

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia dalam era industrialisasi ini membulatkan tekad untuk mengembangkan budaya belajar yang menjadi pra-syarat berkembangnya budaya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Namun dalam mengembangkan budaya tersebut perlu belajar yang mana dan bagaimana hal tersebut diupayakan untuk diwujudkan. Dengan kata lain, persoalan sebagai budaya yang akan dikembangkan tidak bisa dipisahkan dengan pemaknaan hakikat manusia baik yang belajar maupun yang membelajarkan.

Sejalan dengan hal tersebut, maka sektor pendidikan mengambil peranan penting. Dalam kualitas pendidikan pada setiap jenjang harus terus ditingkatkan. Karena dengan kualitas pendidikan yang baik akan mampu memproduksi manusia yang mampu bersaing dalam era industri ini serta tangguh dalam menghadapi masalah yang timbul dalam masyarakat sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab I pasal 1 disebutkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Binti Maunah menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan yang berlangsung disekolah dan diluar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan siswa agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang.²

Inti dari proses pendidikan adalah pembelajaran yang merupakan suatu proses belajar-mengajar. Belajar dan mengajar adalah dua kegiatan yang berbeda, namun antara keduanya mempunyai hubungan yang sangat erat dan saling mempengaruhi. Belajar mengajar merupakan suatu interaksi antara siswa dan guru dalam rangka mencapai tujuan.³ Mengajar pada umumnya adalah usaha guru untuk menciptakan kondisi-kondisi atau mengatur lingkungan sedemikian rupa, sehingga terjadi interaksi antara siswa dengan lingkungan, termasuk guru, alat pelajaran, dan sebagainya yang disebut proses belajar, sehingga tercapai tujuan pelajaran yang telah ditentukan.⁴

Guru mempunyai peran penting dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional. Bagi bangsa Indonesia tujuan pendidikan yang ingin

¹ *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas*, (Surabaya : Wacana Intelektual, 2009), hal. 339

² Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta : Teras, 2009), hal. 5

³ Tabrani Rusyan, dkk. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Remadja Karya Offset, 1989), hal. 4

⁴ S. Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1994), hal. 43

dicapai melalui proses dan sistem pendidikan nasional ialah sebagaimana yang telah dituangkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa :

Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa 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.⁵

Tujuan pendidikan yang lainnya adalah tujuan institusional atau standar kompetensi lulusan yaitu tujuan yang ingin dicapai sekolah secara keseluruhan, tujuan kurikuler atau standar kompetensi mata kuliah atau mata pelajaran yaitu tujuan yang ingin dicapai oleh setiap bidang studi, tujuan instruksional atau kompetensi dasar adalah tujuan atau kompetensi yang akan dicapai oleh setiap tema atau pokok bahasan tertentu dalam satu mata pelajaran yang biasa disebut Satuan Pelajaran (SP) atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).⁶

Harapan yang paling utama dalam proses belajar mengajar di sekolah adalah siswa dapat mencapai hasil yang memuaskan atau hasil yang baik untuk mencapai kesuksesan. Hasil belajar yaitu terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh langsung terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh

⁵Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, (Surabaya : Wacana Intelektual, 2009), hal. 343

⁶ Muhammad Zaini, *Pengembangan Kurikulum : Konsep Implementasi Evaluasi dan Inovasi*, (Yogyakarta : Teras, 2009), hal. 83

siswa untuk mencapai tujuan belajar. Namun dalam mencapai tujuan belajar masih sering kita jumpai siswa yang mengalami kesulitan ataupun mempunyai hambatan dalam proses belajarnya.

Pada umumnya kesulitan belajar merupakan suatu kondisi yang ditandai adanya hambatan-hambatan dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk mencegah timbulnya kesulitan atau hambatan dalam belajar tersebut siswa serta orang-orang yang bertanggung jawab dalam pendidikan diharapkan dapat mengurangi timbulnya kesulitan tersebut.

Negara Indonesia di dunia pendidikan mengalami beberapa kesulitan yaitu lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya. Proses pembelajaran di kelas kebanyakan di arahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran yang seperti itu akan membuat siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Mereka sering tidak memperhatikan pelajaran bahkan mereka terkadang malah bermain atau berbicara dengan teman ketika proses pembelajaran sedang berlangsung sehingga kelas menjadi gaduh dan pelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi tidak efektif.

Mewujudkan keberhasilan indikator bagi keberhasilan belajar adalah adanya situasi yang menggairahkan dan menyenangkan. Dengan adanya situasi semacam ini siswa tidak hanya menunggu apa yang disampaikan oleh

guru tetapi mereka akan cenderung berpartisipasi secara aktif.⁷ Guru harus bisa menunjukkan keseriusan saat mengajar sehingga dapat membangkitkan minat serta motivasi siswa untuk belajar. Makin banyak siswa yang terlibat aktif dalam belajar, makin tinggi kemungkinan prestasi belajar yang dicapainya. Sedangkan dalam meningkatkan kualitas dalam mengajar hendaknya guru mampu merencanakan program pengajaran dan sekaligus mampu pula melakukan dalam bentuk interaksi belajar mengajar.

Membuat persiapan atau program pengajaran. Guru harus memahami tentang tujuan pengajaran, cara merumuskan tujuan mengajar, secara khusus memilih dan menentukan metode mengajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam hal ini guru harus mampu menciptakan pengajaran yang menarik agar siswa tidak cepat bosan terhadap suatu pelajaran dan mampu menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk selalu dapat menemukan inovasi-inovasi pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

Merealisasikan hal tersebut guru dituntut harus mampu mengelola, mendesain ataupun menguasai kelas dengan baik termasuk di dalamnya harus memiliki strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu kemampuan strategi pelaksanaannya memegang peranan penting. Bagaimana baiknya suatu perencanaan, tanpa

⁷ Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2002), hal. 46

diwujudkan implementasinya secara maksimal tidak akan membawa hasil yang diharapkan.

Siswa lebih aktif dalam suatu pembelajaran maka siswa harus mengerjakan banyak sekali tugas. Dalam konteks ini siswa bertugas untuk belajar mencari, menemukan, menyimpulkan dan mengomunikasikan sendiri sebagai pengetahuan, nilai-nilai pengamalan yang dibutuhkan harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari.⁸

Pembelajaran suatu mata pelajaran dapat bermakna bagi siswa apabila guru harus mengetahui tentang objek yang akan diajarnya sehingga dapat mengajarkan materi tersebut dengan penuh dinamika dan inovasi. Demikian halnya dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Madrasah Ibtidaiyah. Guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) perlu memahami hakekat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)⁸ adalah salah satu ilmu sistematis yang dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan induksi.⁹ Terdapat penegasan lain bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pelajaran yang banyak membutuhkan hafalan serta pembuktian secara kongkrit dalam kehidupan nyata. Jadi di dalam mengajarkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) guru dituntut untuk dapat mengajak siswanya memanfaatkan alam sekitar sebagai sumber belajar. Alam sekitar merupakan sumber belajar yang paling

⁸ Agus Sugianto, dkk, *Modul Pembelajaran IPA MI*, (Surabaya : Lapis, 2009), hal. 11

⁹ Sukarno, dkk, *Dasar-Dasar Pendidikan Sains*, (Jakarta : Bhratara Karya Aksara, 1981), hal. 1

otentik dan tidak akan habis digunakan, sehingga dimensi proses untuk mendapat ilmu IPA sendiri juga menjadi hal yang sangat penting.¹⁰

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam melibatkan siswa secara aktif guna menunjang kelancaran proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Karena dengan pembelajaran kooperatif terjadi interaksi antara siswa yang satu dengan yang lain. Siswa lebih berani mengungkapkan pendapat atau bertanya dengan siswa lain sehingga dapat melatih mental siswa untuk belajar bersama dan berdampingan, menekan kepentingan individu dan mengutamakan kepentingan kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Selain itu pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem

¹⁰ *Ibid*, hal. 12

pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan efektif.¹¹

Pembelajaran kooperatif terdapat komponen-komponen dasar pembelajaran. Komponen-komponen ini membedakan antara pembelajaran dengan kegiatan kelompok yang biasa. Komponen-komponen tersebut adalah semua anggota kelompok perlu bekerja sama untuk menyelesaikan tugas, heterogen, setiap siswa berkontribusi kepada kelompok dan setiap anggota kelompok dapat dinilai atas dasar kinerjanya, tim pembelajaran kooperatif perlu mengetahui tujuan akademik maupun sosial suatu penelitian.¹²

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Beberapa komponen keterampilan sosial adalah kecakapan berkomunikasi, kecakapan bekerja kooperatif dan kolaboratif serta solidaritas.¹³

Adapun salah satu dari beberapa model pembelajaran kooperatif adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur *games tournament* (permainan) serta

¹¹ Rusman. *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2011), hal. 206

¹² Julia Jasmine. *Mengajar Berbasis Multiple Intelligences* , (Bandung : Nuansa, 2007), hal.141

¹³ Joko Suprianto, *Cooperatif Learning*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2007), hal. 61

reinforcement (penguatan).¹⁴ Dalam *tournament* siswa memainkan game akademik dengan anggota-anggota tim lain untuk menyumbangkan poin untuk skor timnya (penguatan).¹⁵

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen itu, dan arena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi pengetahuan yang setara, maka kompetisi didalam *Teams Games Tournament* (TGT) terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya.¹⁶

Terdapat empat tahap dalam *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu, mengajar, belajar kelompok, turnamen/perlombaan, dan penghargaan kelompok. Hal yang menarik dari *Teams Games Tournament* (TGT) dan yang membedakannya dengan tipe pembelajaran kooperatif yang lain adalah adanya turnamen yang diadakan diakhir pembelajaran. Di dalam turnamen, siswa yang berkemampuan akademiknya sama akan saling berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi di meja turnamennya. Jadi, siswa yang berkemampuan akademiknya tinggi akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya tinggi, siswa yang berkemampuan akademiknya

¹⁴ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung : Refika Aditama, 2009), hal.67

¹⁵ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*, (Bandung : Nusa Media, 2008), hal. 13

¹⁶ Rusman. *Model-Model Pembelajaran*, ... hal. 206

sedang akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya sedang, siswa yang berkemampuan akademiknya rendah akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya rendah juga. Oleh karena itu, setiap siswa punya kesempatan yang sama untuk menjadi yang terbaik di meja turnamennya. Hal ini tentu akan memotivasi siswa dalam belajar sehingga berpengaruh juga terhadap prestasi belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan terhadap siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Tunggangri Kalidawir Tulungagung terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Salah satu kendala tersebut adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap materi-materi yang diajarkan oleh guru. Kondisi tersebut disebabkan oleh berbagai hal, diantaranya yaitu siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru karena merasa bosan atau kurang tertarik dengan model pembelajaran yang monoton sehingga siswa menjadi kurang aktif dan hasil belajar rata-rata dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 75 .¹⁷

Menurut penuturan dari Bapak Hamim Thohari selaku guru IPA mengatakan, "Dalam pelaksanaan pembelajaran, saya sering menggunakan metode ceramah dan penugasan. Sehingga pada saat pembelajaran IPA berlangsung, siswa kelas V-A ada yang ramai sendiri. Setelah penyampaian materi saya menyuruh siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS), dan selama ini saya hanya sebatas menggunakan metode tersebut dalam pembelajaran sehari-hari."¹⁸

¹⁷ Pengamatan Pribadi kelas V-A MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung, tanggal 17 September 2014

¹⁸ Wawancara Guru Kelas V-A MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung, tanggal 17 September 2014

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah sebagai berikut :

P : “Bagaimana kondisi siswa kelas V-A ketika proses pembelajaran mata pelajaran IPA berlangsung ?”

G : “Siswa kelas V-A termasuk siswa yang ramai dalam pembelajaran. Pada waktu proses pembelajaran siswa banyak yang kurang memperhatikan penjelasan guru, kadang ketika dilihat seperti memperhatikan, tetapi pikirannya kemana-mana. Selain itu juga ada yang bermain sendiri.”

P : “Selama ini, metode ataupun model pembelajaran apa yang Bapak gunakan dalam pembelajaran IPA ?”

G : “Biasanya dalam pembelajaran IPA saya hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, kelompok dan penugasan.”

P : “Bagaimana kondisi siswa saat proses pembelajaran dengan metode ceramah ?”

G : “Awalnya siswa mendengarkan dan memperhatikan walaupun ada beberapa siswa yang ramai dengan temannya dan bermain sendiri, tetapi selang beberapa waktu siswa kelihatan mulai bosan dan kurang perhatian.”

P : “Dalam pembelajaran IPA, pernahkah Bapak menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ?”

G : “Belum pernah mbak. Biasanya dalam pembelajaran IPA saya hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, kelompok dan penugasan sesuai dengan materi yang diajarkan.”

P : “Bagaimana hasil belajar siswa kelas V-A untuk mata pelajaran IPA ?”

G : “Sebenarnya prestasi belajar siswa tidak terlalu jelek mbak, tetapi masih banyak yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).”

Keterangan :

P : Peneliti

G : Guru mata pelajaran IPA kelas V-A

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan di atas, maka perlu satu tindakan guru untuk mencari dan menerapkan suatu model pembelajaran yang sekiranya dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pokok bahasan Cahaya dan Sifat-sifatnya siswa kelas V MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pokok bahasan Cahaya dan Sifat-sifatnya siswa kelas V MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi Cahaya dan Sifat-sifatnya siswa kelas V MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung.
- b. Untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi Cahaya dan Sifat-sifatnya siswa kelas V MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadikan pengembangan ilmu pengetahuan tentang penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

2. Secara Praktis

- a. Bagi Kepala MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar pengambilan kebijaksanaan dalam hal proses belajar mengajar.

b. Bagi guru MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung

Sebagai masukan dalam proses pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) agar mengikuti, memperhatikan, dan menerapkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini sehingga kelemahan pelaksanaan dalam pembelajaran di lingkungan pendidikan dapat diperbaiki sesuai dengan saran dan rekomendasi dari hasil-hasil penelitian tindakan kelas.

c. Bagi siswa MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung

Hasil penelitian ini bagi siswa dapat digunakan untuk meningkatkan hasil prestasi dan memacu semangat dalam melakukan kreatifitas belajar agar memiliki kemampuan yang maksimal sebagai bekal pengetahuan dimasa yang akan datang.

d. Bagi peneliti lain / Pembaca

Bagi peneliti yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di sekolah.

e. Bagi perpustakaan IAIN Tulungagung

Sebagai bahan koleksi dan referensi supaya dapat digunakan sebagai sumber belajar atau bacaan bagi mahasiswa lainnya.

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Susunan karya ilmiah akan teratur secara sistematis dan terurut serta alur penyajian laporan penelitian lebih terarah maka diperlukan sistematika

pembahasan. Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi yang disusun adalah sebagai berikut :

Bagian awal terdiri dari : Halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman persembahan, motto, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak.

Bagian inti terdiri dari lima bab dan masing-masing bab berisi sub-sub bab, antara lain :

BAB I Pendahuluan, terdiri dari : latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, terdiri dari : kajian teori (belajar dan pembelajaran, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), hasil belajar, Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)), penelitian terdahulu, hipotesis tindakan, dan kerangka pemikiran.

BAB III Metode Penelitian, terdiri dari : jenis dan desain penelitian, lokasi dan subyek penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, indikator keberhasilan, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari : deskripsi hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Penutup, terdiri dari : kesimpulan dan rekomendasi / saran.

Bagian akhir, terdiri dari : daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian tulisan, dan riwayat hidup.