

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting pada aspek kehidupan dan merupakan jalan. Utama bagi suatu negara untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul. Pendidikan dalam prosesnya memiliki unsur-unsur penting yang meliputi, tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik proses pembelajaran, sarana pra-sarana pembelajaran, waktu pembelajaran serta lingkungan pembelajaran. Unsur-unsur tersebut tidak bisa dipisahkan dan merupakan suatu kesatuan sehingga tiap unsur diupayakan terlaksana seoptimal mungkin agar memperoleh pendidikan yang berkualitas.²

Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, yakni pengajaran yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik, dan belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai objek serta subjek dalam pembelajaran.³ Hal tersebut untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif perlu dibentuk oleh guru agar peserta didik dapat belajar dengan baik dan mencapai hasil belajar yang optimal.⁴

Model pembelajaran berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Penerapan berbagai model pembelajaran yang didukung oleh suasana yang menyenangkan dapat

² Nuzila, Rahmat Sahputra, and A.Harun, "Pengaruh Model Guided Discovery Learning" *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4 (2015): 1-10.

³ Nadya Alvi Rahma, Masithoh Yessi Rochayati, and Muniri Muniri, "Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Menggunakan Media Google Classroom Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Mahasiswa IAIN Tulungagung," *Jurnal Tadris Matematika* 3, no. 2 (2020): 195-206.

⁴ Nova Indri, dkk Utami, "Baskoro Adi Prayitno," *Jurnal Pendidikan Biologi* 7 (2015): 108-18.

meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, memberikan pengalaman langsung, dan memperluas pengetahuan mereka. Kurikulum merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan siswa, serta kebebasan bagi sekolah untuk memilih kurikulum, termasuk kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merekomendasikan model *Discovery Learning* untuk mewujudkan pembelajaran aktif. Model-model ini dianggap efektif dalam menumbuhkan minat peserta didik, sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.⁵

Model *giuded discovery learning* merupakan salah satu pengembangan dari model *guided discovery learning* yang terbagi menjadi dua yaitu *free guided discovery learning* dan *guided discovery learning*. Perbedaan keduanya terletak pada peran pendidik dalam proses pembelajaran, pada *free guided discovery learning* pendidik hanya memberikan masalah dan situasi belajar kemudian peserta didik diberi kebebasan untuk menentukan pengalaman dan tujuan belajar yang diinginkan. Sementara, pada *guided discovery learning* peserta didik masih mendapat bimbingan dari pendidik untuk mengembangkan pengetahuan serta keterampilan nya dengan menemukan masalahnya hingga mendapatkan jawaban atas permasalahan yang ada.⁶

Media adalah suatu alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan.

⁵ Nuzlia, Sahputra, and harum, “*Pengaruh Model Guided Discovery learning*”

⁶ *Ibid.*

Media dapat didefinisikan sebagai sarana untuk menyampaikan suatu pesan. Istilah “media” pada umumnya merujuk pada sesuatu yang dijadikan sebagai wadah, alat, atau sarana untuk melakukan komunikasi.⁷ *Microsoft Power Point* adalah software yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide. *PowerPoint* ini program aplikasi presentasi dalam komputer. Dengan bantuan *software* tersebut, seseorang bisa membuat bentuk presentasi profesional dengan mudah dimana presentasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran. *PowerPoint* menjadi aplikasi *Microsoft Office* yang paling banyak digunakan selain *Microsoft Word* dan *Excel*.⁸ Penggunaan media powerpoint dalam kegiatan belajar mengajar efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Sehingga dengan demikian menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dalam proses belajar dikelas diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam menyerap dan memahami konsep matematis pada materi pelajaran, salah satunya materi Menggunakan Data.⁹

Dalam proses pembelajaran, motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting, karena motivasi menentukan usaha siswa dalam proses belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi, belajar nya lebih baik dibanding dengan para siswa yang memiliki motivasi rendah. Fungsi motivasi adalah: 1) mendorong anak dalam melaksanakan sesuatu aktivitas atau tindakan; 2) dapat

⁷ Nurul Hasanah, “Pelatih Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru SD Negeri 050763 Gebang, “ *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)* 1, no. 2 (2020) : 34-41

⁸ Ibid hal 37

⁹ Muhandi, “Muhandi, „Kontribusi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia”, “ *Pendidikan* 20, no.4(2020):1-9.

menentukan arah dan tindakan seseorang; dan 3) memotivasi untuk berfungsi dalam menyelesaikan jenis-jenis perbuatan dan aktivitas seseorang. Motivasi mendorong siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pembelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Berdasarkan fungsinya motivasi adalah dorongan yang ada di dalam diri manusia untuk mencapai suatu tujuan.¹⁰

Salah satu materi penting dalam matematika adalah Menggunakan Data, yang melibatkan berbagai keterampilan seperti memahami dan menganalisis kecenderungan data. Dalam materi ini, siswa akan belajar tentang nilai representatif data, seperti menghitung rata-rata (mean), median, dan modus untuk memahami pola dalam kumpulan data. Selain itu, siswa juga diajarkan cara mengorganisasikan data dengan baik, misalnya melalui perhitungan jangkauan untuk melihat sebaran data, penyusunan tabel distribusi frekuensi untuk merangkum data secara sistematis, dan pembuatan histogram untuk menyajikan data dalam bentuk visual yang lebih mudah dipahami. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ini, terutama pada materi Menggunakan Data, masih perlu ditingkatkan agar mereka dapat mengaplikasikan konsep ini dalam

¹⁰ Agi Ginanjar, “ *The Influence Of Inquiry Method In Motivating The SMP*” *Students Pendidikan Jasmani Dihadapkan Pada Dijumpai Komisi Nasional Pendidikan*” *Jurnal Kependidikan* 45,no. November (2015): 123- 129,

kehidupan sehari-hari dengan lebih baik.¹¹

Hal ini dikarenakan pada proses belajar mengajar lebih banyak berlangsung satu arah dimana pendidik lebih banyak menjelaskan sedangkan peserta didik lebih banyak mencatat dan diam. Peserta didik juga kurang dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran di kelas, terlihat dari kurangnya kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk menjawab soal-soal latihan yang diberikan oleh pendidik di depan kelas. Kebanyakan soal latihan yang diberikan hanya dikerjakan oleh pendidiknya saja di depan kelas sedangkan peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik.

Model *Guided Discovery Learning* ini sangat tepat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan aktivitas belajar peserta didik pada materi Menggunakan Data. Karena dalam mata pelajaran ini banyak kegiatan yang menuntut keaktifan peserta didik, sehingga peserta didik akan memperoleh pemahaman konsep yang akurat, terampil, dan mampu menggeneralisasi secara tepat. Pembelajaran dengan model *Guided Discovery Learning* dapat melatih peserta didik untuk mendapatkan jawaban – jawabannya sendiri berdasarkan temuannya atau membuktikan kembali konsep yang telah ditemukan. Metode *Guided Discovery Learning* akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan ide dan gagasannya untuk memecahkan masalah melalui proses berpikir yang sistematis. Metode pembelajaran ini juga memberikan pengetahuan dan ketrampilan yang mudah diingat dan melekat.

¹¹ Tim Gakko Toshio, *Matematika Untuk Sekolah Menengah Pertama Kelas VII, Pusat Kurikulum Dan Perbukuan Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, vol. 27, 2021,

Madrasah Tsanawiyah (MTs) merupakan lembaga pendidikan setara dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang mengintegrasikan kurikulum nasional dengan pendidikan Agama Islam. Sebagai dari sistem pendidikan di Indonesia, Madrasah memiliki peran penting dalam membentuk kompetensi akademik sekaligus karakter religius siswa. MTsN 8 Tulungagung adalah salah satu madrasah yang tidak hanya menekankan aspek akademik tetapi juga nilai-nilai keislaman dalam proses pembelajarannya. Pemilihan MTsN Tulungagung sebagai lokasi penelitiandidasarkan pada pengalaman saya yang sebelumnya telah melaksanakan magang 1 dan magang 2 di sekolah ini.

Selama magang, saya memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai karakteristik siswa, budaya sekolah, serta pola pembelajaran yang diterapkan. Saya telah mengenali bagaimana siswa belajar, merespon metode pengajaran, serta tantangan yang mereka hadapi dalam memahami konsep-konsep matematika. Dengan latar belakang ini, saya lebih siap untuk menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa dan mengukur efektivitas penerapan model *Guided Discovery Learning* berbantuan *Powerpoint* dalam meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu, MTsN 8 Tulungagung memiliki lingkungan belajar yang unik, dimana aspek akademik dan religius berjalan berdampingan. Hal ini memberikan tantangan sekaligus peluang dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka rumusan masalah yang peneliti ajuka adalah apakah ada pengaruh model pembelajaran *guided discover learning* berbantuan *powerpoint* terhadap motivasi belajar siswa materi menggunakan data. Oleh karena itu maka penelitian ini berjudul “*Pengaruh Model Guided Discovery Learning Berbantuan Powerpoint Terhadap Motivasi Belajar Siswa Materi Menggunakan Data di MTsN 8 Tulungagung*”

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas , dapat identifikasi beberapa masalah yang terdapat dalam penelitian ini yakni sebagai berikut.

1. Banyak peserta didik yang kurang terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga kesulitan dalam memahami konsep secara mendalam.
2. Beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam berpikir secara mandiri dan mengembangkan solusi untuk masalah yang diberikan.
3. Diperlukan metode yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam menemukan jawaban dan menghubungkan pengetahuan dengan konsep yang lebih luas.
4. Kurangnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Matematika.

Agar penelitian ini tidak terlalu luas ruang lingkupnya dan lebih terarah arahnya, maka batasa permasalahan sebagai berikut.

1. Peneliti menggunakan model *guided discovery learning* berbantuan *powerpoint* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa materi menggunakan data.

2. Pengukuran motivasi belajar dibatasi pada indikator tekun menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak lekas puas), menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan, politik, ekonomi dan lain-lain), lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada hal-hal yang rutin (hal-hal yang berulang-ulang begitu saja), dapat mempertahankan pendapatnya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh model *guided discovery learning* berbantuan *powerpoint* terhadap motivasi belajar siswa materi menggunakan data di MTsN 8 Tulungagung?
2. Berapa besar pengaruh model *guided discovery learning* berbantuan *powerpoint* terhadap motivasi belajar siswa materi menggunakan data di MTsN 8 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh model *guided discovery learning* berbantuan *powerpoint* terhadap motivasi belajar siswa materi menggunakan data di MTSN 8 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh model *guided discovery learning* berbantuan *powerpoint* terhadap motivasi belajar siswa materi

menggunakan data di MTSN 8 Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan informasi terkait model pembelajaran yang sesuai dalam pengerjaan soal matematika materi menggunakan data di MTSN 8 Tulungagung, sehingga siswa dapat memiliki hasil yang maksimal dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

2. Secara Praktis

a. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu acuan dalam menentukan kebijakan terkait pembelajaran matematika.

b. Guru

Sebagai acuan bagi guru mengenai motivasi belajar siswa model *Guided Discovery Learning* berbantuan *Powerpoint* pada materi menggunakan data sehingga dapat memberikan pembinaan lebih lanjut untuk meningkatkan kemampuan yang lebih baik lagi.

c. Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran matematika.

d. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk memperluas pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran

matematika khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan model *Guided Discovery Learning* berbantuan *Powerpoint* pada materi menggunakan data.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian merupakan batasan yang dibuat oleh peneliti untuk memperjelas cakupan pembahasan agar penelitian menjadi lebih fokus, terarah, dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan. Ruang lingkup ini bertujuan untuk menghindari pelebaran bahasan serta membantu peneliti memusatkan perhatian pada pokok permasalahan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Penelitian ini berjudul **“Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* Berbantuan *PowerPoint* terhadap Motivasi Belajar Siswa Materi Menggunakan Data di MTsN 8 Tulungagung”**.

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Subjek penelitian** ini adalah seluruh peserta didik kelas VII MTsN 8 Tulungagung pada tahun ajaran 2024/2025.
2. **Variabel penelitian** terdiri dari model *Guided Discovery Learning* berbantuan *PowerPoint* sebagai **variabel bebas (X)**, dan motivasi belajar siswa sebagai **variabel terikat (Y)**.
3. **Waktu dan tempat penelitian** dilaksanakan selama kurang lebih satu bulan di MTSN 8 Tulungagung yang berada di Jl. Masjid No. 8 Sumberdadap RT 006 / RW 003. Kecamatan Pucanglaban, Kabupaten Tulungagung. Jawa Timur 66284.

Dengan ditetapkannya ruang lingkup penelitian ini, peneliti dapat lebih mudah menetapkan fokus serta batasan pembahasan. Fokus utama dalam penelitian ini adalah **Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* Berbantuan *PowerPoint* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Materi Menggunakan Data di MTsN 8 Tulungagung**

G. Penegasan Variabel

Untuk memperjelas dan menghindari kesalahpahaman dan salah penafsiran istilah dalam judul proposal penelitian ini maka peneliti perlu menjelaskan istilah-istilah penting dalam judul ini:

1. Secara Konseptual

a. Model *Guided Discovery Learning*

Model *guided discovery learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan informasi yang berupa konsep-konsep dan prinsip-prinsip dalam suatu proses mental, yang dilakukan melalui kegiatan percobaan sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagai atau seluruhnya ditemukan sendiri.¹²

b. *Powerpoint*

Microsoft PowerPoint adalah salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah. Media *PowerPoint* juga merupakan program aplikasi yang dirancang untuk menampilkan program multimedia. Diyakini bahwa penggunaan multimedia

¹² Yeti Juniarti and Eva Gustiana, "JPE (Jurnal Pendidikan Edutama) Vol. 6 No, 1 Januari 2019, " *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)* 6,no.1 (2019): 12.

dalam suatu kegiatan belajar mampu meningkatkan hasil kegiatan belajar. *Microsoft PowerPoint* menggabungkan berbagai jenis media ke dalam suatu paket presentasi yang menarik, yang akan menarik perhatian.¹³

c. Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting, karena motivasi menentukan usaha siswa dalam proses belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi, belajarnya lebih baik dibanding dengan para siswa yang memiliki motivasi rendah. Motivasi mendorong siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pembelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Berdasarkan fungsinya motivasi adalah dorongan yang ada di dalam diri manusia untuk mencapai suatu tujuan.¹⁴

d. Data

Data adalah informasi yang diperoleh dari pengamatan, survei, atau percobaan. Data diperlukan oleh berbagai badan pemerintah, perusahaan, organisasi atau siapa pun untuk dianalisis sehingga mendapatkan gambaran apa yang sedang terjadi. Informasi ini sangat berguna untuk membuat kesimpulan dan mengambil keputusan tentang apa yang harus dilakukan di masa mendatang.¹⁵

2. Secara Operasional

a. Model *Guided Discovery Learning*

¹³ Reni Nurmalasari, "Peningkatan Minat Keterampilan membaca Melalui media Power Point Interaktif Siswa Kelas II SDN Jabon 1 Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019/2020", *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 2, no.2 (2022): 120-26,.

¹⁴ Ginanjar, "The Influence Of Inquiry Method In Motivating The SMP" Students Pendidikan Jasmani Dihadapkan Pada Dijumpai Komisi Nasional Pendidikan

¹⁵ Dicky Susanto et al., *Matematika 2022 SMP/MTs Kelas VII*, 2022.

Model *guided discovery learning* adalah metode di mana siswa menemukan konsep dan prinsip melalui percobaan. Siswa aktif mencari informasi dan pengetahuan yang sebelumnya belum mereka ketahui. Mereka belajar tanpa diberi tahu langsung oleh guru, tetapi dengan bimbingan yang cukup. Proses ini melibatkan kegiatan percobaan yang membuat siswa lebih memahami materi secara mendalam. Dengan metode ini, siswa menjadi lebih mandiri dan kreatif dalam proses belajar.

b. *Powerpoint*

Microsoft PowerPoint adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat presentasi, baik dalam rapat, perencanaan kegiatan, maupun sebagai media pembelajaran di sekolah. Aplikasi ini dirancang untuk menampilkan program multimedia, sehingga mampu menggabungkan berbagai jenis media dalam satu paket presentasi yang menarik. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan fitur-fitur *PowerPoint*, presentasi menjadi lebih menarik dan mampu menarik perhatian audiens.

c. Motivasi Belajar

Motivasi memainkan peran dalam proses belajar siswa karena dapat mempengaruhi seberapa keras siswa bekerja. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung belajar lebih efektif dibandingkan dengan yang motivasinya rendah. Motivasi juga membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik dengan mendorong mereka untuk berusaha lebih keras. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan kegembiraan siswa terhadap pelajaran, membangkitkan dan meningkatkan motivasi mereka dalam menyelesaikan tugas, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik sehingga dapat mencapai pencapaian belajar yang lebih optimal. Secara fungsional, motivasi merupakan dorongan internal yang mendorong individu untuk mencapai tujuan

tertentu.

d. Data

Data adalah informasi yang diperoleh dari pengamatan, survei, atau percobaan. Data dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu data kualitatif (kategori) dan data kuantitatif (angka). Untuk mengukur pemusatan data, digunakan rata-rata (mean), median (nilai tengah data), dan modus (nilai yang paling sering muncul). Sedangkan ukuran penyebaran data meliputi jangkauan (selisih antara nilai maksimum dan minimum), frekuensi relatif (persentase kemunculan kategori data), dan nilai galat (selisih antara nilai data dan rata-rata). Visualisasi data dilakukan dengan histogram (grafik batang untuk distribusi data), tabel distribusi frekuensi (pengelompokan data dalam interval), serta diagram batang, lingkaran, dan grafik garis untuk menggambarkan data kategori atau tren. Semua konsep ini membantu siswa dalam memahami dan menganalisis data dengan cara yang lebih mudah dan efektif.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami maksud dan isi pembahasan dari penelitian ini, secara garis besar sistematika pembahasan yang digunakan peneliti dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Guided discovery learning* Berbantuan *Powerpoint* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Materi Menggunakan Data di MTSN 8 Tulungagung ” berikut ini penulis kemukakan sistematika penyusunan yang terdiri dari tiga bagian yaitu:

1. Bagian Awal

Terdiri dari: (a) halaman sampul/cover depan, (b) halaman judul, (c) halaman persetujuan, (d) halaman pengesahan, (e) halaman pernyataan keaslian, (f) motto, (g) halaman persembahan, (h) halaman penghantar, (i) halaman daftar isi, (j)

halaman tabel, (k) halaman daftar gambar, (l) daftar lampiran, (m) halaman abstrak.

2. Bagian Inti

BAB I : Pendahuluann. Terdiri dari ; (a) latar belakang masalah, (b) indentifikasi dan batasan masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) kegunaan penelitian, (f) ruang lingkup penelitian, (g) penegasan variabel (h) sistematika pembahasa.

BAB II: Landasan Teori Terdiri dari : (a) deskripsi teori, (b) penelitian terdahulu, (c) kerangka teori, (d) hipotesis penelitian.

BAB III Metode penelitian. Terdiri dari : (a) pendekatan dan jenis pendekatan, (b) lokasi penelitian, (c) variabel penelitian, (d) populasi dan sampel penelitian, (e) instrumen penelitian, (f) teknik pengumpulan data, (g) teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian. Terdiri dari : deskripsi data dan pengujian hipotesis.

BAB V Pembahasan. Dalam bab ini diuraikan tentang pembahasan hasil penelitian.

BAB VI Penutupan. yang berisi : kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir. Terdiri dari: daftar rujukan , lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup penelitian.