

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik supaya dapat berlangsungnya proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada setiap peserta didik.<sup>1</sup> Dengan kata lain, proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang mendidik siswa ke arah yang lebih baik.<sup>2</sup> Dalam suatu proses pembelajaran terdapat kegiatan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Dalam pembelajaran matematika seorang guru perlu melakukan strategi agar peserta didiknya dapat merancang, memonitor, mengontrol dan mengevaluasi apa yang mereka lakukan.<sup>3</sup> Maka dari itu, untuk mencapai tujuan belajar guru berusaha semaksimal mungkin dengan cara tertentu agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan pokok untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Dimana siswa tidak hanya dijadikan objek

---

<sup>1</sup> Budyartati, dkk, *Problematika Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Cv. Ae Media Grafika, 2004), hal. 109

<sup>2</sup> Muldiyana Nugraha, "Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran," *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 4, no. 01 (2018): 28

<sup>3</sup> Ummu Sholihah, "Membangun Metakognisi Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika," *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 01 (2016): 83-100

pembelajaran tetapi harus dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup> Pembelajaran dapat berjalan secara efektif apabila dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan capaian pembelajaran. Pembelajaran efektif juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat memberikan kreatifitas siswa untuk mampu belajar dengan potensi yang sudah mereka miliki yaitu dengan memberikan kebebasan dalam melakukan pembelajaran sesuai dengan cara belajar mereka sendiri.<sup>5</sup> Dengan begitu kreativitas seorang guru sangat di perlukan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dengan memilih pendekatan pembelajaran yang tepat selama proses pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran merupakan titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran yang sifatnya masih sangat umum dan filosofis, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu guna dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>6</sup> Pendekatan dalam pembelajaran secara umum dibagi menjadi dua, yaitu pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (teacher centered approach) dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (student centered approach).

---

<sup>4</sup> Amri, dkk, "Penggunaan Media Kartu Domino Hidrokarbon Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Ketuntasan Belajar Siswa Di Kelas X.10 Sma Negeri 5 Pekanbaru," *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* (2016): 3

<sup>5</sup> Fakhurrazi, "Hakikat Pembelajaran Yang Efektif," *Jurnal At-Tafkir* 11, no. 01 (Juni 2018): 87

<sup>6</sup> Fauza Djalal, "Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran," *Sabilarrasyad* II, no. 01 (2017): 33.

Pendekatan pembelajaran berorientasi pada guru yaitu pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai objek dalam belajar dan kegiatan belajar bersifat klasik. Dalam pendekatan ini guru menempatkan diri sebagai orang yang serba tahu dan sebagai satu-satunya sumber belajar.<sup>7</sup> Sedangkan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa adalah pembelajaran yang menekankan pada keaktifan belajar siswa, bukan pada keaktifan mengajar guru. Oleh karena itu, cara-cara belajar siswa aktif seperti *active learning* perlu diterapkan. Pembelajaran *active learning* pada dasarnya merupakan model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>8</sup> Maka dengan cara pembelajaran berpusat pada siswa tersebut, dapat dijadikan sebagai sarana oleh peserta didik untuk membentuk karakter peserta didik dan mereka mampu menjalankan kehidupan dalam masyarakat dengan bekal yang mereka miliki.

Dari pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan suatu rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) yang termasuk juga penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran.<sup>9</sup> Menurut Rahman strategi pada pembelajaran adalah

---

<sup>7</sup> Abdullah, "Pendekatan Dan Model Pembelajaran Yang Mengaktifkan Siswa," *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2017): 48

<sup>8</sup> Sandria, dkk, "Pembentukan Karakter Religius Melalui Pembelajaran Berpusat Pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri," *At-Tadzkir: Islamic Education Journal* 1, no. 1 (2022): 65.

<sup>9</sup> M. Faqih Seknum, "Strategi Pembelajaran," *Jurnal Biology Science & Education* 2, no. 2 (2013): 123.

suatu rencana, metode, atau usaha kegiatan untuk mencapai sasaran tujuan pendidikan yang telah ditentukan sebelumnya.<sup>10</sup> Strategi pembelajaran harus dipilih dengan benar untuk memotivasi peserta didik, memfasilitasi proses belajar, membentuk manusia seutuhnya, memfasilitasi perbedaan individu, mengangkat belajar yang bermakna, mendorong terjadinya interaksi, dan memfasilitasi belajar kontekstual. Tujuan pembelajaran sendiri adalah agar terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.<sup>11</sup> Dengan demikian dalam menyusun strategi perlu memperhitungkan berbagai faktor, baik dari dalam maupun dari luar dan seorang guru atau pendidik harus mampu menciptakan kondisi strategi yang dapat membuat peserta didik nyaman dan senang saat melakukan kegiatan pembelajaran dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran perlu di tentukan sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.<sup>12</sup> Model pembelajaran juga merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang

---

<sup>10</sup> Arief Aulia Rahman, *Strategi Belajar Mengajar Matematika*, (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2018), hal. 2185

<sup>11</sup> Ahmad Fuadi, *Strategi Pembelajaran*, (Tahta Media Group, 2021), hal. 50-51.

<sup>12</sup> Tabrani, "Model-Model Pembelajaran," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 4 (2024): 14716

lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.<sup>13</sup> Model pembelajaran digunakan sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran sehingga aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan yang tertata sistematis. Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu berhasil dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian guru sebagai perancang pembelajaran dapat memilih jenis-jenis model pembelajaran yang sesuai sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai seperti apa yang diharapkan.

Dalam suatu pembelajaran tidak akan terlepas dari metode-metode pembelajaran yang digunakan. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh seorang guru untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>14</sup> Menurut Djamarah, metode pembelajaran merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode pembelajaran bisa diartikan juga adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah

---

<sup>13</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru ed 2*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013), hal. 133.

<sup>14</sup> Dewi Wulandari, "Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar," *Aksioma Ad Diniyah : The Indonesian Journal Of Islamic Studies* 10, no. 1 (2022): 73,

ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran.<sup>15</sup> Pemilihan metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran dapat mempengaruhi kurang berhasilnya pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif, kurang melibatkan siswa, pembelajaran masih berlangsung transfer pengetahuan, hanya dalam bentuk hafalan dan masih jauh dari konsep pemberdayaan berpikir. Hal ini berakibat keaktifan dan keterampilan siswa cenderung terabaikan sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.<sup>16</sup>

Saat ini masih banyak di terapkan model-model pembelajaran kooperatif yang melibatkan antara siswa dan guru sebagai satu kesatuan yang berinteraksi secara timbal balik dalam proses belajar mengajar. Dengan cara ini semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran baik guru maupun siswa memiliki pemahaman yang jelas tentang tujuan pembelajaran. Akan tetapi bila dicermati proses pembelajaran matematika ditingkat SMP pada umumnya masih banyak yang menggunakan metode konvensional. Menurut Made Tiastra model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang lebih berpusat pada guru (teacher centered), kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru, menekankan pentingnya aktivitas guru dalam mendidik peserta didik.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Afandi, dkk, *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*, (UNISSULA Press, 2013), hal. 16

<sup>16</sup> Ana Ariyani, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sma Melalui Metode Simulasi Berbantuan Media Bongkar Pasang Kartu Domino Pada Materi Rumus Kimia Dan Tata Nama Senyawa," *Jurnal Vidya Karya* 32, no. 2 (2017): 167

<sup>17</sup> Made Tiastra, *Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing*, (Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media, 2022), hal. 85

Model konvensional ini merupakan model yang memiliki kaitan dengan prinsip behaviorisme. Teori belajar behaviorisme menekankan kajiannya pada pembentukan tingkah laku yang berdasarkan hubungan antara stimulus dengan respon yang bisa diamati dan tidak menghubungkan dengan kesadaran maupun konstruksional.<sup>18</sup> Teori belajar behaviorisme melihat belajar merupakan perubahan tingkah laku. Seseorang telah dianggap belajar apabila mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Pandangan behaviorisme mengakui pentingnya masukan atau input yang berupa stimulus, dan keluaran atau output yang berupa respons.<sup>19</sup> Hal ini berarti sesuai dengan model pembelajaran konvensional yang lebih menekankan pada guru sebagai pusat perhatian (teacher centered).

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dengan masih banyaknya guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional juga dilakukan penelitian pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII SMP Islam Purbolinggo terlihat bahwa rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan pembelajaran masih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional, dimana model pembelajaran konvensional lebih berpusat pada guru (teacher centered). Disamping itu guru juga hanya memberikan materi yang ada di dalam buku paket sehingga kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir kritis dan mengemukakan

---

<sup>18</sup> Nurul Wahidatur Rahmah dan Hery Noer Aly, "Penerapan Teori Behaviorisme Dalam Pembelajaran," *JOEAI : Journal of Education and Instruction* 6, no. 1 (2023): 90

<sup>19</sup> Novi Irwan Nahar, "Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran," *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1 (2016): 90

pendapat. Hal itu menyebabkan siswa kurang aktif dalam berpartisipasi dalam kelas, dan selain itu hasil belajar siswa nya pun masih tergolong rendah dikarenakan masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru ketika menyampaikan materi pelajaran. Dan hal utama yang menyebabkan banyak siswa di SMP Islam Purbolinggo ini mendapatkan hasil belajar rendah itu karena siswa cenderung jenuh dan bosan dengan model pembelajaran yang lebih mengaktifkan guru dari pada siswa.<sup>20</sup> Dengan begitu penggunaan model pembelajaran konvensional yang lebih berpusat pada guru ( teacher centered ) sudah tidak menarik lagi untuk digunakan karena pasti siswa merasa jenuh dan kurang mengerti dengan materi yang disampaikan oleh guru.

Penelitian lain mengenai masalah pembelajaran konvensional juga dilakukan di kelas X pada materi persamaan linier dua variable SMK Negeri 2 Ambon yang ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas, siswa lebih pasif dan sebaliknya guru yang lebih aktif. Siswa tersebut hanya mencatat apa yang dituliskan oleh guru di papan tulis, dan ketika guru meminta siswa untuk bertanya, siswa lebih memilih untuk diam. Pada materi persamaan linier dua variabel hasil belajar siswa kelas X masih dikatakan tergolong rendah dan dari tahun ke tahun siswa masih sulit dalam memahami cara menyelesaikan materi tersebut, yang disebabkan pada saat pemberian materi, hanya sebagian siswa yang mempunyai perhatian lebih dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

---

<sup>20</sup> Dewi, dkk, "Perbandingan Model Pembelajaran Problem Posing Dengan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII," *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)* 5, no. 1 (2024): 84-89

Penyebab masalah yang terjadi tersebut dikarenakan selama ini proses pembelajaran yang masih menggunakan model konvensional yang dimana lebih didominasi oleh guru, sehingga pembelajaran cenderung monoton yang menyebabkan siswa merasa jenuh. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi malas untuk belajar dan menjadi siswa pasif serta hal tersebut dapat mengurangi hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.<sup>21</sup> Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran matematika, guru perlu mengadakan pembaharuan terhadap strategi, metode dan pendekatan yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tersebut masih terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran yang menyebabkan siswa menjadi kurang memperhatikan guru ketika menyampaikan materi pelajaran, siswa menjadi malas untuk belajar, dan siswa cenderung jenuh serta bosan dalam pembelajaran. Kekurangan yang terjadi yaitu, guru sebagai seorang pendidik masih kurang kreatifitas dalam menggunakan model pembelajaran dan penggunaan media yang dapat menunjang proses pembelajaran serta mempermudah penyampaian materi atau konsep kepada siswa. dimana guru selama ini masih menggunakan model konvensional yang lebih berpusat pada guru dan menjadikan siswa lebih pasif. Guru juga masih sangat kurang dalam penguasaan media yang dimana selama ini hanya berpacu pada buku paket dalam menjelaskan materi. Dengan begitu, seorang guru sangat di perlukan kreativitas yang lebih

---

<sup>21</sup> Niak, dkk , “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Circ Dan Model Pembelajaran Konvensional,” *JHM : Journal Of Honai Math* 1, no. 2 (2018): 69

untuk menciptakan pembelajaran sesuai apa yang menjadi tujuan pembelajarannya.

Dalam suatu pembelajaran, salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dipelajari adalah matematika. Matematika merupakan ilmu yang mempelajari pola, struktur, dan hubungan antar konsep melalui logika dan deduksi. Tujuan utama dalam mempelajari matematika adalah mengembangkan pemahaman tentang prinsip-prinsip dasar yang melibatkan angka, ruang, kuantitas, dan hubungan matematis, serta mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam pemecahan masalah di berbagai bidang. Kemampuan menguasai matematika dianggap penting bagi siswa, tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai panduan dalam membentuk pola pikir dan sikap. Oleh karena itu, diharapkan bahwa siswa mampu memahami matematika secara mendalam.<sup>22</sup>

Matematika merupakan ilmu yang selalu berkembang sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia terhadap teknologi. Oleh sebab itu matematika merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan disetiap jenjang dan jenis pendidikan, sesuai dengan tingkatan kebutuhan setiap jenjang dan jenis pendidikannya. Di Indonesia, matematika merupakan salah satu mata pelajaran utama dan diajarkan pada tingkat pendidikan

---

<sup>22</sup> Masitha, dkk, "Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning," *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika* 4, no. 3 (2024): 1276

mulai dari tingkat pendidikan dasar sampai dengan pendidikan lanjutan.<sup>23</sup> Matematika memegang peran penting dalam dunia pendidikan, karena matematika dapat dipergunakan secara menyeluruh dalam segala aspek kehidupan. Dari mulai pendidikan, pekerjaan, bahkan kebudayaan juga selalu ada kaitannya dengan matematika. Pada kondisi nyata, matematika merupakan ilmu yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Namun, berbeda pada lingkungan sekolah, mayoritas siswa memberi tanggapan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sukar untuk dipelajari. Siswa merasa jika matematika itu adalah mata pelajaran yang menakutkan dan masih bersifat abstrak.<sup>24</sup> Sifat abstrak inilah yang menyebabkan banyak siswa kesulitan dalam memahami matematika seperti halnya pada materi bentuk aljabar.

Dalam pembelajaran matematika, siswa harus mempelajari tahapan demi tahapan, karena materi saling berkaitan dan bertingkat. Tidak semua materi mudah dipahami oleh siswa. Salah satu materi yang dikeluhkan sulit oleh siswa yaitu pada materi bentuk aljabar. Bagi pelajar menengah pertama aljabar merupakan pelajaran yang paling abstrak. Sehingga banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami aljabar. Salah satu kompetensi dasar pada materi aljabar tingkat menengah pertama adalah mengenali bentuk aljabar dan unsur-unsurnya. Pada bagian ini dibahas mengenai pengertian variabel, konstanta, koefisien, dan suku-

---

<sup>23</sup> Kamarullah, "Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita," *Al Khawarizm* 1, no.1 (Juni 2017): 1.

<sup>24</sup> Muthia, dkk, "Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp Kelas 7 Melalui Model Problem Based Learning Dalam Materi Rasio Dan Perbandingan," *JPMI – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 7, no. 3 (2024): 535–544

suku sejenis dan tak sejenis. Siswa juga mempelajari tentang operasi bentuk aljabar yang menggunakan prinsip-prinsip operasi hitung pada bilangan bulat.<sup>25</sup> Hal ini membuktikan bahwa setiap materi pada matematika saling berkaitan, sehingga siswa harus memahami konsep dan prinsip setiap materi yang diajarkan oleh guru.

Dari hasil wawancara tanggal 13 November 2024 dengan ibu Husnul Khotimah selaku guru matematika kelas VII di MTs PSM Tanen Rejotangan, diperoleh beberapa siswa yang hasil belajarnya tidak mencapai rata-rata hasil belajar yang diinginkan, dan kenyataannya di lapangan juga masih banyak siswa yang melakukan kesalahan dalam menyelesaikan soal pada materi aljabar. Siswa cenderung bingung apabila guru memberikan soal yang sedikit berbeda dengan soal yang sudah dicontohkan guru sebelumnya. Permasalahan lainnya juga dikarenakan selama ini metode yang digunakan dalam pembelajaran matematika masih menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik dalam kegiatan belajar cepat menjadi bosan serta cenderung pasif. Dengan masih rendahnya kualitas siswa dalam memahami materi aljabar, ini berdampak pada pencapaian nilai hasil belajar matematika. Rata-rata hasil belajar pada mata pelajaran matematika masih rendah dan hal ini dikarenakan oleh beberapa sebab, diantaranya :

1. Pembelajaran yang dilakukan selama ini dilakukan cenderung ceramah belum divariasikan dengan metode yang lain seperti model

---

<sup>25</sup> Maulana, dkk, "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Konsep Dan Menyelesaikan Soal Aljabar," *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora* 1, no.1 (2023): 24

pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Hal ini dapat dilihat dalam kemampuan siswa dalam menganalisis atau memahami permasalahan yang terdapat pada soal.

2. Perhatian siswa terhadap materi belum terfokuskan dan pembelajaran cenderung kurang melibatkan siswa, hal ini disebabkan kondisi pembelajaran yang monoton atau searah TCL (Teacher Centered Learning). Sehingga siswa kurang dapat memahami konsep-konsep aljabar.
3. Pada saat pembelajaran guru hanya berpaku pada buku lks saat menjelaskan materi dan belum disertai dengan penjelasan yang lebih luas yang membuat siswa menjadi cepat jenuh dan bosan .
4. Pada saat pembelajaran guru menjelaskan materi matematika hanya menggunakan media papan tulis dan belum disertai dengan media lain seperti media Question Card .

Dari observasi tersebut, terlihat bahwa keberhasilan pembelajaran belum tercapai. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah diperlukan strategi pembelajaran yang dapat mendukung situasi pembelajaran, agar pembelajaran matematika menjadi lebih menarik, mudah difahami dan menyenangkan. Oleh karena itu, seorang guru dituntut melakukan inovasi-inovasi terhadap kegiatan belajar mengajar agar siswa tidak mengalami kebosanan dalam menerima penjelasan materi yang diberikan oleh guru. Pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif akan menghambat kemampuan siswa

berpikir kritis dan menghambat ketrampilan siswa dalam pemecahan masalah, sehingga perlu dipilih dan diterapkan suatu model pembelajaran yang dapat mewujudkan tercapainya tujuan sebuah pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran Kooperatif adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok atau kelompok kecil, yang terdiri dari 3-4 siswa. Hal ini atas dasar untuk lebih memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit, apabila siswa dapat mendiskusikan masalah yang ada dengan teman sekelompoknya. Selain itu model pembelajaran kooperatif juga merupakan salah satu alternatif bagi siswa untuk melakukan perbaikan pada suatu proses pembelajaran melalui kerjasama antar teman untuk menyelesaikan masalah dan mampu berfikir kritis terkait materi sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>26</sup> Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan salah satu tipe strategi pembelajaran yang kooperatif dan fleksibel. Dalam pembelajaran tipe Jigsaw, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang anggotanya mempunyai karakteristik heterogen. Masing-masing siswa bertanggung jawab untuk mempelajari topik yang ditugaskan dan mengajarkan pada anggota kelompoknya, sehingga mereka dapat saling berinteraksi dan

---

<sup>26</sup> Urwati, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Hukum Newton Kelas X Di MA Darul Muhajirin Praya," *Journal of Natural Science and Integration* 2, no. 2 (2019): 205

saling bantu.<sup>27</sup> Setelah kelompok di bentuk selanjutnya dibagi lagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok ahli dan kelompok asal. Dimana masing-masing kelompok ahli berkumpul dan saling memberikan masukan untuk menyelesaikan suatu masalah dan saling menukar pemahaman. Setelah selesai kelompok ahli kembali lagi ke kelompok asal untuk menjelaskan kepada teman-temannya sesuai dengan keahlian yang mererka dapat.<sup>28</sup>

Selain model pembelajaran yang digunakan, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang memiliki peranan penting dalam menunjang proses pembelajaran serta mempermudah penyampaian materi atau konsep kepada peserta didik.<sup>29</sup>

Salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah media Question Card. Media question card adalah kartu pertanyaan yang tampilan luar kartunya dapat berupa gambar agar dapat menyampaikan serangkaian informasi. Pada penelitian ini, peneliti membuat media Question Card dengan jenis kartu berukuran 10x10 cm

---

<sup>27</sup> Hertiavi, dkk, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP," *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 6 (2010): 54

<sup>28</sup> Urwati, "Pengaruh Model Pembelajaran...", hal. 205

<sup>29</sup> Astuti, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA," *Journal for Lesson and Learning Studies* 2, no. 3 (2019): 321

dengan tampilan luar berupa gambar konseptual yang berkaitan dengan materi dan dibalik kartu terdapat soal-soal tentang materi yang diajarkan. Kelebihan media Question Card sendiri yaitu dapat memberikan keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran, dan menjadikan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, serta membantu mempermudah siswa dalam pemahaman materi pembelajaran.<sup>30</sup>

Penelitian terdahulu mengenai model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media question card ini pernah dilakukan oleh Diani dan Dwijanto.<sup>31</sup> Dalam penelitian yang dilakukan, terdapat masalah mengenai rendahnya kemampuan berfikir kreatif siswa kelas VIII khususnya pada materi geometri yang disebabkan oleh beberapa hal yaitu, masih banyak siswa yang secara individu kurang memahami konsep matematika sehingga siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar matematika, dan disebabkan karena pembelajaran yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang dianggap kurang mampu mengembangkan kreatifitas siswa. Dengan masalah yang terjadi peneliti mengambil langkah untuk memilih metode pembelajaran yang efektif yaitu, pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang dianggap dapat membantu dalam proses pembelajaran siswa, yang dimana siswa bekerja

---

<sup>30</sup> Octariani, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Probing Prompting Berbantuan Media Question Card Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMA," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (2022): 3279

<sup>31</sup> Anisa Hayu Diani dan Dwijanto Dwijanto, "Mathematical Creative Thinking Ability Observed from Student Learning Motivation in Jigsaw Cooperative Learning Assisted by Problem Cards," *Unnes Journal of Mathematics Education* 9, no. 1 (2020): 66-73

sama dalam kelompok kecil, dengan cara siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang anggotanya memiliki karakteristik yang heterogen.

Penelitian yang dilakukan peneliti juga menggunakan media pembelajaran atau alat bantu pembelajaran yang dapat mendukung penerapan pembelajaran kooperatif jigsaw yang berupa media kartu soal. Media kartu soal yang digunakan tersebut berisikan kemampuan belajar berfikir matematis dengan materi kubus dan balok. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menguji ketuntasan pembelajaran kooperatif jigsaw berbantuan media kartu soal terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa, untuk menguji kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada pembelajaran kooperatif jigsaw berbantuan kartu soal dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, dan untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari motivasi belajar siswa. Dan hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan dalam aktivitas dan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif jigsaw dengan berbantuan kartu soal khususnya pada materi geometri.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Rahayu pada siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Pundong.<sup>32</sup> Dalam penelitian ini peneliti menemukan beberapa masalah yaitu di antaranya, yang pertama masih banyak siswa yang menunjukkan motivasi rendah dan kurang siap untuk belajar, disebabkan oleh faktor internal seperti kesehatan dan psikologis, serta

---

<sup>32</sup> Siti Rahayu,, "Learning Sociology Using the Jigsaw Model Using Question Cards," *Formosa Journal of Sustainable Research* 2, no. 4 (April 2023): 857-870

faktor eksternal seperti metode pembelajaran yang kurang menarik; masalah yang kedua yaitu penggunaan metode yang masih menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru menyebabkan siswa tidak aktif dan merasa bosan dan dapat mengakibatkan rendahnya ketercapaian materi dan hasil belajar; masalah yang ketiga yaitu sebagian besar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal dalam aspek kognitif dan psikomotor, yang menunjukkan bahwa metode yang digunakan sebelumnya tidak efektif.

Beberapa masalah yang telah di temukan oleh peneliti, maka dengan begitu peneliti melakukan beberapa langkah untuk menyelesaikannya. Peneliti menerapkan model jigsaw sebagai metode pembelajaran yang lebih interaktif, yang dimana dalam model ini, siswa dibagi menjadi kelompok kecil, dan setiap siswa memiliki peran untuk membagikan pengetahuan yang telah dipelajari dari kelompok ahli. Selanjutnya peneliti menggunakan media kartu soal yang digunakan sebagai alat bantu untuk memfasilitasi diskusi dan pembelajaran serta kartu ini dirancang berdasarkan kisi-kisi materi dan bertujuan untuk memudahkan pemahaman siswa. Kemudian, peneliti menggunakan beberapa alat pengumpulan data, seperti lembar observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, untuk mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran. Pembelajaran dalam penelitian dilakukan di luar kelas (outing class) tepatnya di halaman kelas dengan beberapa tahapan yang dilakukan yaitu, membuka pembelajaran, pembagian kelompok, pelaksanaan diskusi,

presentasi, dan penutup. Hasil penelitian dengan menggunakan metode jigsaw dan media kartu soal ini mendapatkan hasil yang bagus baik pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap dan terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran sosiologi.

Berdasarkan penelitian di atas masih ditemukan beberapa kelemahan atau kekurangan yang dilakukan oleh peneliti. Dalam sebuah pembelajaran yang dilakukan di luar kelas, sebenarnya sangat bagus untuk mendukung suasana pembelajaran, akan tetapi tetap saja ada hambatan seperti karena cuaca hujan yang kemungkinan bila hujan tentu tidak bisa dilakukan secara *outing class*. Dalam penelitian yang dilakukan juga belum mengembangkan penggunaan media lain untuk menjelaskan materi yang dapat memfasilitas dan mengakomodir berbagai gaya belajar anak peserta didik baik kinetis, auditori, dan visual seperti penggunaan gambar dan video. Kartu soal yang digunakan masih dengan tampilan biasa yang seharusnya dapat dibuat semenarik mungkin agar peserta didik senang dengan demikian akan menumbuhkan minat belajar.

Beberapa kekurangan yang telah dikemukakan diatas dengan begitu peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan berbantuan media Question card pada materi aljabar yang dibuat semenarik mungkin agar dapat menunjang proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh dan seberapa besar pengaruh model pembelajaran tipe jigsaw dengan media question card terhadap hasil belajar siswa pada materi Aljabar. Berdasarkan pernyataan tersebut maka

muncul gagasan peneliti untuk melakukan penelitian dan mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aljabar Kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan”.

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

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi matematika terutama dalam materi Aljabar
- b. Kurangnya keberhasilan belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika dikarenakan kondisi pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa
- c. Masih menggunakan model pembelajaran yang lebih berpusat pada guru dengan metode ceramah dan belum pernah menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe jigsaw
- d. Masih menggunakan media buku LKS dan papan tulis saja dalam proses pembelajaran, belum pernah menggunakan media Question Card

### 2. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

- a. Penelitian terbatas pada lingkungan sekolah MTs PSM Tanen Rejotangan

- b. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi Aljabar
- c. Subyek dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan
- d. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media question card
- e. Penelitian hanya terbatas pada pengaruh penggunaan media Question Card pada hasil belajar siswa

### **C. Rumusan Masalah**

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

1. Apakah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Media Question Card Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Aljabar Kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan?
2. Berapa Besar Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Media Question Card terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Aljabar Kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran tipe jigsaw dengan media question card terhadap hasil belajar siswa pada materi Aljabar kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan

2. Untuk mengetahui besar pengaruh model pembelajaran tipe jigsaw dengan media question card terhadap hasil belajar siswa pada materi Aljabar kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan

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

Adapun kegunaan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini, diharapkan bisa dijadikan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan yang terutama berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan question card terhadap hasil belajar siswa kelas VII.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan masukan untuk pengambilan kebijakan dalam meningkatkan mutu kegiatan pembelajaran.

- b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini di harapkan bisa menambah pengetahuan guru tentang model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan seorang guru dalam memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan sebagai bahan masukan bagi guru, khususnya guru mata pelajaran matematika untuk

meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran dengan memilih media pembelajaran yang tepat.

c. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada pembelajaran matematika diharapkan bisa menambah pengalaman belajar dan keaktifan siswa sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar.

d. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini peneliti dapat mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media question card terhadap hasil belajar siswa dan penelitian ini dapat dijadikan batu loncatan untuk dapat berinovasi dalam pembelajaran lebih efektif dan lebih baik. Di samping itu, dapat dijadikan bahan refleksi dan bahan rujukan informasi agar segala kekurangan yang terdapat di penelitian ini dapat diperbaiki oleh para peneliti berikutnya.

e. Bagi Peneliti lain

Hasil dari penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan acuan, pertimbangan, serta menambah wawasan mengenai peningkatan mutu kegiatan pembelajaran bagi peneliti lain terutama yang sesuai dengan penelitian ini.

## **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini bertujuan untuk memberikan batasan

yang jelas mengenai fokus dan arah dalam pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini difokuskan pada upaya untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media question card terhadap hasil belajar siswa pada materi aljabar. Penelitian ini dilaksanakan di MTs PSM Tanen Rejotangan Tulungagung dengan subjek penelitian siswa kelas VII pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini juga membatasi variabel yang dikaji, variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada materi aljabar.

#### **G. Penegasan Variabel**

Untuk menghindari persepsi yang kurang tepat terkait dengan istilah-istilah dalam penelitian ini, perlu penegasan beberapa pengertian dan pembatasannya perlu dijelaskan:

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

###### **a. Model Pembelajaran Kooperatif**

Setyaningsih mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif memusatkan aktivitas di kelas pada siswa dengan cara pengelompokan siswa untuk bekerja sama dalam proses pembelajaran.<sup>33</sup>

###### **b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw**

Menurut pendapat Slavin model pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu variasi model *Collaborative Learning* yaitu

---

<sup>33</sup> Abdul Rohman Tibahary dan Muliana, "Model-Model Pembelajaran Inovatif," *Scolae: Journal of Pedagogy* 1, no. 1 (2018): 54-64

proses belajar kelompok dimana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.<sup>34</sup>

c. *Media Question Card*

Berliana berpendapat bahwa Question Card adalah salah satu bentuk inovasi media yang berupa kartu dengan gambar dan berisi pertanyaan atau situasi yang terkait dengan materi pembelajaran, dengan tujuan agar peserta didik menjawab atau memecahkan masalah saat proses belajar berlangsung.<sup>35</sup>

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya.<sup>36</sup> Sedangkan Winkel juga menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.<sup>37</sup> Dengan begitu bisa disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang

---

<sup>34</sup> Harefa, dkk., "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa," *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 08, no. 1 (2022): 328

<sup>35</sup> Situngkir, dkk., "Pengembangan Media Question Card Berbasis Model Time Token untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 21417

<sup>36</sup> S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar*, (Jakarta: Bina Aksara 1990), hal. 21

<sup>37</sup> Winkel, W.S., "*Psikologi Pengajaran*", (Jakarta : Gramedia, 1987), hal. 17

diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

e. Aljabar

Aljabar merupakan salah satu cabang matematika yang menggunakan pernyataan-pernyataan matematis untuk menggambarkan hubungan antara berbagai hal.<sup>38</sup> Aljabar menggunakan simbol dan operasi matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian untuk pemecahan suatu masalah. Salah satu kekuatan utama dari aljabar adalah sebagai alat untuk generalisasi dan menyelesaikan berbagai masalah. Bentuk aljabar merupakan suatu bentuk matematika yang dalam penyajiannya memuat huruf-huruf untuk mewakili bilangan yang belum diketahui.<sup>39</sup> Bentuk aljabar dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

2. Secara Operasional

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran aktif yang menemukan aktivitas siswa bersama-sama secara berkelompok dan tidak individual, dimana siswa secara berkelompok mengembangkan kecakapan hidupnya, seperti menemukan dan

---

<sup>38</sup> Ghea Hapshah Loemongga Puspasari, dkk, "Peran Aljabar Di Kalangan Pedagang," *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa* 2, no. 1 (2022): 89.

<sup>39</sup> Rahayu, dkk, "Pembelajaran Aljabar Melalui Aplikasi Wolfram Alpha," *Jurnal Matematika* 20, no. 01 (2021): 52.

memecahkan masalah, pengambilan keputusan, berpikir logis, berkomunikasi efektif, dan bekerja sama.

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Model pembelajaran kooperatif adalah sebuah model belajar kooperatif yang memberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Dalam model kooperatif jigsaw ini siswa memiliki banyak kesempatan mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat melaporkan informasinya pada kelompok lain.

c. Media *Question Card*

Question Card atau kartu soal termasuk media visual. Dari segi isinya berisi instruksi ataupun latihan soal dari guru yang berkaitan dengan materi ajar, Sehingga bisa memacu rasa keingintahuan peserta didik, gambar-gambar ilustrasi yang telah dicocokkan dengan materi, serta mempergunakan contoh yang diambil dari kehidupan sehari-hari

d. Hasil belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melalui kegiatan belajar.

e. Aljabar

Materi aljabar yang dimaksud pada penelitian ini adalah materi yang digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

## H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang menjadi langkah-langkah dalam proses penyusunan skripsi adalah sebagai berikut:

### 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) kata pengantar, i) halaman daftar isi, j) halaman tabel, k) halaman daftar gambar, l) halaman daftar lampiran, m) halaman abstrak.

### 2. Bagian Inti

Bab I: Pendahuluan, pada bab ini terdiri dari: a) latar belakang, b) identifikasi, c) batasan masalah, d) rumusan masalah, e) tujuan penelitian, f) hipotesis penelitian, g) kegunaan penelitian, h) penegasan istilah, i) sistematika pembahasan.

Bab II: Landasan Teori, pada bab ini berisi: a) Deskripsi teori yang mendukung penelitian, b) penelitian terdahulu, dan c) kerangka berfikir.

Bab III: Metode Penelitian, pada bagian ini memuat antara lain: a) rancangan penelitian, b) variabel penelitian, c) populasi dan sampel

penelitian, d) kisi-kisi instrumen, e) instrumen penelitian, f) data dan sumber data, g) teknik pengumpulan data, h) teknik analisis data.

Bab IV: Hasil Penelitian, pada bab ini berisikan hasil penelitian dan pembahasan, terdiri dari: hasil penelitian (yang berisi deskripsi data, dan pengujian hipotesis).

Bab V: Pembahasan, dalam bab ini diuraikan tentang pembahasan hasil penelitian.

Bab VI: Penutup, pada bab ini berisi kesimpulan dan saran.

### 3. Bagian akhir

Bagian akhir terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.