

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Peraturan Perundang-undangan Sistem Pendidikan Nomor 20 tahun 2003, adalah suatu usaha sadar dan terencana yang bertujuan menciptakan lingkungan pembelajaran di mana peserta didik secara aktif menggali potensi dirinya dengan maksud mencapai kekuatan spiritual dalam agama, mengendalikan diri, membentuk kepribadian, meningkatkan kecerdasan, mengembangkan moralitas yang tinggi, serta menguasai keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat.¹ Dengan adanya pendidikan, seseorang memiliki kesempatan untuk menggali potensinya. Lebih dari itu, pendidikan menjadi nilai tambah dalam Membentuk individu dengan kualitas yang unggul menjadi tujuan utama. Pendidikan dipandang sebagai fondasi utama dalam membangun peradaban suatu bangsa. Keberhasilan atau kegagalan pendidikan sangat dipengaruhi oleh materi pelajaran dan metode pengajaran yang diberikan oleh para pendidik di lingkungan sekolah.²

Kemajuan suatu bangsa dapat tercermin dari berbagai sektor, termasuk pendidikan. Pendidikan berkualitas memiliki peran penting dalam membentuk generasi muda yang berkualitas, sehingga berkontribusi pada kemajuan bangsa tersebut. Belajar merupakan rangkaian aktivitas yang dialami seseorang melalui interaksi dengan lingkungan. Interaksi tersebut bisa dipicu oleh faktor internal maupun eksternal individu. Melalui interaksi dengan lingkungan, individu mengalami proses penghayatan yang dapat menghasilkan perubahan pada dirinya. Belajar merupakan interaksi aktif, hal ini menandakan bahwa belajar tidak hanya tentang menyerap informasi tanpa usaha aktif dari individu yang belajar. Meskipun guru memberikan pengajaran, perubahan tidak akan terjadi jika individu yang belajar tidak terlibat secara aktif dalam proses tersebut. Perubahan hanya

¹ UU RI, “No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan”, <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.peraturan.go.id/&ved=2ahUKEwirxLOWINOGAxUw2DgGHTkSLUMQFnoECBkQAQ&usg=AOvVaw222xGfwXgfDCDkS67JAt4a>

² Diah Evi Yulianti, Diah, Wawan Shokib Rondli, and Gunawan Setiadi, “Peningkatan Hasil Belajar Tema 8 Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together (Nht) Berbantuan Media Teka-Teki Silang Di Kelas V Sdn Wirun,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 91.

akan terjadi ketika individu memberikan reaksi terhadap situasi pembelajaran yang dihadapinya.³

Seorang guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dari pembelajaran yang semula berpusat pada guru dapat diubah diganti dengan Pembelajaran yang berfokus pada siswa memungkinkan adanya perubahan, seperti penyesuaian model dan media pembelajaran agar sesuai dengan materi yang diajarkan dan melibatkan partisipasi aktif siswa dalam prosesnya.⁴ Penerapan model pembelajaran kooperatif dapat menghasilkan suasana belajar yang menarik dan disukai oleh peserta didik. Model pembelajaran kooperatif melibatkan serangkaian aktivitas belajar-mengajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu, dengan tujuan mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan.⁵ Pembelajaran IPA didalamnya terdapat penekanan yang lebih pada pendekatan keterampilan proses. Peserta didik diberikan kesempatan untuk secara aktif menemukan fakta-fakta, membangun konsep sains, teori, dan mengembangkan sikap ilmiah mereka sendiri. Dampak dari pendekatan ini adalah peningkatan kualitas proses pendidikan dan hasil pembelajaran yang dicapai oleh peserta didik.⁶

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan pengajar kelas 5 di MI NU Sholahiyah Pedawang Bae Kudus, dapat disimpulkan bahwa

³ M Suardi, *Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=http://books.google.co.id/books%3Fid%3DkQ1SDwAAQBAJ%26printsec%3Dcopyright%26hl%3Did&ved=2ahUKEwjbr6p4tOGAxX8-jgGHfOoD88QFnoECBYQAQ&usg=AOvVaw0hG1CcDQwynVTjBMLqEHB> C.

⁴ Diah, Wawan Shokib Rondli, and Gunawan Setiadi, “Peningkatan Hasil Belajar Tema 8 Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together (Nht) Berbantuan Media Teka-Teki Silang Di Kelas V Sdn Wirun,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023).

⁵ Saiful Anam, Sekar Dwi Ardianti, and Much Arsyad Fardani, “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Game Teka Teki Silang Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4, no. 1 (2023): 1–5, <https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.8699>.

⁶ Wildan Fatoni, Sevie Safitri Rosalina, and Dinar Maftukh Fajar, “Urgensi Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Sains, Teknologi, Dan Masyarakat Dalam Menghadapi Problematika Kehidupan Masyarakat,” *Mimbar Pgsd Undiksha* 2, no. 1 (2014): 111–30, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3028>.

dalam pembelajaran IPA yakni, (1) siswa menganggap bahwa materi IPA terlalu banyak hafalannya (2) beberapa siswa asyik dengan aktivitasnya sendiri (3) kurangnya interaksi antara siswa dalam pembelajaran. Penjelasan diatas menimbulkan dampak pada aktivitas belajar siswa yakni siswa kurang aktif atau kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, hingga siswa merasa bosan yang pada akhirnya siswa kurang focus pada pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang peneliti ketahui karakter peserta didik di kelas 5 adalah siswa yang suka dengan pembelajaran yang berbaur permainan. Upaya yang sering dilaksanakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan terdapat unsur permainan didalamnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Stefen Deni Besare menyimpulkan bahwa minat dan aktivitas belajar siswa memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Salah satu masalah yang sering muncul adalah kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, aktivitas siswa dalam belajar menjadi hal yang krusial dan tidak boleh diabaikan, melainkan harus menjadi perhatian dan fokus bagi setiap guru dalam melaksanakan pembelajaran.⁷

Guru mengatasi permasalahan tersebut dengan melibatkan siswa secara aktif dalam aktifitas pembelajaran, sehingga peserta didik tidak terfokus pada aktivitas yang tidak berkaitan dengan belajar. Untuk mengatasi masalah ini, pendidik perlu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah kemas pembelajaran berorientasi pada model belajar kooperatif. Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa dapat bekerja sama dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan ini dapat membantu mengurangi kebosanan siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Menurut Eggen dan Kauchak seperti yang dikutip oleh Trianto (2014), Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi pengajaran di mana siswa bekerja sama secara kolaboratif untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Nurulhayati sebagaimana dikutip oleh Harefa (2020),

⁷ Stefen Besare, "Hubungan Minat Dengan Aktivitas Belajar Siswa," *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 7, no. 1 (2020): 19, <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p018>.

pembelajaran kooperatif juga dapat diartikan sebagai strategi pembelajaran yang mendorong partisipasi siswa dalam kelompok kecil agar mereka dapat saling berinteraksi satu sama lain.⁸ kesimpulannya bahwa salah satu model pembelajaran yang didalamnya melibatkan siswa adalah dengan cara berkelompok atau bekerjasama atau dikenal dengan model pembelajaran kooperatif. Dalam model pembelajaran berkelompok, siswa bekerja sama dalam sebuah tim untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pendekatan ini mendorong interaksi sosial, kolaborasi, dan pertukaran ide di antara kelompok.

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang telah berkembang. Model ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan fokus pada peserta didik, mendorong motivasi eksplorasi dan kreativitas. NHT menggunakan struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi interaksi antara peserta didik dengan tujuan meningkatkan penguasaan akademik. Dengan menerapkan model pembelajaran NHT, diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi lebih beragam dan menarik, mencegah kebosanan, serta meningkatkan keterlibatan dan semangat peserta didik. Dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, diharapkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan dapat meningkat.⁹ Semua model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa aktif mencari materi dengan bimbingan guru merupakan model pembelajaran kooperatif.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah *Numbered Head Together* (NHT). Dalam tipe NHT, siswa terlibat secara aktif menelaah materi yang diajarkan. Setiap siswa dalam kelompok diberi nomor yang berbeda. Oleh karena itu, model pembelajaran *Numbered Head Together* memenuhi kriteria sebagai model pembelajaran kooperatif yang menekankan aktivitas siswa aktif mencari materi dengan bimbingan guru, di mana setiap siswa dalam kelompok

⁸ Darmawan Harefa, "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 1 (2022): 325, <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>.

⁹ Siti Fatimah and S Syamsudin, "Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (Nht) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah," *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 4 (2021): 38–54, <https://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/awaliyah/article/view/684>.

memiliki nomor yang berbeda.¹⁰ Semua model pembelajaran yang mengajak siswa terlibat aktif dan meningkatkan kerjasama dalam memecahkan masalah merupakan model pembelajaran kooperatif. *Numbered Head Together* (NHT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif. Tujuan implementasi model NHT dalam belajar mengajar adalah mengajak siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan kerjasama antar siswa dalam memecahkan masalah. Efektivitas model NHT dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan media sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, model *Numbered Head Together* merupakan model pembelajaran kooperatif yang bertujuan mengajak siswa aktif dan kerjasama, dengan didukung media sebagai sarana pendukung.¹¹

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru dapat menyatukan model pembelajaran dengan berbagai jenis media yang menarik. Alat bantu bagi guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa dengan lebih mudah selama proses pembelajaran disebut media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang menarik dapat mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dan mengurangi rasa bosan selama pembelajaran berlangsung.¹² Model pembelajaran tentu akan menjadi lebih baik jika didukung dengan instrument lain yaitu media pembelajaran. Pentingnya media dalam sebuah pembelajaran merupakan hal yang wajib bagi seorang guru karena keberhasilan guru dalam menjelaskan sebuah materi dapat ditentukan dengan media yang digunakan. Pembelajaran menjadi menyenangkan ketika media yang digunakan menarik dan informatif. Media yang informatif tentu mengandung makna-makna dalam sebuah materi pembelajaran yang dikemas dalam sebuah instrument pembelajaran.

¹⁰ Anwar Barutu, Dewi Rahimah, and Dewi Herawty, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (Nht) Dengan Media Kartu Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Smp," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* 1, no. 2 (2017): 251–253.

¹¹ Diah, Wawan Shokib Rondli, and Gunawan Setiadi, "Peningkatan Hasil Belajar Tema 8 Melalui Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (Nht) Berbantuan Media Teka-Teki Silang Di Kelas V Sdn Wirun," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023).

¹² 2101

Berdasarkan dengan karakteristik peserta didik kelas 5 di MI NU Sholahiyah Pedawang Bae Kudus sesuai yang dijelaskan diatas yakni membutuhkan media pembelajaran yang memiliki unsur permainan edukatif. Semua permainan yang memiliki unsur mendidik yang melekat di dalamnya merupakan permainan edukatif. Unsur mendidik dalam permainan edukatif bersifat inheren, artinya unsur tersebut ada dan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari permainan itu sendiri. Dengan kata lain, keberadaan unsur mendidik bukanlah sesuatu yang ditambahkan dari luar, melainkan sudah melekat secara alami dalam permainan edukatif tersebut. Oleh karena itu, definisi permainan edukatif adalah permainan yang di dalamnya terkandung unsur mendidik yang melekat sehingga menjadi satu kesatuan tumpah dengan permainan itu sendiri.¹³ Salah satu media pembelajaran yang memiliki unsur permainan edukatif yakni *Crossword Puzzle* atau teka teki silang. Penggunaan teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) sebagai media pembelajaran merupakan suatu pembelajaran yang memiliki unsur permainan. Permainan teka-teki silang atau *Crossword Puzzle* dianggap sebagai permainan edukatif karena dapat membantu belajar bekerja sama diantara siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar mengajar.¹⁴ Teka-teki silang, yang sering disingkat sebagai TTS, merupakan sebuah permainan di mana pemain diminta untuk mengisi kotak-kotak yang kosong dan berbentuk kotak putih dengan huruf-huruf untuk membentuk suatu kata, sesuai dengan clue yang tertera.¹⁵ Game Teka-teki Silang (TTS) disini digunakan sebagai media pembelajaran IPA kelas V di MI NU Sholahiyah Pedawang Bae Kudus. Melalui TTS ini, siswa tidak hanya diajak untuk berpartisipasi secara mental, tetapi juga melibatkan aktivitas fisik. Dengan menggunakan TTS, diharapkan siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah dan mendalam karena metode

¹³ Andika Aprilianto and Wahyuni Mariana, "Permainan Edukasi (Game) Sebagai Strategi Pendidikan Karakter," *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2018): 139–58, <https://doi.org/10.31538/nzh.v1i1.47>.

¹⁴ Ni Putu Jati Dinar Wulan, Ignatius I Wayan Suwatra, and I Nyoman Jampel, "Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka- Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS," *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 7, no. 1 (2019): 66–74.

¹⁵ Bayu Purwoko and Siti Masitoh, "Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Tunarungu," *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2022, 1–19.

pembelajarannya yang interaktif dan menyenangkan. Semua media pembelajaran yang mencakup unsur permainan, hiburan, dan dapat dilakukan dengan santai serta beragam variasi merupakan media yang menarik bagi siswa. Teka-teki silang memenuhi kriteria tersebut sebagai media pembelajaran yang menarik. Dengan sifatnya yang menghibur layaknya permainan namun tetap mendidik, teka-teki silang dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Apabila teka-teki silang disusun berdasarkan materi pelajaran tertentu, seperti IPA, maka siswa dapat mempelajari materi tersebut dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif dibandingkan metode konvensional. Oleh karena itu, penggunaan teka-teki silang sebagai media pembelajaran adalah tepat karena unsur permainan dan hiburannya yang menarik dapat membuat siswa lebih antusias belajar, serta penyusunannya yang disesuaikan dengan materi pelajaran memungkinkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif.¹⁶ Teka-teki silang memiliki karakteristik yang santai dan menyenangkan, sehingga sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran IPA, terutama pada materi yang membutuhkan hafalan. Melalui teka-teki silang, diharapkan siswa tidak akan merasa jenuh selama proses pembelajaran karena mereka dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menghibur.

Alasan pemilihan penerapan model NHT berbantuan media *Crosswords Puzzle* yaitu, Untuk mendorong semangat dan keterlibatan siswa dalam kelompok sehingga mereka lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat menciptakan pengalaman belajar yang berarti. Kelebihan model NHT yakni setiap siswa diwajibkan untuk siap menjawab pertanyaan, Siswa dapat melakukan diskusi, dan siswa yang memiliki pemahaman yang lebih baik dapat membantu siswa lain yang mungkin memiliki pemahaman yang kurang baik. Teka-teki silang ini dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, mengingat karakteristik permainan teka-teki silang yang mudah selain itu juga menyenangkan, diharapkan dapat memfasilitasi proses kegiatan belajar mengajar dengan baik, sekaligus karakteristik siswa yang umumnya senang ketika diajak bermain. Penggabungan media teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) sangat cocok dipadukan dengan metode pembelajaran kooperatif yang sifatnya berkelompok. Dalam

¹⁶ Fadli Aditya Arsyad, Nurfaizah Ap, and Amir Pada, "Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," 2023, 1–13.

penelitian ini digunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*).

Terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Ali Hanafiah dkk yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran konvensional. Penelitian tersebut mendukung keunggulan model NHT dalam meningkatkan motivasi belajar. Adanya hasil penelitian pendukung tersebut memotivasi penulis untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model NHT dalam pembelajaran IPA di kelas 5 MI NU Sholahiyah Pedawang. Dalam penelitian ini, model NHT akan dikolaborasikan dengan media *Crossword Puzzle* untuk menarik semangat dan keterlibatan siswa.

Oleh karena itu, inilah latar belakang yang penulis gunakan dalam menyusun skripsi yang berjudul "**Implementasi Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Berbantuan Media *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran IPA Kelas 5 di MI NU Sholahiyah Pedawang Bae Kudus**".

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, peneliti menentukan fokus penelitian seperti dibawah ini :

1. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran IPA kelas V di MI NU Sholahiyah Pedawang Bae Kudus.

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini yaitu kepala madrasah, guru mata pelajaran IPA, dan siswa-siswi kelas V A MI NU Sholahiyah Pedawang Bae Kudus yang berjumlah 27 siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana Implementasi model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran IPA kelas V di MI NU Sholahiyah Pedawang Bae Kudus ?
2. Faktor apa saja yang menjadi pendukung dan penghambat dari implementasi model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran IPA kelas V di MI NU Sholahiyah Pedawang Bae Kudus ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Implementasi model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran IPA kelas V di MI NU Sholahiyah Pedawang Bae Kudus
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran IPA kelas V di MI NU Sholahiyah Pedawang Bae Kudus

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* didalam dunia Pendidikan.
- b. Sebagai sumber model pembelajaran yang dapat dipergunakan pada pengembangan model pembelajaran *Numbered Head Together*.
- c. Sebagai bahan kajian yang dapat digunakan dalam sebuah penelitian dalam bidang Pendidikan.
- d. Dapat memberikan pengetahuan tentang implementasi model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Crossword Puzzle*.
- e. Dapat dijadikan sebagai referensi bagi pembaca dan peneliti terkait penelitian model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Crossword Puzzle*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan bisa menjadi motivasi kepada pendidik atau guru mapun calon guru agar pembelajaran lebih bervariasi dalam mengembangkan pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan model pembelajaran *Numbered Head Together* peserta didik menjadi lebih semangat dalam proses pembelajaran dikelas.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dilakukan bagi pihak sekolah sebagai sarana untuk penelitian selanjutnya serta dapat membawa dampak yang baik terhadap perkembangan pembelajaran sehingga meningkatkan mutu di MI NU Sholahiyah.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan peneliti terkait model pembelajaran *Numbered Head Together* sekaligus terkait media *Crossword Puzzle*.

F. Sistematika Penulisan

Struktur penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab, dengan tujuan memudahkan pembaca dalam memahami isi penelitian tersebut, maka disusun sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, berisi tentang penjelasan teori-teori yang berkaitan dengan judul, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, pada bab ini berisi tentang gambaran umum MI NU Sholahiyah Pedawang Bae Kudus, hasil penelitian serta analisis hasil penelitian.

BAB V PENUTUP, pada bab ini berisi kesimpulan yang merupakan rangkuman singkat dari inti masalah yang dibahas serta masukan atau saran yang diberikan untuk peneliti selanjutnya.

Bagian akhir terdiri, daftar pustaka dan lampiran.