

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan selalu mengalami perkembangan dan perubahan sesuai dengan perubahan zaman. Pendidikan merupakan aspek penting yang harus dimiliki oleh manusia dan merupakan suatu kebutuhan untuk meningkatkan potensi yang ada dalam diri seseorang. Tujuan Pendidikan mencakup sasaran Pendidikan nasional serta tujuan dari setiap kategori kegiatan (pelatihan, pengajaran dan bimbingan).² Dengan adanya pendidikan, seseorang dapat terus mengalami perubahan baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan mampu menciptakan manusia yang berpengetahuan, berintelektual dan berdaya saing di era perkembangan zaman. Manusia yang memiliki pengetahuan akan mampu membedakan antara yang benar dan yang salah, yang baik dan yang buruk, serta hal-hal yang bermanfaat dan yang merugikan.³

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar atau pembelajaran. Dalam proses pembelajaran meliputi penyampaian informasi, interaksi antara siswa dengan guru atau pengajar. Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai metode seperti praktikum, presentasi, ceramah dan lain-lain. Pembelajaran harus dapat memenuhi

² Binti Maunah, "Landasan Pendidikan" (Yogyakarta: KALIMEDIA: 2022), hal.7

³ D A N Unsur-unsur Pendidikan, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan" 2, no. 1 (2022): 1–8.i

minat dan kebutuhan siswa, hal itu bisa meningkatkan keefektifan suatu proses pembelajaran. Dibutuhkan seorang pendidik yang terampil yang dapat membantu siswa berkembang menjadi generasi yang kita harapkan. Untuk mencapai itu, seorang guru tidak hanya harus menyampaikan materi saja, akan tetapi juga harus bisa menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan dengan menggunakan strategi dan model pembelajaran yang sesuai dengan siswa.⁴

Dalam suatu pembelajaran, keaktifan siswa sangat berpengaruh terhadap jalannya suatu proses pembelajaran. Siswa hanya menerima dan mendengarkan materi yang diberikan oleh guru saja menjadikan kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Keaktifan belajar berarti suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan giat belajar.⁵ Sedangkan faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar menurut Nana Sudjana adalah stimulus belajar, perhatian dan motivasi, respon yang dipelajari, penguatan, pemaknaan dan pemindahan.⁶ Keaktifan diamati dalam hal akademik, aspek yang diamati diantaranya adalah bertanya kepada teman atau guru, menjawab pertanyaan teman atau guru, mengerjakan tugas, mencari informasi atau referensi, berdiskusi dan memberi gagasan.⁷

⁴ Sumarni Susilawati, "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Vak Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sma," *Jurnal Penalaran Dan Riset Matematika* 1, no. 2 (2022): 55–62, <https://doi.org/10.62388/prisma.v1i2.209>.

⁵ Keaktifan Belajar Siswa, "IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan Vol. 1, No. 1, April 2021 P-ISSN : - ; E-ISSN : - <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/Irsyaduna>" 1, no. 1 (2021): 1–13.

⁶ Jurnal Penelitian, "Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy :," 7, no. 3 (2020): 145–50.

⁷ Zulaikha Marta Sani, Sudarmin Sudarmin, and Sri Nurhayati, "Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Media Number Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa," *Jurnal Scientia Indonesia* 1, no. 1 (2015): 56–66, <https://doi.org/10.15294/jsi.v1i1.7942>.

Banyak siswa tetap pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran ketika mereka tidak berpartisipasi aktif didalamnya. Akibatnya, mereka hanya menerima dan mendengarkan informasi yang disampaikan oleh guru, yang menghalangi mereka untuk memiliki pengalaman belajar individu mereka sendiri. Seorang fasilitator yaitu seorang guru yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan menciptakan lingkungan belajar yang positif diperlukan untuk memenuhi salah satu tujuan pembelajaran.

Proses belajar yang berhasil adalah ketika siswa diharapkan untuk secara aktif dan kritis mengenai informasi yang diberikan kepada mereka, selain sekedar menyerap dan mendengarkannya. Pembelajaran IPA merupakan salah satu bagian dari pendidikan dan ilmu yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan hampir setiap bagian hidup kita berkaitan dengan sains atau IPA. Belajar IPA bukan hanya untuk mendapatkan pengetahuan saja tetapi juga keterampilan. Pembelajaran yang dilandasi oleh sikap ilmiah terdiri dari suatu proses ilmiah yang terdiri dari beberapa aspek penting berupa fakta, konsep dan teori. Pemahaman konsep IPA sangat penting bagi siswa karena akan berdampak pada hasil belajar siswa. pemahaman konsep siswa dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep dalam materi IPA. Dalam mempelajari IPA dibutuhkan pemahaman konsep

yang tinggi sehingga siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan kemampuannya dalam pemecahan permasalahan IPA.⁸

Salah satu materi IPA adalah gerak dan gaya. Materi gerak dan gaya diperoleh oleh siswa kelas VII MTsN 1 Blitar semester II. Menurut penelitian yang dilakukan sebelumnya terdapat tantangan pada pembelajaran materi gaya. Penelitian menunjukkan bahwa ada banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai materi tersebut, sehingga menimbulkan tantangan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa analisis tingkat kesulitan hasil belajar kognitif pada dimensi pengetahuan materi gaya cukup mengalami kesulitan karena dalam materi gerak dan gaya melibatkan konsep-konsep antara lain yaitu percepatan, gaya, inersia dan hukum newton yang sulit dipahami oleh siswa dan juga melibatkan perhitungan matematis yang kompleks.⁹

Hal ini bisa menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menemukan strategi pembelajaran yang tepat agar mampu memahami dan menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. pemahaman konsep pada materi gerak dan gaya sangat penting dalam proses pembelajaran. Guru telah dituntut untuk menggunakan *scientific learning*

⁸ Muhammad Taufik, "Pengaruh Model Pembelajaran Predict-Observe-Explain (POE) Berbantuan Simulasi Virtual Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Siswa SMA" 6, no. 1 (2020).

⁹ N Y Maulidina and K Khusaini, "Tantangan Pembelajaran Materi Gerak Dan Gaya Di Tingkat Smp Pada Kurikulum Merdeka: Studi Kasus," *Proceedings of Life and Applied ...*, 2023, 208–14, <http://conference.um.ac.id/index.php/LAS/article/view/8225%0Ahttp://conference.um.ac.id/index.php/LAS/article/viewFile/8225/2541>.

atau pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center*). Untuk memastikan bahwa bidang Ilmu pengetahuan Alam dapat terus berkembang, generasi masa depan harus disiapkan untuk mampu memahami konsep dasar Ilmu Pengetahuan Alam dan memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif.¹⁰ Beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya diperoleh bahwa terdapat peningkatan rata-rata keaktifan belajar siswa.¹¹ Hal ini diperkuat oleh penelitian lain yang dilakukan sebelumnya diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar yang dibuktikan dengan hasil analisis data yang menunjukkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol.¹²

Berdasarkan pengamatan di lokasi penelitian yaitu MTsN 1 Blitar dilakukan bersamaan dengan magang diperoleh bahwa Madrasah ini sudah menerapkan kurikulum Merdeka. Masalah yang dihadapi siswa ketika belajar IPA adalah ketidakmampuan siswa untuk memahami konsep dasar pembelajaran sains, akibatnya, mereka hanya meniru dan mencatat jawaban guru serta hanya mendapatkan penjelasan dari guru. Pada saat guru menjelaskan, siswa buru-buru mencatat setiap konsep tanpa memahami apa

¹⁰ Darmawan Harefa et al., “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa” 08, no. January (2022): 325–32.

¹¹ Nani Mediatati, “Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (*TGT*)” 07, no. November (2023): 3244–52.

¹² Fatkhul Arifin et al., “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (*TGT*) TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP” 10, no. 2 (2020): 98–105, <https://doi.org/10.18952/aladzkapgmi.v10i2.3873>.

yang mereka catat. Jika diberikan latihan atau soal siswa sering tidak memahami masalah dengan cermat sehingga sulit untuk memahami masalah. Proses pembelajaran didalam kelas masih banyak yang bersifat *teacher center* sehingga siswa merasa bosan dan tidak menyerap pelajaran yang diberikan guru. Anggapan siswa tentang pelajaran IPA itu sulit juga menjadi salah satu alasan siswa terkesan pasif sehingga pemahaman konsep siswa dalam proses pembelajaran terkesan rendah dan menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik.

Selain menggunakan model pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan, guru harus mampu menggunakannya untuk menarik siswa selama proses pembelajaran agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konseptual. Ada dua faktor yang menyebabkan siswa mengalami rendahnya keaktifan dan pemahaman konsep materi, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Pemilihan model pembelajaran dapat menjadi alternatif dalam menyelesaikan permasalahan kurangnya keaktifan dan pemahaman konsep. Pembelajaran kooperatif dapat menjadi salah satu alternatif karena banyak pendapat yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif termasuk kooperatif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran.¹³ Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengajarkan siswa belajar dalam kelompok dengan saling menghormati pandangan satu sama lain dan memiliki keberanian untuk menyuarakan pendapat mereka sendiri. Ketepatan pemilihan model

¹³ Pendidikan Guru et al., "Model Pembelajaran Kooperatif Learning," n.d., 223–27.

pembelajaran dalam pembelajaran akan membawa dampak positif bagi siswa yang dapat membuat siswa aktif, kreatif dan dapat bekerja sama dalam pembelajaran.¹⁴

Model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman terhadap konsep yang dipelajari dan untuk menciptakan lingkungan belajar yang produktif di dalam kelas yang mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Model ini juga dapat digunakan untuk secara konsisten memotivasi siswa agar berprestasi dengan baik.¹⁵ Kegiatan inti dari model pembelajaran TGT ini adalah penyajian kelas (guru menyampaikan materi ajar), belajar dalam kelompok (guru membagi kelas menjadi kelompok kecil), permainan (guru membuat pertanyaan dan menyiapkan media), pertandingan (masing-masing perwakilan kelompok maju dan menjawab soal) dan pemberian penghargaan kelompok yang mendapatkan skor terbanyak.

Penerapan model *TGT* dapat digunakan untuk menciptakan tim kolaboratif dan setiap anggota tim bertanggung jawab untuk memastikan bahwa anggota tim mencapai tujuan memahami materi secara penuh. Hal ini memberikan siswa kesempatan untuk mengungkapkan pemahaman konsep mereka dengan berbagai cara. Setelah itu, tim yang telah memahami

¹⁴ Development Researches, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD" 2, no. 2 (2022): 79–87.

¹⁵ Arifin et al., "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP."

konsep akan bermain dalam permainan turnamen. Siswa yang sudah memahami materi akan dapat menggunakan dalam bentuk gambar, grafik, dll untuk menyampaikan informasi mereka.

Selain itu penerapan model *TGT* juga dapat membuat siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah bersaing dengan siswa yang memiliki kognitif lebih tinggi, sehingga siswa yang memiliki kognitif rendah pemahaman konsep dan hasil belajarnya akan meningkat.¹⁶ Keunggulan model ini adalah bisa mendorong tanggung jawab, kolaborasi, kompetitif dan pembelajaran interaktif dan juga membuat siswa lebih nyaman dan menciptakan suasana belajar yang dinamis.¹⁷

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti mengambil penelitian ini untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap keaktifan dan pemahaman konsep siswa MTsN 1 Blitar. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* diharapkan dapat mengatasi kurangnya keaktifan dan pemahaman konsep siswa pada materi gerak dan gaya sehingga mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep siswa. oleh sebab itu, maka dilakukan penelitian untuk mengetahui “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT (Teams Games*

¹⁶ Erlina Dewi Kusumawati and Arifian Dimas, “GLOBAL EDUCATION Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Di SD Negeri Tempuran 1” 1, no. 3 (2023): 401–9.

¹⁷ Arif Rahman, “Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Metode Pembelajaran Index Card Match (ICM), Metode Teams Games Tournaments (TGT) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar” 4, no. 6 (2022): 7735–47.

Tournament) terhadap Keaktifan dan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII pada Materi Gerak dan Gaya di MTsN 1 Blitar”.

B. Batasan Masalah

1. Model pembelajaran yang akan diterapkan adalah Kooperatif tipe *TGT* (*Teams Games Tournament*).
2. Materi IPA yang dibahas adalah materi gaya kelas VII kurikulum merdeka.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *TGT* (*Teams Games Tournament*) terhadap keaktifan siswa kelas VII pada materi Gerak dan Gaya di MTsN 1 Blitar?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *TGT* (*Teams Games Tournament*) terhadap pemahaman konsep siswa kelas VII pada materi Gerak dan Gaya di MTsN 1 Blitar?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *TGT* (*Teams Games Tournament*) terhadap keaktifan dan pemahaman konsep siswa kelas VII pada materi Gerak dan Gaya di MTsN 1 Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap keaktifan siswa kelas VII pada materi Gerak dan Gaya di MTsN 1 Blitar.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap pemahaman konsep siswa kelas VII pada materi Gerak dan Gaya di MTsN 1 Blitar.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap keaktifan dan pemahaman konsep siswa kelas VII pada materi Gerak dan Gaya di MTsN 1 Blitar.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis dan juga dapat memberikan masukan pada berbagai macam sisi, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dalam pendidikan IPA melalui model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan alternatif kegiatan pembelajaran oleh guru sehingga dapat tercipta suatu proses pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep siswa .

b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar IPA (Fisika), sehingga siswa lebih memahami konsep materi yang diberikan oleh guru.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini akan memberi manfaat berupa pengalaman dalam penelitian ilmiah sekaligus dapat mengimplementasikan ilmu terutama dalam lembaga pendidikan tersebut.

d. Bagi peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* pada materi gerak dan gaya dan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang bisa dikembangkan lagi menjadi lebih sempurna.

F. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap keaktifan dan pemahaman konsep kelas VII pada materi Gerak dan Gaya di MTsN 1 Blitar. Berikut perumusan hipotesis dari penelitian ini:

1. Adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap keaktifan siswa kelas VII pada materi gerak dan gaya di MTsN 1 Blitar.
2. Adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap pemahaman konsep siswa kelas VII pada materi gerak dan gaya di MTsN 1 Blitar.
3. Adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap keaktifan dan pemahaman konsep siswa kelas VI pada materi gerak dan gaya di MTsN 1 Blitar.

G. Penegasan Istilah

Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan beberapa kata kunci yang pengertian dan batasannya perlu dijelaskan.

1. Konseptual

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)*

Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengutamakan kolaborasi siswa untuk mencapai

tujuan pembelajaran. Pembelajaran *cooperative learning* tipe *TGT* yang secara sadar dan sistematis mendorong hubungan timbal balik, kepedulian dan dukungan diantara siswa. Langkah-langkah pembelajaran model *TGT* adalah penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan atau lomba (*tournament*), penghargaan kelompok.¹⁸

b. Keaktifan

Keaktifan merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif dan dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton. Bentuk-bentuk keaktifan siswa dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seperti mendengarkan penjelasan, memecahkan masalah, aktif mengerjakan tugas, berdiskusi, mengajukan pertanyaan dari materi yang belum dipahami.¹⁹

c. Pemahaman konsep

Pemahaman adalah kemampuan dalam menangkap arti, inti, dan makna dari suatu hal dan kemudian dapat menginterpretasi dengan kalimatnya sendiri atau bisa juga diartikan kemampuan

¹⁸ Siswa, "IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan Vol. 1, No. 1, April 2021 P-ISSN : - ; E-ISSN : - <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna>."

¹⁹ Astiara Steviana, Dwi Agus Kurniawan, and Azfin Gustria, "Analisis Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Keaktifan Belajar Fisika Pada Siswa Kelas X IPA SMAN 11 Muaro Jambi," n.d.

seseorang untuk dapat mengerti atau menafsirkan sesuatu.²⁰

Pemahaman konsep siswa bisa diukur melalui indikator *Taksonomi Bloom* revisi yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Model belajar dan metode belajar sangat berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa.

d. Gaya

Gaya adalah besaran vektor yang menyebabkan perubahan pada gerak benda. Gaya dapat menyebabkan benda bergerak, berhenti, atau berubah arah. Gaya diukur dalam satuan Newton (N). macam-macam gaya antara lain gaya tarik menarik, gaya normal, gaya gesek, gaya pegas, gaya magnet.

2. Operasional

a. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT (Team Games Tournament)*

Untuk membantu dalam proses pembelajaran diperlukan model pembelajaran yang sesuai dan disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif *TGT (Team Games Tournament)*.

²⁰ Mazroatul Ulum and Heni Pujiastuti, "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Learning Styles against Students Understanding Mathematical Concepts" 10, no. September (2020).

b. Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa yang dimaksud disini adalah keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran tampak dari keterlibatan setiap siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Jika seorang siswa tampak antusias, memiliki keberanian untuk mengungkapkan pemikirannya atau mengajukan pertanyaan, menanggapi pertanyaan, mereka dianggap terlibat dalam proses pembelajaran.

c. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep pada penelitian ini mengacu pada pemahaman konsep yang memuat 6 ranah *Taksonomi Bloom* yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta). Indikator pemahaman konsep siswa yaitu mendefinisikan konsep, mengidentifikasi konsep memberikan contoh dari konsep yang belum pernah dijumpai sebelumnya.

d. Gerak dan Gaya

Materi yang digunakan yaitu gerak dan gaya yang merupakan materi kelas VII semester II di MTsN 1 Blitar sesuai dengan kurikulum merdeka dengan sub materi perpindahan dan jarak tempuh benda, kecepatan, kelajuan, pengertian gaya, macam-macam gaya, dan Hukum Newton.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam proposal skripsi ini lebih sistematis apabila disusun dengan sistematika sesuai dengan kaidah yang baik, maka penulis mencantumkan sistematika penulisan dalam skripsi ini:

1. Bagian Awal

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

2. Bagian Inti

Bagian ini terdiri dari uraian mengenai: Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu penegasan istilah dan sistematika pembahasan. Bab II Landasan Teori meliputi: deskripsi teori dan kerangka berpikir. Bab III Metode Penelitian mencakup beberapa pembahasan diantaranya yaitu rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi sampel dan teknik *sampling*, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Bab IV Hasil Penelitian, dalam bab ini mencakup deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian hasil pengujian hipotesis. Bab V Pembahasan mencakup jawaban dari masalah penelitian, menafsirkan temuan penelitian, mengintegrasikan temuan penelitian,

menelaah teori, dan menjelaskan implikasi lain dari hasil penelitian. Bab VI Penutup, mencakup kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir ini berisi mengenai daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup peneliti.