

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang berperan penting dalam kehidupan manusia untuk memajukan kualitas suatu bangsa.¹ Hal ini sesuai dengan isi Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2007 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 yang berbunyi, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri dan kepribadian masyarakat.² Pendidikan tidak hanya dilihat dari dimensi rutinitas saja, akan tetapi harus diberi makna mendalam dan bernilai bagi kinerja pendidikan sebagai salah satu instrumen utama pengembangan sumber daya manusia. Salah satu aktivitas pendidikan yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan pendidikan adalah pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas.

Pembelajaran adalah proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan pola pikir dan kreativitas peserta didik serta meningkatkan kemampuan dalam bentuk membangun pengetahuan baru sebagai usaha peningkatan penguasaan materi.³ Berkembangnya pola pikir serta meningkatnya

¹ Gusti Ayu Putu Ardani, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dan Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Muatan IPA Kelas IV Sekolah Dasar," 2023.

² UUD No 20 Tahun 2007

³ Sri Mona Lisa, "Penerapan Model Discovery Learning Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII di SMPN 5 Seunagan Kabupaten Nagan Raya," 2019.

penguasaan materi dapat didukung dengan beberapa cara. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Model pembelajaran adalah suatu rancangan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dan di dalamnya memuat tingkah laku mengajar yang dilakukan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa agar siswa memperoleh informasi dengan baik.⁴

Dalam pembelajaran IPA, model pembelajaran yang menarik semangat belajar siswa perlu diterapkan, karena materi – materi yang dipelajari dalam IPA sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga untuk memahaminya perlu menggunakan model pembelajaran yang menarik dan mudah diterima oleh siswa. Salah satu materi yang dipelajari dalam IPA dan penting untuk mempelajarinya adalah materi klasifikasi makhluk hidup. Klasifikasi makhluk hidup merupakan materi IPA yang mempelajari tentang suatu cara pengelompokan makhluk hidup berdasarkan kesamaan ciri yang dimiliki. Tujuan mempelajari klasifikasi makhluk hidup adalah untuk mempermudah membandingkan, mempelajari maupun mengenali makhluk hidup.⁵ Materi klasifikasi makhluk hidup ini terdapat di semester 2 pada bab ke 5. Berdasarkan capaian pembelajaran pada modul ajar milik guru mata pelajaran IPA, setelah menyelesaikan pembelajaran klasifikasi makhluk hidup, peserta didik mampu melakukan

⁴ Indriawati Dkk., “Model Dan Strategi Pembelajaran,” *Al-Hasanah: Islamic Religious Education Journal* 6, No. 2 (25 Desember 2021): 274–84, <https://doi.org/10.51729/6246>.

⁵ Susi Prasetyaningtyas, “Penerapan Metode Permainan Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMA N 1 Semin,” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5, No. 1 (11 Mei 2020): 100–108, <https://doi.org/10.51169/Ideguru.V5i1.118>.

klasifikasi makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati, mengidentifikasi sifat karakteristik zat, membedakan perubahan fisik dan kimia serta memisahkan campuran sederhana. Berdasarkan capaian pembelajaran tersebut, harusnya materi klasifikasi makhluk hidup dipelajari dengan model pembelajaran yang menarik semangat dan perhatian siswa agar hasil pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.⁶

Namun berdasarkan hasil observasi di Madrasah Tsanawiyah Al-Ma'arif Tulungagung pada tanggal 19 Oktober 2023 tentang pembelajaran IPA kelas VII diketahui bahwa selama ini pembelajaran di MTs Al-Ma'arif Tulungagung menggunakan model ceramah, pemberian soal dan tanya jawab. Kenyataannya di dalam kelas menunjukkan bahwa tingkat percaya diri peserta didik masih sangat rendah. Hal ini terlihat ketika siswa tampil berdiskusi dan mengerjakan soal di depan kelas, peserta didik cenderung malu untuk mengajukan pertanyaan kepada guru maupun menjawab pertanyaan dari guru.⁷

Dalam pendidikan, sikap percaya diri termasuk jenis penilaian afektif. Penilaian tersebut menjadi salah satu penilaian yang paling sering dituntut dan diperhatikan dalam pembelajaran. Untuk mencapai kompetensi dan hasil belajar yang baik perlu diimbangi dengan faktor afektif yang dimiliki oleh siswa setelah memperoleh ilmu pengetahuan, salah satunya adalah sikap percaya diri.⁸ Percaya diri adalah yakin pada kemampuan diri sendiri untuk menyelesaikan suatu

⁶ Analisis RPP guru mata pelajaran IPA di MTs Al-Ma'arif Tulungagung

⁷ Observasi yang dilakukan pada Hari Kamis, 19 Oktober 2023

⁸ Maria Trisna Sero Wondo dan Konstantinus Denny Pareira Meke, "Analisis Pengaruh Sikap Percaya Diri Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Model PBL Berbantuan Bahan Manipulatif," *Jupika: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (27 Maret 2021): 11–21, <https://doi.org/10.37478/jupika.v4i1.894>.

pekerjaan atau masalah.⁹ Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila sikap dan perilaku peserta didik mencerminkan siswa yang berilmu dan berakhlakul karimah. Kedua hal tersebut dipengaruhi oleh gaya belajar, model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Apabila ketiga aspek tersebut diterapkan dengan baik, maka hasil pembelajaran akan sesuai dengan capaian pembelajaran yang akan dicapai.¹⁰

Fenomena yang terjadi di MTs Al-Ma'arif Tulungagung berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA diperoleh informasi bahwa selama ini pembelajaran IPA di kelas terfokus pada guru sebagai sumber utama pembelajaran, siswa sangat malas dan bosan ketika pembelajaran berlangsung. Hal tersebut disebabkan karena model pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian siswa. Akibatnya, hasil belajar siswa tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal itu dapat diketahui dari hasil belajar siswa pada Penilaian Tengah Semester atau Sumatif Tengah Semester (untuk kurikulum merdeka) Tahun Ajaran 2023/2024, masih banyak peserta didik yang melakukan remedial agar mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 78 pada mata pelajaran IPA. Data yang diperoleh masih banyak peserta didik yang nilainya di bawah KKM. Selain observasi dan wawancara dengan guru IPA, peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa. Dalam wawancara tersebut para siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran IPA sangat membosankan dikarenakan guru masih menggunakan metode ceramah dan hafalan sehingga siswa kurang tertarik

⁹ Rosmalah, Makmur Nurdin, dan A.Irmayani, "Hubungan Sikap Percaya Diri dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Tinggi SD Negero 109 Cappagalung Kecamatan Sinjai Selatan Kabupaten Sinjai" 2, no. 1 (2023).

¹⁰ *Ibid.*

terhadap materi yang disampaikan, mengantuk bahkan tertidur.¹¹ Dari fenomena tersebut terlihat aktivitas belajar yang terbatas, tentu hal ini berdampak pada kurangnya tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA sehingga siswa merasa jenuh.

Berbagai permasalahan di atas merupakan permasalahan yang perlu dipecahkan. Salah satu pemecahannya adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu perilaku dalam bekerja sama antar individu dalam suatu kelompok yang memiliki tingkat kemampuan berbeda.¹² Keberhasilan dalam kerja kelompok tersebut dipengaruhi oleh keterlibatan setiap individu dalam kelompok itu sendiri.¹³ Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerjasama dan membantu untuk memahami pelajaran ataupun saling membantu menemukan jawaban soal diskusi.¹⁴ Sehingga keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya diperoleh dari guru saja, tetapi peserta didik juga terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan model kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja, tetapi peserta didik juga mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut dengan keterampilan kooperatif.¹⁵ Keterampilan kooperatif memiliki fungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas agar sikap percaya diri

¹¹ Observasi yang dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2023

¹² Astuti Wijayanti, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Dasar Mahasiswa Pendidikan IPA," *Jurnal Pijar Mipa* 11, no. 1 (1 Maret 2016), <https://doi.org/10.29303/jpm.v11i1.3>.

¹³ Trianto, "Model Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik, Konsep, Landasan Teoritis-Praktis Dan Implementasinya.," *Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher*, 2007, 50.

¹⁴ Rahmaniah, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Pada Pembelajaran Biologi Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dikelas X MIA-2 SMAN 2 Kota Bima Tahun Pelajaran 2017/1018" 2, no. 2 (2021).

¹⁵ *Ibid.*

terlatih dalam diri peserta didik dan hasil belajar sesuai dengan capaian pembelajaran yang akan dicapai. Ada beberapa variasi metode dalam pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah metode *Team Games Tournament* (TGT). Metode *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik agar terlibat aktif tanpa adanya perbedaan status dan mengandung unsur permainan.¹⁶ Penggunaan *games* dalam pembelajaran dapat menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi dan tidak hanya semata-mata melakukan komunikasi verbal dengan siswa.¹⁷

Bukti keberhasilan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dilihat pada jurnal penelitian yang dilakukan oleh Dede Kurnia Adiputra dan Yadi Heryadi dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar” bahwasanya hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan model pembelajaran TGT sangat efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar.¹⁸ Keefektifan tersebut dapat dilihat dari meningkatnya nilai persentase hasil *pretest* sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu 45% menjadi 87% dengan rata-rata peningkatan 42% setelah menggunakan model

¹⁶ Saputra, Fendy, Siti Roudlotul Hikmah, dan Minahur Rohman, “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) dengan Media Kokami dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi,” *Bioshell* 2, no. 1 (2013): 15.

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ Dede Kurnia Adiputra Dan Yadi Heryadi, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Holistika* 5, No. 2 (25 November 2021): 104, <https://doi.org/10.24853/Holistika.5.2.104-111>.

pembelajaran kooperatif tipe TGT. Selain itu Nurhayati, Asep Sukenda Egok dan Aswariliansyah juga menerapkan model pembelajaran TGT dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model kooperatif tipe TGT dapat menuntaskan hasil belajar IPA siswa. Ketuntasan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari kenaikan nilai rata – rata *posttest* menjadi 75,90 dari 27,57.¹⁹

Berdasarkan penelitian tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe TGT perlu diterapkan dalam proses pembelajaran IPA di MTs Al-Ma’arif Tulungagung agar pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa agar lebih baik dari sebelumnya. Sehingga berbagai permasalahan dalam pembelajaran di MTs Al-Ma’arif dapat terpecahkan. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Materi Klasifikasi Makhuk Hidup Terhadap Sikap Percaya Diri Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mts Al-Ma’arif Tulungagung.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah langkah awal pemikiran dalam penelitian mengenai hal-hal tertentu guna memudahkan perumusan hipotesis. Sesuai dengan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

¹⁹ Nurhayati, Egok, Asep Sukenda, dan Aswariliansyah, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar” 6, no. 5 (2022).

- a. Guru menggunakan menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung berpusat pada guru. Guru selalu menerapkan model pembelajaran konvensional dan ceramah.
- b. Kurangnya keaktifan siswa karena sangat mengandalkan guru sebagai sumber belajarnya. Selain itu siswa merasa tidak percaya diri saat menjawab atau bertanya kepada guru.
- c. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih tergolong rendah dan jauh dari KKM.

2. Batasan Masalah

Mengingat adanya keterbatasan waktu, cakupan dan aktivitas penelitian, maka pembahasan pada penelitian ini akan dibatasi. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang digunakan cakupannya adalah mengenai pencapaian konsep. Pada pencapaian ini, siswa diharapkan memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi, mampu memahami, menghadapi serta menyelesaikan masalah sehari-hari sesuai mata pelajaran IPA.
- b. Sikap percaya diri siswa sebagai variabel terikat diukur melalui kegiatan survei. Dalam konteks ini, responden (siswa) akan diberikan kuisioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk mengumpulkan data terkait dengan topik penelitian.

- c. Hasil belajar siswa sebagai variabel terikat difokuskan pada hasil belajar kognitif untuk mengetahui seberapa tingkat keberhasilan pencapaian pemahaman materi yang dipelajari siswa menggunakan model kooperatif tipe TGT.
- d. Pengumpulan data menggunakan angket untuk mengukur tingkat kepercayaan diri siswa serta soal *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar.

C. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas muncul suatu rumusan masalah yang dapat diajukan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi klasifikasi makhluk hidup terhadap sikap percaya diri siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung?
2. Adakah Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi klasifikasi makhluk hidup terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi klasifikasi makhluk hidup terhadap sikap percaya diri dan hasil belajar siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui adanya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi klasifikasi makhluk hidup terhadap sikap percaya diri siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung.
2. Mengetahui adanya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi klasifikasi makhluk hidup terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung.
3. Mengetahui adanya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi klasifikasi makhluk hidup terhadap sikap percaya diri dan hasil belajar siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Kegunaan yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan mutu dalam proses pembelajaran dan mempengaruhi sikap percaya diri serta hasil belajar siswa dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dan kontribusi terhadap pengetahuan umum dalam topik atau bidang yang sama.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan mampu menghadirkan kreasi baru dan memberikan inspirasi kepada pendidik dalam mengajar agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan agar peserta didik mampu mengembangkan keterampilan kerja sama antar tim, memperkuat sikap percaya diri, meningkatkan motivasi belajar dan membantu mengembangkan keterampilan sikap positif untuk kehidupan di masa yang akan datang.

F. Hipotesis Penelitian

1. H₁: Ada pengaruh model pembelajaran model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap sikap percaya diri siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung.

H₀: Tidak ada pengaruh model pembelajaran model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap sikap

percaya diri siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung.

2. H₁: Ada pengaruh model pembelajaran model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung.

H₀: Tidak ada pengaruh model pembelajaran model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung.

3. H₁: Ada pengaruh model pembelajaran model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap sikap percaya diri dan hasil belajar siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung.

H₀: Tidak ada pengaruh model pembelajaran model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap sikap percaya diri dan hasil belajar siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah adalah upaya untuk memberikan definisi yang jelas mengenai konsep atau istilah yang dibahas.²⁰ Berikut ini istilah-istilah yang digunakan dalam judul skripsi ini:

1. Penegasan Konseptual
 - a. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan di

²⁰ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian* (Medan: KBM Indonesia, 2021).

dalamnya menggabungkan unsur kerja sama serta kompetisi dalam format permainan berdurasi.²¹

- b. Sikap percaya diri berarti yakin akan kemampuannya untuk menyelesaikan masalah. Sikap percaya diri menjadi penilaian afektif yang sering dituntut dan diperhatikan dalam proses pembelajaran.²²
- c. Hasil belajar merujuk pada hasil akhir dari proses pembelajaran yang telah dilakukan dan diukur menggunakan sebuah tes.²³

2. Penegasan Operasional

- a. Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan suatu model pembelajaran yang diawali dengan kegiatan belajar berkelompok dan bermain kuis pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari pada pertemuan ini. Dalam penelitian ini kelas VII-A sebagai kelas eksperimen akan diberikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sementara kelas VII-B sebagai kelas kontrol tidak diberi model pembelajaran tersebut.²⁴
- b. Percaya diri merupakan sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dapat dilihat dari berbagai indikator yang ditentukan.²⁵ Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah keyakinan diri, pantang menyerah,

²¹ *Ibid.*

²² *Ibid.*

²³ *Ibid.*

²⁴ Sakdun Sakdun, "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Menggunakan Alat Ukur Fisika Pada Siswa Kelas X Tkro Smk Negeri 2 Demak," *Jurnal Manajemen Pendidikan (Jmp)* 10, No. 1 (2 September 2021), <https://doi.org/10.26877/jmp.v10i1.9426>.

²⁵ Adis Ornelia, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Kepercayaan Diri dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 35 Pekanbaru," 2020.

keterbukaan terhadap tantangan baru dan keberanian dalam menyampaikan atau mengutarakan pendapat (hubungan sosial).²⁶

- c. Hasil belajar adalah hasil dari kegiatan pembelajaran yang diikuti oleh siswa dan dapat diukur menggunakan suatu instrumen berupa tes (*pretest* dan *postest*) untuk mengetahui aspek kognitif siswa yang berkaitan dengan pengetahuan.²⁷

H. Sistematika Pembahasan

Guna mempermudah dalam memahami penelitian ini, maka perlu dikemukakan sistematika pembahasan. Adapun sistematika pembahasan penyusunan laporan skripsi ini dibagi menjadi enam bab yang saling berkaitan satu sama lain, yaitu:

1. Bagian Awal

Pada awal penulisan skripsi disajikan sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, pernyataan keaslian penelitian, halaman motto, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar lampiran serta halaman abstrak.

2. Bagian Utama (Inti)

Bab I berupa pendahuluan yang berisi berisi latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian,

²⁶ Dadan Darmawan dan Nurmila Handayani, "Peningkatan Sikap Percaya Diri Warga Belajar melalui Kegiatan Project Class pada Program Paket C" 3 (2019).

²⁷ Jemmyanto Paulus Donggeari dan Sarjan N Husain, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA (Sistem Pernapasan Manusia Dan Hewan) dengan Metode Pembelajaran Tipe TGT di Kelas V SDKBangkara" 4, no. 6 (t.t.).

kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

Bab II berupa landasan teori yang berisi tentang deskripsi teoritis mengenai objek atau variabel yang akan diteliti dan kesimpulan tentang kajian berupa argumentasi atas hipotesis yang diajukan dalam bab sebelumnya.

Bab III atau metode penelitian yaitu berisi sub bab rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV berupa pembahasan mengenai penjelasan karakteristik data untuk setiap variabel dan penjelasan tentang hasil pengujian hipotesis.

Bab V berupa pembahasan mengenai pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap sikap percaya diri siswa, pengaruh TGT terhadap hasil belajar siswa serta pengaruh TGT terhadap sikap percaya diri dan hasil belajar siswa.

Bab VI berupa penutup yang berisi kesimpulan dan saran yang sifatnya membangun.

3. Bagian Akhir

Akhir penulisan skripsi ini adalah daftar rujukan dan lampiran-lampiran yang digunakan dalam penelitian.