pemahaman peserta didik terhadap konsep matematika ini secara menyeluruh tergolong kategori yang rendah karena masih menggunakan metode konvensional. Metode ini cenderung kurang interaktif dan membuat siswa menjadi pasif dalam proses belajar, sehingga motivasi belajar mereka menurun dan hasil belajar tidak optimal. Siswa sering

¹⁵ Arceso Jose Romero Perez Director General Jose Gregorio Rois Zuñiga Secretaria General Omar Obando Daez Subdirector De Calidad Ambiental Jaime Pinto Bermudez Subdirector De Gestión Desarrollo Luis Manuel Medina Toro Jefe oficina Asesora de Planeación et al., "Penembangan Modul Pembelajaran Matematika Pada Materi Perbandingan Dengan Pendekatan Problem Based Learning Untuk Peserta didik SMP Kelas VIII," *Applied Microbiology and Biotechnology* 85, no. 1 (2016): 6.

kali hanya menerima informasi tanpa terlibat secara aktif dalam memahami konsep perbandingan, yang membutuhkan pemahaman mendalam serta penerapan dalam berbagai situasi. Penelitian yang mengeksplorasi metode pembelajaran yang lebih kolaboratif dan interaktif, khususnya pada materi ini, masih terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu kiranya diadakan suatu penelitian Pendidikan. Dalam hal ini, peneliti ingin mengangkat suatu topik yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi saat ini, oleh karena itu peneliti dapat merumuskan judul “pengaruh metode pembelajaran *collaborative learning* berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perbandingan kelas VII MTsN 6 Tulungagung”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka identifikasi permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya metode pembelajaran yang bervariasi.
- b. Belum digunakannya media penilaian menggunakan *quizizz* dalam pembelajaran matematika.
- c. Rendahnya motivasi belajar sehingga hasil belajar matematika kelas VII menurun.

- d. Kurangnya keterlibatan aktif dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas terdapat pembatasan masalah agar pengembangan lebih fokus pada masalah yang dihadapi, adapun penelitian ini difokuskan pada pengaruh metode *collaborative learning* berbasis *quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi perbandingan kelas VII MTsN 6 Tulungagung. Fokus ini dipilih agar penelitian dapat mendalami secara spesifik bagaimana strategi pembelajaran kolaboratif yang dipadukan dengan media interaktif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang diteliti dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh metode *collaborative learning* berbasis *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi perbandingan kelas VII MTsN 6 Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh metode *collaborative learning* berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perbandingan kelas VII MTsN 6 Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh metode *collaborative learning* berbasis *quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi perbandingan kelas VII MTsN 6 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui pengaruh metode *collaborative learning* berbasis *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi perbandingan kelas VII MTsN 6 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh metode *collaborative learning* berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perbandingan kelas VII MTsN 6 Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh metode *collaborative learning* berbasis *quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi perbandingan kelas VII MTsN 6 Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi daftar rujukan untuk penelitian selanjutnya. khususnya yang berkaitan dengan model pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi digital.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai metode pembelajaran *collaborative learning* dan media pembelajaran *quizizz* yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Pendidik

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi mengenai metode *collaborative learning* dan media *quizizz* agar dapat dijadikan alternatif dalam memilih strategi pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan bekal bagi peneliti sebagai calon pendidik agar dapat terus mengembangkan dan meningkatkan strategi pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan referensi dan acuan terkait penelitian yang serupa. Peneliti selanjutnya dapat memperluas cakupan variabel, subjek, atau materi pembelajaran yang diteliti untuk memperoleh hasil yang lebih variatif dan mendalam sebagai kontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

F. Penegasan Variabel

1. Secara Konseptual

a. *Collaborative Learning*

Collaborative Learning adalah proses pembelajaran dalam kelompok yang setiap kelompok berkontribusi dengan memberikan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara kolektif meningkatkan pemahaman seluruh anggota kelompok.¹⁶

b. *Quizizz*

Quizizz adalah aplikasi atau *web* gratis yang menyenangkan untuk memudahkan pendidik dalam memberikan kuis kepada para peserta didik, dengan beberapa fitur menarik diantaranya kecepatan peserta didik, *bring your own device* (dapat diakses dengan perangkat sendiri), jutaan kuis publik, bahan ajar, editor kuis, dan laporan.¹⁷

c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif.¹⁸

¹⁶ Kecamatan Anggalomoare and Kabupaten Konawe, “Jurnal Al- Ta’dib” 10, no. 1 (2017): 19–36.

¹⁷ Muliya, “Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2.”

¹⁸ Ibrahim, Hendrawan, and Sunanih, “Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik.”

d. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang muncul baik dari dalam diri maupun dari lingkungan luar individu yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas belajar dengan penuh semangat.¹⁹

2. Secara Operasional

a. *Collaborative Learning*

Collaborative learning adalah metode pembelajaran berbasis kelompok yang berfokus pada peserta didik untuk memahami konsep teori yang setiap anggota kelompok dituntut untuk berkontribusi dengan memberikan informasi, pengalaman, ide, pendapat, dan kemampuan yang dimilikinya, untuk saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota atau mengembangkan hasil akhir yang biasanya lebih spesifik.

b. *Quizizz*

Quizizz adalah salah satu aplikasi atau *web* pembelajaran yang berbasis *games*, menghadirkan kegiatan multi-permainan di dalam ruangan kelas sebagai latihan interaktif yang menyenangkan, membuat peserta didik dapat berkompetisi antar peserta didik dalam belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-

¹⁹ Rike Andriani and Rasto Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80, <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>.

kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif matematika yang mencakup enam tingkatan, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), menciptakan (C6). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif adalah tes.

d. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dalam diri peserta didik maupun luar diri peserta didik, sehingga menimbulkan hasrat, keinginan, semangat, dan kegairahan dalam kegiatan belajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

G. Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika pembahasan merupakan alur pembahasan yang mencakup logika penyusunan dan koherensi antara bagian yang satu dengan lainnya. Oleh karena itu, penulis dalam penyusunan penelitian ini secara bertahap mengikuti sistem sebagai berikut: Bab I merupakan pendahuluan. Bab ini terdiri dari pokok-pokok pemikiran yang melatar belakangi pemikiran penelitian ini. Bab ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat dari penelitian, hipotesis, penelitian terdahulu, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan yang akan dipakai.

Bab II merupakan landasan teori. Bab ini membahas tentang tinjauan umum penggunaan metode *collaborative learning* berbasis *quizizz* di MTsN 6

Tulungagung. Berisikan penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan dan kerangka berpikir penelitian.

Bab III merupakan pemaparan metode penelitian. metode penelitian merupakan teknik yang ditempuh dalam penelitian berserta proses-proses pelaksanaannya. Bab ini terdiri dari pendekatan penelitian, jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV merupakan laporan hasil penelitian yang meliputi deskripsi data dan pengujian hipotesis.

Bab V merupakan pembahasan yang memaparkan penjelasan untuk menjawab rumusan masalah yang ada pada Bab I.

Bab VI merupakan penutup. Sebagai bab terakhir, bab ini berisi tentang kesimpulan dari skripsi, implikasi dari penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran dari penulis untuk perbaikan-perbaikan yang mungkin dapat dilakukan.