

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Salah satu kebutuhan utama manusia adalah pendidikan. Seseorang tidak akan dapat menciptakan, berinovasi, dan menjalani kehidupan mereka dengan baik jika tidak mendapatkan pendidikan yang baik.<sup>1</sup> Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pendidikan memiliki kemampuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang unggul, berkualitas tinggi, dan berani bersaing.<sup>2</sup> Penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar menjadi lebih baik salah satunya melalui pembelajaran matematika.

Matematika dianggap sebagai ratunya ilmu, dimana ilmu matematika ini dapat tumbuh dan berkembang tanpa bantuan dari ilmu yang lain.<sup>3</sup> Matematika termasuk kategori ilmu eksakta, yang banyak memerlukan kemampuan berpikir kreatif dari pada hafalan.<sup>4</sup> Berpikir kreatif diperlukan dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam matematika, yang mana berpikir kreatif ini dijadikan sebagai dasar untuk menanggapi respon yang diterima dalam mencari solusi atas

---

<sup>1</sup> Dwi Novita Sari dan Dian Armanto, "Matematika Dalam Filsafat Pendidikan," *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika* 10, no. 2 (2022): 203.

<sup>2</sup> Sang Ayu Made Monik Kencanawati, Sariyasa Sariyasa, dan I Gusti Nyoman Yudi Hartawan, "Pengaruh penerapan model pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis," *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika* 15, no. 1 (2020): 14.

<sup>3</sup> Susannah, "Matematika Dan Pendidikan Matematika," *Universitas Terbuka*, 2021, 1.5.

<sup>4</sup> Ai Rasnawati et al., "Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMK Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) Di Kota Cimahi," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2019): 165.

permasalahan yang dihadapi dan untuk mengantisipasi jika masalah yang dihadapi belum tentu dapat diselesaikan dengan cara yang telah ada sebelumnya.<sup>5</sup>

Namun pada kenyataannya kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih belum optimal. Penelitian Dewi (2019) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif di Indonesia masih tercatat rendah, fakta ini dapat dikonfirmasi dari hasil *The Global Creativity Index* tahun 2015, Indonesia berada di rangking 115 dari 139 negara, rendahnya kompetensi berpikir kreatif siswa disebabkan guru kurang melatih kompetensi berpikir kreatif, hal tersebut dikonfirmasi dari tanggapan siswa yang cenderung hafalan bukan pemahaman konsep.<sup>6</sup> Fakta lain dari hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2022 Indonesia berada pada peringkat 68 dari 81 negara, dimana hasil PISA Indonesia memperoleh skor untuk sains yaitu sebesar 383, kerangka acuan untuk tes PISA ini menekankan kapasitas siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilannya di dalam situasi nyata. Dapat dikatakan bahwa untuk mengerjakan tes PISA ini diperlukan kemampuan berpikir kreatif.<sup>7</sup>

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa, diperlukan upaya yang lebih inovatif dan efektif dalam penyampaian materi matematika, ada banyak cara yang dapat dilakukan salah satunya perlu dilakukan pembaharuan terutama dalam pembelajaran. Pembelajaran baru mencakup metode, model, dan

---

<sup>5</sup> Rasnawati et al., 165.

<sup>6</sup> Dwi Nur Qomariyah dan Hasan Subekti, "Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di Smpn 62 Surabaya," *PENSA E-JURNAL: Pendidikan Sains* 9, no. 2 (2021): 243.

<sup>7</sup> OECD, "PISA 2022 Result, Combined Excecutive Summaries," PISA 22022, Volume I (2023).

strategi.<sup>8</sup> Agar materi yang diajarkan tersampaikan dengan baik, model yang tepat diperlukan untuk proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, salah satu model pembelajarannya adalah SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual*).<sup>9</sup> Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual*) mengharuskan siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan memadukan aktivitas intelektual, gerakan fisik, dan penggunaan semua indera, maka pembelajaran dapat melibatkan siswa secara penuh.<sup>10</sup>

Selain menggunakan model pembelajaran yang inovatif, tentu akan lebih baik jika divariasikan dengan media pembelajaran yang inovatif pula. Guru seringkali tidak berhasil memanfaatkan teknologi pembelajaran yang tersedia, yang dimana mengganggu pemahaman siswa, akibatnya siswa tidak memiliki keinginan untuk belajar yang akan menghambat kapasitas kognitif siswa.<sup>11</sup> Maka dari itu selain menyiapkan model pembelajaran yang menarik seperti SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) akan lebih baik lagi jika menggunakan media tambahan seperti Media PPT (*Power Point*) Interaktif, PPT merupakan gabungan dari beberapa media diantaranya visual, audio dan video Instruksi berbasis media yang meninggalkan efek lebih tahan lama pada siswa, meningkatkan peluang

---

<sup>8</sup> Maria Luthfiana dan Reny Wahyuni, "Penerapan Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition (Air) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)* 2, no. 1 (2019): 51.

<sup>9</sup> Shiva Aprilia, "Pengaruh Model Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (Savi) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Di Sekolah Dasar," *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2019): 15.

<sup>10</sup> Siti Apsoh, Awan Setiawan, dan Rita Rita, "Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas V," *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2023): 107.

<sup>11</sup> Walid Datul Isna dan Uswatun Hasanah, "Pengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif Terhadap Motivasi Dan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pembelajaran Matematika Di Min 14 Blitar," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 3777.

keberhasilan mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan di seluruh domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>12</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fauziah (2019), siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan SAVI memiliki nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif sebesar 61,87%, lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak menggunakan pendekatan ini, yang hanya mencapai rata-rata 50,50%. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan SAVI efektif dalam merangsang kreativitas siswa, karena mengintegrasikan berbagai gaya belajar yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat, dan memahami materi dengan cara yang lebih mendalam.<sup>13</sup> Dengan demikian akan sangat sesuai apabila model SAVI ini di terapkan pada materi matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Ngantru Tulungagung pada hari Rabu, 02 Oktober 2024 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngantru Tulungagung pada mata pelajaran matematika dalam kategori rendah. Hal tersebut dibuktikan oleh pengakuan guru matematika di sekolah tersebut yaitu Bu Eva Agustina, beliau mengatakan bahwa mayoritas siswa di sekolah tersebut khususnya siswa kelas VIII masih rendah dalam kemampuan berpikir kreatif, beberapa faktornya yaitu siswa malas berpikir, minat belajar yang kurang, dan siswa tidak senang dengan pelajaran matematika karena dianggap sulit dan membosankan. Penting bagi guru untuk menekankan pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep matematika yang

---

<sup>12</sup> Walid Datul Isna dan Hasanah, 3778.

<sup>13</sup> Ayu Fauziah, “Pengaruh Pendekatan SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas V di SD Negeri Serua Indah 02, 2019, 65.

mendasar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berpikir kreatif melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan<sup>14</sup>. Dengan demikian siswa minat belajarnya akan meningkat, tidak malas berpikir, dan tidak menganggap matematika sulit serta membosankan.

Sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) merupakan salah satu materi pokok yang diajarkan dalam pembelajaran matematika kelas VIII. Dengan mempelajari materi SPLDV diharapkan siswa dapat mengidentifikasi dan mengaitkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, mengimplementasikan konsep SPLDV dalam menyelesaikan masalah kehidupan yang terkait, dan menggunakan berbagai cara untuk menyelesaikan SPLDV.<sup>15</sup> Selain itu, dengan menggunakan bahan ajar yang dirancang sesuai perkembangan teknologi, siswa diharapkan dapat lebih mudah mengakses informasi dan mengikuti proses pembelajaran secara interaktif. Penggunaan metode dan media digital dalam pembelajaran tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep-konsep dasar tetapi juga mendorong siswa untuk mengeksplorasi berbagai cara pemecahan masalah, sehingga mereka mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang diperlukan di era modern.

Model pembelajaran SAVI dengan media PPT interaktif adalah perpaduan yang sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, karena menggabungkan pendekatan yang memperhatikan keberagaman gaya belajar dengan teknologi interaktif yang menarik. Melalui penggunaan elemen visual,

---

<sup>14</sup> Pengurangan Di dan Sekolah Dasar, "1 , 2 , 3" 09 (2023): 4967.

<sup>15</sup> Layli Maydawati, "Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dengan Metode Subsitusi dan Eliminasi" 02, no. 01 (2024): 46–50.

audio, dan interaktif dalam media PPT, siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam tentang konsep matematika dan merangsang kreativitas mereka dalam memecahkan masalah.<sup>16</sup> Sehingga dapat memengaruhi dan menunjang keberhasilan pembelajaran matematika khususnya siswa kelas VIII SMPN 1 Ngantru Tulungagung. Berdasarkan permasalahan di atas perlu dilakukan penelitian **“Pengaruh Model SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) dengan Menggunakan Media PPT (*Power Point*) Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi SPLDV Kelas VIII SMPN 1 Ngantru Tulungagung”**

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Beberapa permasalahan yang berhasil diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan berpikir kreatif siswa rendah, khususnya pada mata pelajaran matematika materi SPLDV.
- b. Model pembelajaran yang kurang menarik yang hanya berfokus pada model pembelajaran konvensional dan hafalan rumus saja.
- c. Siswa memiliki minat belajar rendah karena menganggap matematika sulit dan membosankan sehingga mempengaruhi kemampuan berpikir kreatifnya.

---

<sup>16</sup> Evitalia C. Aritonang dan Nady Febri Ariffiando, “Pengaruh Model Pembelajaran Savi Berbantuan Video Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn Di Gugus Vii Kota Bengkulu,” *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 6, no. 3 (2023): 399.

## 2. Batasan Masalah

Batasan masalah perlu juga diketahui agar penelitian lebih terarah, batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran matematika menggunakan model SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) dengan media PPT (*Power Point*) interaktif.
- b. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Ngantru Tulungagung.
- c. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SPLDV (Sistem Persamaan Linier Dua Variabel)

## C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) dengan menggunakan media PPT (*Power Point*) interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi SPLDV kelas VIII SMPN 1 Ngantru Tulungagung?
2. Berapa besar pengaruh model SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) dengan menggunakan media PPT (*Power Point*) interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi SPLDV kelas VIII SMPN 1 Ngantru Tulungagung?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui ada ataukah tidak ada pengaruh model SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) dengan menggunakan media PPT (Power Point) interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi SPLDV kelas VIII SMPN 1 Ngantru Tulungagung.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh model SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) dengan menggunakan media PPT (Power Point) interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi SPLDV kelas VIII SMPN 1 Ngantru Tulungagung.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

1. Secara Teoritis

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki penggunaan berbagai variasi dan model pembelajaran serta dampaknya terhadap kemampuan belajar siswa, khususnya dalam konteks penerapan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) dengan menggunakan media PPT interaktif dan pengaruhnya terhadap kemampuan siswa dalam berpikir kreatif.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Harapannya, penelitian ini akan menjadi suatu pengalaman yang berharga dalam konteks pembelajaran matematika menggunakan pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) dengan menggunakan media PPT interaktif. Lebih dari itu, penelitian ini diharapkan akan memberikan

landasan bagi siswa untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka dalam bidang matematika.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi para guru dalam menerapkan berbagai model pembelajaran yang bervariasi, dengan fokus pada upaya memperkuat kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap matematika.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang berharga untuk menggali berbagai model pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dalam konteks proses pembelajaran di sekolah, serta untuk mengeksplorasi dampaknya terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengalaman yang berharga serta pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak model pembelajaran terhadap kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika, yang nantinya dapat menjadi modal bagi mereka saat memasuki profesi di bidang pendidikan.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh model SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) dengan menggunakan media PPT (Power Point)

interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi SPLDV kelas VIII SMPN 1 Ngantru Tulungagung dalam kategori kuat.

### **G. Penegasan Variabel**

#### **1. Secara Konseptual**

##### **a. Pengaruh**

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>17</sup>

##### **b. SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*)**

Model pembelajaran SAVI menggabungkan elemen latihan fisik dengan penggunaan pemikiran yang melibatkan seluruh tubuh, memperhatikan penggunaan panca indera secara menyeluruh yang mencakup sentuhan, pendengaran, penglihatan, serta pemikiran secara intelektual.<sup>18</sup>

##### **c. PPT (Power Point) Interaktif**

Media Power Point Interaktif merupakan perpaduan berbagai elemen, seperti visual, audio, video, animasi, dan interaksi langsung, yang dirancang secara khusus untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis bagi siswa.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Nurul Istiani dan Athoillah Islamy, "Fikih Media Sosial Di Indonesia," *Asy Syar'Iyyah: Jurnal Ilmu Syari'Ah Dan Perbankan Islam* 5, no. 2 (2020): 142.

<sup>18</sup> Aprilia, "Pengaruh Model Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (Savi) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Di Sekolah Dasar," 25.

<sup>19</sup> Walid Datul Isna dan Hasanah, "Pengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif Terhadap Motivasi Dan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pembelajaran Matematika Di Min 14 Blitar," 3778.

d. Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif ialah kemahiran seseorang dalam menganalisis suatu informasi yang baru, serta menggabungkan ide atau gagasan yang unik untuk menyelesaikan suatu permasalahan.<sup>20</sup>

e. SPLDV (Sistem Persamaan Linier Dua Variabel)

Sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) adalah dua persamaan yang mana setiap persamaan tersebut mempunyai dua variabel. Menurut Agus (2008) SPLDV adalah sistem yang memiliki dua persamaan matematik dengan dua jenis variabel dan memiliki himpunan penyelesaian yang memenuhi kedua persamaan linear dua variabel tersebut. SPLDV memiliki 3 metode penyelesaian yaitu metode substitusi, eliminasi, dan hybrid (campuran).<sup>21</sup>

2. Secara Operasional

a. Pengaruh

Dalam hal ini Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) dengan Media PPT Interaktif timbul untuk memberikan daya atau dampak pada Kemampuan berfikir kreatif matematis.

b. Model SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*)

Siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui pengalaman fisik, sensorik, dan intelektual yang terintegrasi. Model Pembelajaran SAVI menggabungkan latihan fisik dengan penggunaan pemikiran yang melibatkan

---

<sup>20</sup> Qomariyah dan Subekti, "Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di Smpn 62 Surabaya," 243.

<sup>21</sup> Maydawati, "Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dengan Metode Substitusi dan Eliminasi," 47–49.

seluruh tubuh. Pemanfaatan panca indera secara menyeluruh yaitu sentuhan, pendengaran, penglihatan, dan pemikiran intelektual.

c. PPT (*Power Point*) Interaktif

Penggunaan instruksi berbasis media ini memiliki efek yang berkelanjutan pada siswa, meningkatkan kesempatan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam berbagai aspek, seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan memanfaatkan beragam elemen multimedia, instruksi ini memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan terintegrasi bagi siswa, merangsang pemikiran, emosi, dan tindakan mereka dalam proses belajar.

d. Kemampuan Berpikir Kreatif

Dalam hal ini siswa akan dilatih untuk Aktif mengeksplorasi dan mencari pengetahuan baru, percaya pada kemampuan mereka untuk menyelesaikan tantangan, memiliki banyak gagasan kreatif dan solusi alternatif, dan terdorong untuk menyelesaikan masalah yang rumit dan menantang.

e. SPLDV (Sistem Persamaan Linier Dua Variabel)

Dalam pembelajaran materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV), siswa akan dilatih untuk aktif mengeksplorasi hubungan antara variabel dan mencari strategi penyelesaian yang paling efektif. Melalui proses ini, siswa didorong untuk berpikir kritis dalam memilih metode yang tepat, baik substitusi, eliminasi, maupun kombinasi keduanya, sehingga mereka terbiasa menganalisis masalah dari berbagai sudut pandang. Selain itu, siswa akan membangun kepercayaan diri dalam memecahkan soal, mengasah ketelitian dalam perhitungan, dan mengembangkan fleksibilitas berpikir dalam

menentukan langkah-langkah penyelesaian. Proses ini juga melatih kreativitas siswa dalam menemukan solusi alternatif dan mendorong mereka untuk tidak mudah menyerah dalam menghadapi permasalahan yang kompleks.

## **H. Sistematika Pembahasan**

### **1. Bagian Awal**

Komponen yang termasuk dalam bagian awal adalah sebagai berikut: (a) Halaman Sampul/*Cover* Depan, Judul Penelitian, Proposal Penelitian, Lambang/Logo Universitas, Nama Dan Nomor Induk Mahasiswa (NIM), Dan Identitas Lembaga, (b) Halaman Judul, (c) Halaman Persetujuan, (d) Halaman Pengesahan, (e) Halaman Pernyataan Keaslian Tulisan, (f) Halaman Persembahan, (g) Halaman Motto, (h) Kata Pengantar, (i) Daftar Isi, (j) Daftar Tabel, (k) Daftar Gambar, (l) Daftar Lampiran, (m) Halaman Abstrak.

### **2. Bagian Inti**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab pendahuluan memiliki beberapa sub bab yaitu: (a) Latar Belakang Masalah, (b) Rumusan Masalah, (c) Tujuan Penelitian, (d) Manfaat Penelitian, (e) Hipotesis Penelitian, (f) Penelitian Terdahulu, (g) Penegasan Istilah, dan (h) Sistematika Pembahasan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini memuat dua unsur yang disajikan yaitu: (a) Landasan Teori dan (b) Kerangka Berpikir.

### BAB III METODE PENELITIAN

Pokok bahasan yang tercakup dalam bab ini terdapat beberapa hal yaitu: (a) Pendekatan dan Jenis Penelitian, (b) Lokasi Penelitian, (c) Variabel Penelitian, (d) Populasi dan Sampel, (e) Data dan Sumber Data, (f) Instrumen Penelitian, (g) Teknik Pengumpulan Data, (h) Uji Validitas dan Reliabilitas, (i) Analisis Data, dan (j) Prosedur Penelitian.

### BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini berisi uraian tentang (a) Deskripsi Data dan (b) Pengujian Hipotesis.

### BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini adalah pembahasan yang telah dikemukakan di BAB IV yang mempunyai arti penting bagi keseluruhan penelitian.

### BAB VI PENUTUP

Pada bab terakhir dari skripsi ini dimuat oleh dua hal pokok yaitu, (a) Kesimpulan dan (b) Saran.

### 3. Bagian Akhir

Komponen yang termuat Daftar pustaka, Lampiran-Lampiran, dan Daftar Riwayat Hidup Penulis.