

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi manusia dalam menentukan perkembangan individu dan kehidupan suatu bangsa. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang diselenggarakan oleh institusi persekolahan (*school education*) untuk membimbing dan melatih peserta didik agar tumbuh kesadaran tentang eksistensi kehidupan dan kemampuan menyelesaikan setiap persoalan kehidupan yang sering muncul.² Pendidikan juga memiliki peranan penting bagi perkembangan bangsa.

Pendidikan di Indonesia merupakan salah satu realisasi didirikannya negara Indonesia, yaitu seperti yang tercantum pada Pembukaan UUD 1945 alinea 3 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan diharapkan mampu membangun integritas kepribadian manusia Indonesia seutuhnya dengan mengembangkan berbagai potensi secara terpadu.³ UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menegaskan:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

² Suparlan Suhartono, *Wawasan Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2008), hal. 46

³ Mujamil Qomar, *Kesadaran Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2012), hal. 21

Dalam pendidikan terdapat sebuah proses belajar. Belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.⁴ Dengan adanya proses tersebut menyebabkan adanya perubahan perilaku yang disadari dan cenderung bersifat tetap. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu. Pada dasarnya dalam pendidikan terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dapat dilihat dari proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pada proses pembelajaran, pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.⁵ Dalam hal ini, pendidik tidak hanya menyampaikan materi pelajaran melainkan juga harus menanamkan pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari yang dijalani oleh siswa khususnya pada pembelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin, dan

⁴ Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal. 1

⁵ *Ibid*, hal. 4

mengembangkan daya pikir manusia.⁶ Pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik sejak Sekolah Dasar (SD), untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis analitis, sistematis, kritis, dan kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan peserta didik agar dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.⁷

Akan tetapi pada kenyataannya, masih banyak peserta didik yang takut berhadapan dengan mata pelajaran matematika. Anggapan bahwa matematika merupakan ilmu abstrak yang sulit dipelajari masih sangat melekat dalam diri peserta didik, bahkan masyarakat pada umumnya. Ditambah lagi pandangan bahwa matematika hanya berkutat pada hitungan angka-angka yang sangat membosankan dan memelahkan.⁸ Salah satu faktor yang menyebabkan anak didik merasa bosan dalam belajar adalah dikarenakan metode mengajar guru yang monoton. Maka dari itu guru berkewajiban mengubah anggapan para peserta didik, dengan menciptakan suatu proses belajar peserta didik aktif yang dalam pembelajaran tidak didominasi dari pihak guru.

Proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah selama ini dirasa kurang menyenangkan dan membosankan bagi peserta didik. Hal ini disebabkan guru hanya membaca dan menjelaskan pelajaran dari meja guru, tanpa merangsang anak didik untuk bertanya, memberikan umpan balik, maupun mendorong mereka

⁶ Moch. Masykur dan Abdul Halim, *Mathematical Intelligence*, (Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2007), hal. 52

⁷ *Ibid*, hal. 52

⁸ Hadi Susanto, *Tuhan Pasti Ahli Matematika*, (Yogyakarta: Bentang Pustaka, 2015), pengantar penulis

berpikir kritis dan eksploratif.⁹ Sehingga tujuan pembelajaran untuk mengasah kemampuan dan memperbaharui perilaku anak didik tidak dapat tercapai. Terlebih lagi, sekolah terus menjejali anak didik dengan segudang teori tanpa memperhatikan kondisi psikologisnya, sehingga sangat sedikit anak didik yang mampu menyerap materi pelajaran dengan baik.

Berdasarkan realita yang ada khususnya dalam dunia pendidikan, masih sedikit sekali guru yang menerapkan metode pembelajaran yang pas dalam penyampaian materi pembelajaran. Para guru masih menggunakan metode pembelajaran yang sangat tradisional yaitu metode ceramah. Karena metode ini dianggap metode yang tidak perlu mengeluarkan banyak tenaga dan biaya. Selain itu guru akan lebih mudah mengawasi ketertiban peserta didik dalam mendengarkan pelajaran. Disamping kelebihan tersebut, metode ceramah memiliki beberapa kekurangan, yaitu dapat menimbulkan kejenuhan kepada peserta didik apalagi kurang dapat mengorganisasikannya, guru tidak mampu menjelajahi pemahaman peserta didik atas keterangan yang disampaikan, serta tidak merangsang perkembangan kreativitas peserta didik.¹⁰ Menyikapi persoalan tersebut, seorang guru harus pandai untuk menerapkan metode pembelajaran yang dapat merangsang dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan yang perlu dicapai dalam pembelajaran matematika di sekolah. Berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir yang menghasilkan bermacam-macam kemungkinan ide dan cara secara

⁹ Jamal Ma'ruf Asmani, *Tips Membangun Komunitas Belajar di Sekolah*, (Jogjakarta: Diva Press, 2014), hal.22

¹⁰ Anissatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 87

luas dan beragam.¹¹ Hal tersebut sesuai firman Allah SWT dalam surat Ar Ra'd ayat 3, yaitu:

إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٣﴾

Artinya : Sesungguhnya pada demikian itu terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang yang berpikir. (Q.S Ar Ra'd [13] : 3).

Kemampuan berpikir kreatif perlu dimiliki dan dikembangkan oleh setiap peserta didik, karena kemampuan ini berguna untuk menghasilkan banyak ide dalam menyelesaikan permasalahan peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif memiliki tiga indikator yaitu, kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan. Indikator kefasihan yaitu peserta didik dapat menyelesaikan masalah dengan bermacam-macam interpretasi, metode penyelesaian atau jawaban masalah. Fleksibilitas yaitu peserta didik memecahkan masalah dalam satu cara, kemudian dengan menggunakan cara lain. Kebaruan yaitu peserta didik memeriksa beberapa metode penyelesaian, kemudian membuat lainnya yang berbeda.¹²

Hal tersebut sering muncul di beberapa sekolah, salah satunya yaitu di MTs Negeri Ngantru. Berdasarkan hasil observasi di kelas VII MTs Negeri Ngantru, diketahui bahwa pembelajaran matematika di sekolah tersebut masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang didominasi guru dalam pembelajarannya (*teacher centered*), yaitu guru sering ceramah dalam pembelajaran matematika. Peserta didik masih banyak yang menerima (pasif) apa yang diberikan guru. Peserta didik terbiasa mengandalkan contoh penyelesaian

¹¹ Tomi Tridaya dkk, *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Pembelajaran Berbasis Masalah*, Jurnal Pendidikan Matematika, (Vol. 1 No. 1, 2012), hal. 23

¹² Tatag Yuli Eko Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif*, (Surabaya: Unesa University Press, 2008), hal. 44

soal dari guru dan pegangan buku matematika. Sehingga ketika peserta didik diberikan soal dengan model soal berbeda, peserta didik sudah kebingungan dan tidak mampu menyelesaikan soal tersebut.

Hal tersebut membuat kemampuan berpikir kreatif matematika tidak berkembang dan sebagian besar hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Oleh karena itu, perlu adanya suatu perbaikan proses ataupun variasi dalam pembelajaran matematika untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan meningkatkan hasil belajar matematika. Model pembelajaran yang dinilai tepat untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar matematika adalah model pembelajaran Osborn.

Model pembelajaran Osborn adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan metode atau teknik *brainstorming*. Teknik ini dipopulerkan oleh Alex F. Osborn dalam bukunya *Applied Imagination*. Istilah *brainstorming* mengacu pada proses untuk menghasilkan ide-ide baru atau proses untuk memecahkan masalah.¹³ Teknik *brainstorming* adalah teknik untuk menghasilkan gagasan yang mencoba mengatasi segala hambatan dan kritik. Kegiatan ini mendorong munculnya banyak gagasan, termasuk gagasan yang nylenah, liar, dan berani dengan harapan bahwa gagasan tersebut dapat menghasilkan gagasan yang

¹³ Luthfiyati Nurafifah dkk, *Model Pembelajaran Osborn Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*, (Vol. 1 No. 2, 2016), hal. 95

kreatif.¹⁴ *Brainstorming* sering digunakan dalam diskusi kelompok untuk memecahkan masalah bersama dan bisa juga digunakan secara individual.

Dengan demikian teknik *brainstorming* dalam model pembelajaran Osborn, akan memberikan kontribusi yang besar pada peserta didik dimana peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berfikir matematisnya dengan menyampaikan ide/gagasannya kepada peserta didik lain atas permasalahan yang diberikan oleh guru, serta peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan yang diajukan dengan bermacam-macam interpretasi. Model pembelajaran ini dapat diterapkan pada materi pokok apapun dalam hal ini peneliti mengambil materi pokok aritmatika sosial.

Materi aritmatika sosial merupakan materi yang banyak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Soal-soal yang termuat dalam materi ini pun banyak diangkat dari permasalahan sehari-hari, seperti halnya menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan penjualan, pembelian suatu barang, persentase keuntungan dan kerugian. Oleh karena itu peneliti perlu mengambil materi aritmatika sosial agar peserta didik mengetahui secara matang konsep aritmatika sosial dan mengetahui manfaat mempelajari aritmatika sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dibuat oleh Ferry Ferdiansyah dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Osborn untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMP” menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berfikir kreatif matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran osborn lebih baik daripada siswa yang menggunakan

¹⁴ Luthfiyati Nurafifah dkk, *Model Pembelajaran...*, hal. 95

pembelajaran tradisional.¹⁵ Selain itu skripsi yang dibuat Ahmad Badrus dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Osborn Terhadap hasil Belajar Matematika Pada materi Pokok bangun Datar Segi Empat Siswa Kelas VII Di SMPN 2 Ngunut Tahun Ajaran 2014/2015” yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Osborn berpengaruh besar terhadap hasil belajar dengan $t_{hitung}(4,422) > t_{tabel}(5\% = 2,000)$.¹⁶

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Osborn terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Matematika Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII MTsN Ngantru Tahun Ajaran 2017/2018”.

B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, terdapat masalah-masalah yang berkaitan dengan proses pembelajaran matematika siswa kelas VII MTsN Ngantru. Masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Pembelajaran yang masih didominasi oleh guru (*teacher centered*), sehingga belum sepenuhnya terpusat pada siswa (*student centered*).
- b. Siswa masih banyak yang menerima (pasif) apa yang diberikan guru.
- c. Sebagian siswa merasa kesulitan dalam mempelajari matematika.

¹⁵ Fery Ferdiansyah, *Penerapan Model Pembelajaran Osborn Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP*, (Jurnal Online Pendidikan Matematika Kontemporer, Vol 1, No 1, 2013), dalam <http://journal.fpmipa.upi.edu> diakses tanggal 16 Maret 2017

¹⁶ Ahmad Badrus, *Pengaruh Model Pembelajaran Osborn Terhadap hasil Belajar Matematika Pada materi Pokok bangun Datar Segi Empat Siswa Kelas VII Di SMPN 2 Ngunut Tahun Ajaran 2014/2015*, (Tulungagung, Skripsi tidak diterbitkan, 2014), hal 81

- d. Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa terbilang masih kurang.
- e. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah.
- f. Masih kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, mengingat begitu luasnya permasalahan yang ada maka perlu peneliti memberikan pembatasan masalah. Pembatasan masalah ini bertujuan agar penelitian yang akan dilakukan dapat tercapai sesuai sasaran dan tujuan dengan baik. Adapun pembatasan masalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan berfikir kreatif melibatkan indikator berfikir kreatif, yaitu kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan yang dilihat dari hasil *post-test* materi aritmatika sosial.
- b. Hasil belajar matematika adalah hasil *post-test* materi aritmatika sosial.
- c. Materi yang diteliti adalah materi aritmatika sosial khususnya pada bahasan penjualan, pembelian suatu barang, persentase keuntungan dan kerugian.
- d. Model pembelajaran Osborn yang digunakan peneliti terdapat enam tahap yaitu, tahap orientasi, analisa, hipotesis, pengeraman, sistesis, dan verifikasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran Osborn terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika materi aritmatika sosial siswa kelas VII MTsN Ngantru tahun ajaran 2017/2018 ?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran Osborn terhadap hasil belajar matematika materi aritmatika sosial siswa kelas VII MTsN Ngantru tahun ajaran 2017/2018 ?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran Osborn terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar matematika materi aritmatika sosial siswa kelas VII MTsN Ngantru tahun ajaran 2017/2018 ?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Osborn terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika materi aritmatika sosial siswa kelas VII MTsN Ngantru tahun ajaran 2017/2018.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Osborn terhadap hasil belajar matematika materi aritmatika sosial siswa kelas VII MTsN Ngantru tahun ajaran 2017/2018.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Osborn terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar matematika materi aritmatika sosial siswa kelas VII MTsN Ngantru tahun ajaran 2017/2018.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan pada umumnya, dan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar matematika siswa pada khususnya. Adapun manfaat penelitian ada 2, yaitu manfaat secara teoritis dan secara praktis. Adapun rinciannya sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif agar dapat memperkaya ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan model pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

2. Secara praktis

a. Bagi siswa

Penggunaan model pembelajaran Osborn dalam materi matematika diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, dapat melatih siswa untuk menganalisis, menghubungkan, mengevaluasi, dan menilai suatu gagasan dari sebuah permasalahan yang akan dipecahkan, meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa terhadap mata pelajaran matematika serta mampu meningkatkan hasil belajar matematika.

b. Bagi guru

Sebagai bahan pertimbangan agar guru dapat memilih model pembelajaran Osborn dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran

dengan menggunakan model pembelajaran Osborn juga dapat menjadi sumber rujukan bagi guru untuk membuat inovasi agar proses pembelajaran lebih dipahami oleh siswa.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini paling tidak dapat dijadikan masukan untuk mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran Osborn dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

d. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman tentang penerapan model-model serta metode mengajar sebagai bekal nantinya ketika terjun di dalam dunia pendidikan.

F. Penegasan Istilah

Supaya tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah-istilah yang digunakan dalam judul ini, maka diperlukan adanya penegasan istilah sebagai berikut:

1. Penegasan konseptual

- a. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹⁷
- b. Model pembelajaran Osborn adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan metode atau teknik *brainstorming*. Teknik *brainstorming*

¹⁷ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996), hal. 747

adalah teknik untuk mengacu pada proses untuk menghasilkan ide-ide baru atau proses untuk memecahkan masalah.¹⁸

- c. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan dalam suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru secara fasih dan fleksibel. Ide dalam pengertian disini adalah ide dalam memecahkan atau mengajukan masalah matematika dengan tepat atau sesuai dengan permintaannya.¹⁹
- d. Hasil belajar merupakan realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas tinggi yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, ketrampilan berfikir maupun ketrampilan motorik.²⁰

2. Penegasan operasional

Secara operasional penelitian ini meneliti “Pengaruh model pembelajaran Osborn terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar matematika materi aritmatika sosial siswa kelas VII di MTsN Ngantru tahun ajaran 2017/2018.” Dari penerapan model pembelajaran Osborn, peneliti ingin mengetahui apakah model pembelajaran tersebut dapat memunculkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, dan hasil belajar matematika siswa juga dapat meningkat.

¹⁸ <http://repository.unpas.ac.id/11624/4/BAB%20II.pdf> diakses pada 21.45 tanggal 01 Maret 2017

¹⁹ Siswono, *Model Pembelajaran ...*, hal. 24

²⁰ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landaasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 102

Adapun langkah-langkah model pembelajaran Osborn adalah sebagai berikut:

- a. Tahap orientasi, yaitu suatu tahap dimana guru menyampaikan masalah pada LKS terkait materi aritmatika sosial kepada setiap kelompok.
- b. Tahap analisa, yaitu siswa disetiap kelompok merinci bahan yang relevan atas masalah yang ada, dengan kata lain siswa mengidentifikasi masalah.
- c. Tahap hipotesis, yaitu siswa dipersilahkan untuk mengungkapkan pendapat terhadap situasi atau permasalahan yang diberikan.
- d. Tahap pengeraman, yaitu siswa bekerja secara mandiri dalam kelompok untuk membangun kerangka berpikirnya.
- e. Tahap sintesis, yaitu guru membuat diskusi kelas, guru mempersilahkan salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil dari penyelesaian masalah yang paling tepat menurut kelompok.
- f. Tahap verifikasi, yaitu guru mengajak siswa untuk menentukan pendapat yang terbaik.

G. Sistematika Pembahasan

Tujuan sistematika pembahasan ini adalah untuk lebih memudahkan serta memahami dan mempelajari isi dari pembahasan proposal skripsi. adapun sistematika pembahasan ini akan dirinci oleh penulis sebagai berikut:

1. Bagian awal

Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian inti

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi dan pembatasan masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) manfaat penelitian, (f) penegasan istilah, (g) sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari: (a) diskripsi teori, (b) hipotesis penelitian, (c) penelitian terdahulu, (d) kerangka konseptal/kerangka berfikir penelitian.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari (a) pendekatan dan jenis penelitian, (b) variabel penelitian, (c) populasi dan sampel penelitian, (d) kisi-kisi instrumen, (e) instrmen penelitian, (f) data dan sumber data, (g) teknik pengumpulan data, (h) analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari: (a) deskripsi data, (b) pelaksanaan penelitian, (c) pengujian hipotesis, (d) rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V Pembahasan, terdiri dari: Hasil Penelitian dan Pembahasan.

Bab VI Penutup, terdiri dari: (a) Kesimpulan, dan (b) saran.