

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu investasi yang berharga bagi kehidupan. Pendidikan pada dasarnya adalah sarana untuk mencerdaskan anak bangsa agar memiliki pengalaman, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, serta dapat menanamkan nilai-nilai kepribadian atau watak yang selaras dengan kebudayaan yang ada di masyarakat.<sup>1</sup> Seiring pentingnya peran pendidikan kompetensi guru dan siswa harus ditingkatkan. Seorang guru diharapkan menguasai kompetensi yang diantaranya, yaitu: pedagogik, keterampilan, kepribadian, dan sosial. Guru masa kini dituntut untuk lebih efektif dalam melakukan proses pembelajaran yang tentu sesuai dengan profesinya. Efektivitas guru dinilai sangat penting karena pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa belajar dengan baik dan optimal.<sup>2</sup>

Pembelajaran merupakan pokok kegiatan dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan ditentukan dari proses pembelajaran berlangsung. Mengacu pada Undang-

---

<sup>1</sup> UU Sidaknas, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Guruan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia*, Zitteliana, Vol. 18, 2003.

<sup>2</sup> Hadiya Habib, "Impact Factor: RJIF 5. 22 Www.Nationaljournals.Com Volume 2; Issue 3," *National Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 2017, 530–32, <https://www.researchate.net/publication/334721571>.

undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, tujuan pendidikan yaitu untuk mengembangkan potensi dari siswa agar senantiasa beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME; untuk menciptakan siswa yang berakhlak mulia, berilmu, sehat, cerdas, kreatif, dan inovatif; dan untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang memiliki sikap demokratis serta bertanggung jawab.<sup>3</sup> Proses pembelajaran dianggap berhasil apabila tujuan pembelajaran tercapai dengan baik dan hasil belajar yang optimal.

Proses pembelajaran tidak terlepas dari peran guru. Guru harus selalu *up to date* dengan apa yang terjadi pada dunia pendidikan. Mengingat perubahan zaman yang semakin pesat terhadap kemajuan iptek. Jika guru tidak mengikuti perkembangan zaman, proses pembelajaran akan terkesan kuno dan monoton bisa jadi pembelajaran menjadi kurang efektif dan inovatif. Selain itu, guru harus pandai dalam pemilihan model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan salah satu hal yang bisa menunjang berjalannya proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang tepat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah tolak ukur seberapa berhasil model pembelajaran yang telah diterapkan.

Guru harus mampu menentukan dan mendesain strategi pembelajaran yang menyenangkan, menarik, serta inovatif agar tercipta suasana belajar yang optimal. Pembelajaran yang menyenangkan

---

<sup>3</sup> I Wayan Cong Sujana, *Fungsi dan Tujuan Guruan Indonesia*, Adi Widya: Jurnal Guruan Dasar 4, no. 1 (July 23, 2019): 29, <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.

membuat siswa belajar dengan lebih *enjoy* dengan tanpa tekanan dan paksaan. Menurut Indrawati dan Wawan pembelajaran yang menyenangkan merupakan pembelajaran yang di dalamnya terdapat suasana yang santai, bebas dari tekanan atau paksaan, menarik, membangkitkan minat belajar siswa, terdapat keterlibatan penuh dari siswa, siswa berkonsentrasi tinggi, lingkungan belajar yang nyaman, perasaan gembira, adanya semangat belajar, dan terciptanya pembelajaran yang kondusif.<sup>4</sup>

Guru yang profesional adalah guru yang mampu menjadikan siswanya sebagai subjek, bukan objek, karena hal demikian dapat menumbuhkan keaktifan siswa. Sejatinya proses belajar-mengajar merupakan interaksi yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu guru dan siswa. Untuk dapat mewujudkannya tentu dibutuhkan kreatifitas guru dengan cara mendesain metode pembelajaran serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Jika seorang guru tidak mampu menciptakan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk siswa maka konsentrasi siswa akan menurun dan kehilangan fokus dalam belajar.

Secara umum, pada proses pembelajaran tidak terlepas dari kendala-kendala pembelajaran yang dapat menghambat kegiatan belajar-mengajar. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di UPT SMP Negeri 1 Srengat kendala-kendala tersebut diantaranya terdapat beberapa

---

<sup>4</sup> Indrawati dan Wawan setiawan, *Modul Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan* (Yogyakarta: PPPPTKIPA, 2009), hal. 27-30.

guru yang belum menerapkan model pembelajaran yang menarik untuk siswa. Pembelajaran terkesan monoton serta tidak inovatif. Hal tersebut membuat siswa sulit menjaga fokusnya. Siswa hanya bisa fokus pada 15-20 menit diawal proses pembelajaran, sedangkan setelahnya siswa kehilangan konsentrasinya. Indikasi konsentrasi belajar siswa yang belum optimal ini dapat diketahui dari tingkah lakunya, yaitu siswa berbicara sendiri dengan teman sebangku ketika guru menjelaskan materi.

Ketika siswa kehilangan fokusnya, perhatian akan terpecah, sehingga informasi tidak tersampaikan secara optimal. Jika hal ini terjadi, akan berpengaruh terhadap pemahaman siswa, hasil belajar siswa, dan bahkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik.<sup>5</sup> Konsentrasi dalam belajar sangat penting bagi siswa, selain berpengaruh pada pemahaman siswa konsentrasi juga berpengaruh terhadap keaktifan siswa. Dengan konsentrasi yang tetap terjaga segala informasi dapat terekam dengan baik dalam memori otak. Salah satu cara yang dapat menjadikan suasana kelas menyenangkan serta mengembalikan konsentrasi siswa yaitu dengan penerapan *Ice Breaking*. *Ice Breaking* adalah peralihan keadaan dari yang membosankan, menjenuhkan, membuat kantuk, dan kaku menjadi *rileks*, bersemangat, segar, tidak membuat kantuk, serta ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat seseorang yang menyampaikan informasi di depan.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2021).

<sup>6</sup> Adi Soenarno, *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif* (Yogyakarta: Andi Offset, 2005).

Selain dengan penerapan *Ice Breaking*, penerapannya dalam pemilihan model pembelajaran juga tidak kalah penting untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan membuat siswa tetap menjaga konsentrasinya. Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW). Model pembelajaran *Think Talk Write* dapat menciptakan hasil pemikiran siswa dan meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran serta dapat membantu siswa dalam menyelesaikan latihan dengan benar.

Menurut Hamdayana, model pembelajaran *Think Talk Write* adalah cara yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa menjadi lebih baik dengan cara membantu siswa membangun pengetahuannya sendiri.<sup>7</sup> Sedangkan menurut Elisa, bahwa model pembelajaran *Think Talk Write* dimulai dengan bagaimana siswa menyampaikan pendapatnya melalui diskusi, dan kemudian melalui diskusi tersebut siswa dapat menuliskan kembali apa yang telah disampaikan tersebut. Kegiatan berpikir, berbicara, dan menulis merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan keaktifannya.<sup>8</sup>

Model pembelajaran *Think Talk Write* diperkenalkan oleh Huinker dan Laughlin yang pada dasarnya dimulai melalui proses berpikir, berbicara, dan menulis. Partisipasi siswa dalam berpikir, kemudian

---

<sup>7</sup> Nur Fitriyana and Rani Asnurida, *Pengaruh Strategi Think Talk Write (TTW) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuklinggau*, Jurnal Guruan Matematika (JUDIKA EDUCATION) 1, no. 1 (2018): 42–52, <https://doi.org/10.31539/judika.v1i1.244>.

<sup>8</sup> Elisa Nunun, *Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Pembelajaran Think-Talk-Write (TTW)*, *Journal Infinity Program Studi Guruan Matematika STKIP Siliwangi Bandung* 1, no. 2 (2021), hal. 36-40.

berbicara, dan berdiskusi bersama temannya. Setelah itu menuliskan hasil pemikirannya adalah alur kemajuan dari model pembelajaran *Think Talk Write*.<sup>9</sup>

Salah satu mata pelajaran yang dapat membuat siswa aktif karena memiliki pemecahan yang bertahap adalah matematika. Tetapi ironisnya, kebanyakan siswa menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit sehingga menjadi momok yang menakutkan sehingga banyak siswa yang tidak menyukai. Matematika selalu dianggap sebagai mata pelajaran yang memusingkan kepala. Matematika dirasa sangat sulit untuk dipahami. Adanya pemikiran yang seperti ini dapat menyebabkan ketidaksanggupan dan ketakutan siswa dalam belajar matematika.<sup>10</sup> Untuk itu, penerapan model pembelajaran *Think Talk Write* dapat membantu siswa dalam belajar matematika. Siswa dapat melakukan pembelajaran dengan menggunakan bahasa-bahasanya sendiri, dan mengikuti cara berpikir mereka sendiri. Dengan demikian, akan membuat siswa lebih mengerti, menjadi lebih tertarik, serta terampil dalam mengolah informasi-informasi dalam mata pelajaran matematika. Penerapan model pembelajaran *Think Talk Write* serta dengan pemberian *Ice Breaking* dianggap dapat meningkatkan konsentrasi serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan jika diterapkan dalam pembelajaran

---

<sup>9</sup> Edy Suyanto, *Pembelajaran Matematika Dengan Strategi TTW Berbasis Learning Journal Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Matematis*, Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif 7, no. 1 (June 2, 2016): 58–65, <https://doi.org/10.15294/kreano.v7i1.5001>.

<sup>10</sup> Salim Akhtar, *Penerapan Model Pembelajaran Think-Talk-Write Untuk Peningkatan Aktifitas Dan Hasil Belajar Matematika Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga di Kelas X Sma Negeri 1 Pangkajene*, 2, no. 1 (2016): 34–39.

matematika. Atas dasar pemikiran tersebut kemudian diangkat menjadi suatu penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Think Talk Write* dengan Pemberian *Ice Breaking* Terhadap Konsentrasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di UPT SMPN 1 Srengat”**.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

Berdasarkan deskripsi latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah antara lain:

1. Kurangnya perhatian siswa terhadap guru yang sedang menjelaskan materi.
2. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang menarik untuk siswa. Sehingga, suasana kelas terlihat monoton akibatnya konsentrasi siswa menurun.
3. Selama proses belajar mengajar berlangsung fokus siswa harus selalu terjaga. Hal ini bisa diatasi dengan penerapan model pembelajaran dan dikombinasikan dengan penggunaan *Ice Breaking*. Penggunaan model pembelajaran yang tepat juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hal-hal yang dibatasi dalam penelitian ini, yaitu:

1. Peneliti meneliti siswa kelas VIII di UPT SMPN 1 Srengat Tahun Akademik 2022/2023.

2. Penelitian ini hanya dibatasi pada:
  - a. Penerapan model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dengan pemberian *Ice Breaking*
  - b. Konsentrasi Belajar Siswa kelas VIII di UPT SMPN 1 Srengat
  - c. Hasil Belajar Siswa kelas VIII di UPT SMPN 1 Srengat

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar masalah serta batasan-batasan masalah di atas, rumusan permasalahan dalam penelitian yang dilakukan di UPT SMPN 1 Srengat dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dengan pemberian *Ice Breaking* terhadap konsentrasi siswa kelas VIII di UPT SMPN 1 Srengat?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dengan pemberian *Ice Breaking* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di UPT SMPN 1 Srengat?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Think Talk Write* dengan pemberian *Ice Breaking* terhadap konsentrasi dan hasil belajar siswa kelas VIII di UPT SMPN 1 Srengat?

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dengan pemberian *Ice Breaking* terhadap konsentrasi siswa kelas VIII di UPT SMPN 1 Srengat
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dengan pemberian *Ice Breaking* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di UPT SMPN 1 Srengat
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dengan pemberian *Ice Breaking* terhadap konsentrasi dan hasil belajar siswa kelas VIII di UPT SMPN 1 Srengat

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu fenomena dan atau pertanyaan peneliti yang dirumuskan setelah mengkaji suatu teori. Dalam penelitian ini peneliti menentukan hipotesis sebagai berikut:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dengan pemberian *Ice Breaking* terhadap konsentrasi siswa kelas VIII di UPT SMPN 1 Srengat
2. Ada pengaruh model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dengan pemberian *Ice Breaking* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di UPT SMPN 1 Srengat

3. Ada pengaruh model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dengan pemberian *Ice Breaking* terhadap konsentrasi dan hasil belajar siswa kelas VIII di UPT SMPN 1 Srengat

## **F. Kegunaan Penelitian**

Dengan adanya tujuan penelitian, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang lain, antara lain:

### **1. Kegunaan Secara Teoritis**

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memperkaya ilmu pengetahuan tentang implementasi model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dengan pemberian *Ice Breaking* pada pembelajaran di sekolah. Selain itu, kajian hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan literatur untuk mengadakan penelitian yang selanjutnya.

### **2. Kegunaan Secara Praktisi**

- a. Bagi siswa, memberikan pengalaman yang lebih bermakna melalui proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- b. Bagi guru, dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menggunakan model pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas guruan di sekolah melalui proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

- d. Bagi peneliti, menambah wawasan peneliti untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dibidang guruan matematika, serta sebagai sumber informasi dan inspirasi dalam penelitian yang akan dilakukan.

## G. Penegasan Istilah

### 1. Definisi Konseptual

#### a. Pengaruh

Pengaruh berarti upaya yang timbul dari sesuatu baik dari orang ataupun benda yang dapat membentuk watak, kepribadian, kepercayaan, serta perbuatan yang mana dapat membawa perubahan bagi kehidupan.<sup>11</sup>

#### b. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual berupa langkah-langkah yang sistematis dalam mengorganisasikan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan guruan serta berfungsi sebagai pedoman bagi para guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran.<sup>12</sup>

#### c. Model Pembelajaran *Think Talk Write*

Model pembelajaran *Think Talk Write* pertama kali dicetuskan oleh Huinker dan Laughlin yang menyatakan bahwa

---

<sup>11</sup> KBBI Online, "Arti Kata Pengaruh - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online," KBBI Online, 2020, <https://kbqbi.web.id/pengaruh>.

<sup>12</sup> Ibdullah; Ani Kadarwati Malawi, *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)* (Magetan: CV. AE Grafika, 2017).

“*The Think-Talk-Write strategy builds in time for thought and reflection and for the organization of ideas and the testing of those ideas before students are expected to write. The flow of communication progresses from students engaging in thought or reflective dialogue with themselves, to talking and sharing ideas with one another, to writing*”. Sebelum siswa diharapkan untuk menulis, model pembelajaran *Think Talk Write* dapat digunakan untuk berpikir, serta untuk mengatur dan menguji pemikiran. Siswa pertama-tama melakukan diskusi internal atau introspektif dengan diri mereka sendiri, kemudian mereka bercakap-cakap dan berbagi pendapat satu sama lain, dan terakhir menulis apa yang telah dipahami.<sup>13</sup>

d. *Ice Breaking*

Istilah *Ice Breaking* terdiri dari dua kata, yaitu *ice* yang berarti es yang memiliki kata sifat dingin, keras. Sedangkan *breaking* artinya memecahkan. Berdasarkan dua kata ini *Ice Breaking* dapat diartikan sebagai suatu kegiatan untuk memecahkan atau mencairkan suasana yang kaku menjadi suasana yang santai.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> D. A. Huinker ; C. Laughlin, *Talk Your Way Into Writing*, P.C Elliot Dan M.J Kenney, 1996.

<sup>14</sup> Sunarto, *Sunarto, Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), Hal. 3 (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012).

e. Konsentrasi

Menurut Ibrahim Elfiky konsentrasi adalah kegiatan memfokuskan terhadap satu objek di mana kita mampu menyamakan antara kekuatan perasaan dan pikiran.<sup>15</sup>

f. Hasil Belajar

Secara sederhana hasil belajar adalah *output* dari proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Tujuan dari hasil belajar yaitu guna mengetahui tingkat keberhasilanyang dicapai siswa tersebut.<sup>16</sup>

g. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan suatu aktivitas intelektual guna menafsirkan makna dan hubungan-hubungan serta simbol-simbol kemudian diterapkan pada kehidupan nyata.<sup>17</sup>

2. Definisi Operasional

a. Pengaruh

Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan pengaruh model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dengan pemberian *Ice Breaking* terhadap konsentrasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di UPT SMPN 1 Srengat.

---

<sup>15</sup> Agus dan Hamirin Wibowo, *Menjadi Guru Berkarakter* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021).

<sup>16</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka cipta, 2009).

<sup>17</sup> R. Fitri, "Penerapan Strategi *The Firing Line* Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batiputih," *Jurnal Guruan Matematika UNP* 3, no. 1 (2014).

Pengaruh yang ditimbulkan tidak selalu positif, tetapi bisa saja pengaruh negatif.

b. Model Pembelajaran

Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW). Dengan model pembelajaran ini dapat mendorong siswa untuk berpikir, berbicara, dan kemudian menulis tentang suatu informasi.

c. Model Pembelajaran *Think Talk Write*

*Think Talk Write* dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

*Think*, pada tahap ini siswa diharapkan untuk berpikir kritis serta menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan masalah.

*Talk*, pada tahap *Talk* siswa mengkomunikasikan hasil pemikirannya dengan bahasa dan kata-kata mereka sendiri.

*Write*, siswa menuliskan hasil diskusi atas masalah yang mencakup landasan dan hubungan antar konsep, metode, dan solusi.

d. *Ice Breaking*

Pada penelitian ini, peneliti hanya memfokuskan penggunaan *Ice Breaking* dalam mata pelajaran Matematika di kelas VIII. Jenis *Ice Breaking* yang digunakan yaitu berupa *games*, yel-yel, dan gerak anggota badan.

e. Konsentrasi

Konsentrasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini, meliputi: memperhatikan setiap informasi yang disampaikan guru, menanggapi dan memahami subjek apapun, serta selalu aktif bertanya dan berargumen tentang materi yang disampaikan. Dalam mengukur konsentrasi siswa peneliti menggunakan angket konsentrasi belajar yang dibagikan kepada sampel penelitian.

f. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan skor yang diperoleh siswa setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran. Peneliti mengambil dua kelas sebagai sampel penelitian dengan diberikan perlakuan yang berbeda tetapi terhadap materi yang sama. Satu kelas dijadikan sebagai kelas eksperimen sedangkan satu kelas lainnya dijadikan sebagai kelas kontrol. Setelah pembelajaran selesai, seluruh siswa dari kedua kelas diberi *post test* untuk mengukur hasil belajar siswa.

g. Pembelajaran Matematika

Dalam penelitian ini, pembelajaran matematika yang dilakukan berbasis diskusi, yaitu proses dimana siswa dan guru saling berinteraksi untuk menyampaikan informasi.

## H. Sistematika Pembahasan

Setelah penelitian dilaksanakan peneliti menuliskan hasil penelitian ke dalam sebuah laporan penelitian. Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri atas enam bab dengan deskripsi sebagai berikut:

**1. Bagian awal**, pada bagian awal menunjukkan identitas peneliti dan identitas penelitian yang dilakukan. Unsur-unsur pada bagian ini terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman pengajuan persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman moto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran dan abstrak.

**2. Bagian utama**, menjelaskan inti dari penelitian, terdiri dari:

**a. Bab I: Pendahuluan**

Pada bab ini berisi: (a) Latar Belakang, (b) Identifikasi Masalah, (c) Rumusan Masalah, (d) Tujuan Penelitian, (e) Kegunaan Penelitian, (f) Hipotesis Penelitian, (g) Penegasan Istilah, dan (h) Sistematika Pembahasan.

**b. Bab II: Landasan Teori**

Bab II ini meliputi: Landasan Teori, meliputi : (a) Deskripsi Teori, (b) Penelitian Terdahulu, dan (c) Kerangka Konseptual.

**c. Bab III: Metode Penelitian**

Pada bab ini berisi: (a) Rancangan Penelitian, (b) Variabel Penelitian, (c) Populasi, Sampel, dan Sampling, (d) Kisi-kisi

Instrumen, (e) Instrumen Penelitian, (f) Data dan Sumber Data, (g) Teknik Pengumpulan Data, dan (h) Analisis Data.

**d. Bab IV: Hasil Penelitian**

Bab ini berisi tentang: (a) Deskripsi Data, dan (b) Pengujian Hipotesis

**e. Bab V: Pembahasan**

Dalam pembahasan dijelaskan temuan-temuan dalam penelitian, yang meliputi: (a) Pengaruh Model Pembelajaran *Think Talk Write* dengan Pemberian *Ice Breaking* Terhadap Konsentrasi Siswa Kelas VIII di UPT SMPN 1 Srengat, (b) Pengaruh Model Pembelajaran *Think Talk Write* dengan Pemberian *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di UPT SMPN 1 Srengat, (c) Pengaruh Model Pembelajaran *Think Talk Write* dengan Pemberian *Ice Breaking* Terhadap Konsentrasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di UPT SMPN 1 Srengat, (d) Perbedaan Antara Pembelajaran dengan Model *Think Talk Write* dengan Pemberian *Ice Breaking* dengan Pembelajaran Konvensional.

**f. Bab VI: Penutup**

Bab ini berisi dua hal pokok, yaitu: (a) Kesimpulan dan (b) Saran.

- 3. Bagian Akhir**, pada bagian ini memuat uraian yang terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.