

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di segala bidang saat ini sangatlah pesat, salah satunya bidang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi setiap umat manusia. Pendidikan pada umumnya merupakan cara untuk memperbaiki tingkah laku suatu individu atau kelompok dalam upaya mendewasakan seseorang dengan cara pengajaran, latihan, proses perbuatan, dan cara mendidik.² Dengan pendidikan yang berkualitas suatu bangsa akan lebih maju dan terus berkembang daripada bangsa lain. Oleh karenanya, pendidikan menjadi hal yang sangat penting bagi manusia, karena pendidikan bukan hanya semata-mata untuk hari ini namun juga untuk masa yang akan datang.

Bangsa Indonesia telah menetapkan akan pentingnya pendidikan, dimana hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab II pasal 3 bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa

² Binti Maunah, "*Landasan Pendidikan*", (Yogyakarta: Teras 2009), 1.

kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

Guru merupakan salah satu tolak ukur kesuksesan dari proses pembentukan suatu pendidikan. Hal ini karena guru mempunyai peran yang cukup besar dalam pencapaian standart dari nasional pendidikan yang meliputi: standar kompetensi kelulusan, isi, proses, penilaian pendidikan, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan dan pembiayaan. Di samping itu perkembangan teknologi yang mempengaruhi segala bidang kehidupan manusia, mengharuskan seorang guru untuk melakukan inovasi proses pembelajaran dalam upaya menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.⁴ Pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), siswa dibimbing agar mampu menjadi warga negara Indonesia yang menjunjung nilai-nilai demokrasi, memiliki rasa tanggung jawab, serta berperan sebagai warga dunia yang mendukung perdamaian. Di masa depan, siswa akan dihadapkan pada tantangan-tantangan besar karena

³ Undang-Undang Republik Indonesia, “Sistem Pendidikan Nasional,” *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum* 8 (2003).

⁴ Riska Aulia and Rora Rizki Wandini, “Karakteristik Mata Pelajaran IPS,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 5, no. 2 (2023): 4034–40.

dinamika kehidupan masyarakat global yang terus berubah secara cepat dan berkelanjutan.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peranan yang sangat penting dalam membekali siswa dengan kemampuan dasar yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu tujuan utama dari pembelajaran IPS adalah untuk membantu siswa berkomunikasi lebih baik, baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat. Melalui pemahaman yang diperoleh dari mata pelajaran IPS, siswa diharapkan mampu menjadi individu yang memiliki karakter baik, bertanggung jawab, dan peduli terhadap lingkungan sosialnya.

Pembelajaran IPS disekolah diharapkan menjadi suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Namun pada kenyataannya hal ini tidak sejalan dengan yang diharapkan. Mata pelajaran IPS dinilai sebagai mata pelajaran yang monoton dan sangat membosankan.⁵ Pembelajaran hanya bersifat menghafal, bercerita, mencatat, dan mendengarkan. Oleh karena itu, motivasi siswa harus dibangun kembali agar dalam pembelajaran IPS siswa lebih semangat dan tidak beranggapan bahwa pelajaran IPS itu membosankan. Disinilah guru dituntut untuk menciptakan kegiatan suasana belajar yang kondusif, dengan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan model pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menumbuhkan motivasi

⁵ Sardiman, A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018), 55.

dan prestasi belajar peserta didik merupakan hal yang paling penting dalam mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Secara umum, terdapat 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yakni faktor yang bersumber dari dalam dan dari luar diri siswa. Faktor yang bersumber dari dalam seperti, kebiasaan dalam belajar, percaya diri serta motivasi, sedangkan faktor yang bersumber dari luar salah satunya yaitu model pembelajaran.⁶ Hal ini membuat seorang guru memiliki andil besar dalam pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan sebagai upaya tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam pemilihannya seorang guru juga harus memperhatikan aspek kecocokan model pembelajaran dengan karakteristik peserta didik.

Salah satu strategi pembelajaran yang bisa digunakan seorang guru untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT mengubah pembelajaran yang semula *teacher oriented* menjadi *student oriented*, dalam penerapannya model ini memanfaatkan kerja sama tim dan berkompetisi antara satu tim dengan tim yang lainnya dalam bentuk permainan akademik untuk mengumpulkan point sebanyak banyaknya agar memperoleh kemenangan.⁷

⁶ Purwanto M Ngalim, "Psikologi Pendidikan. Bandung" (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000)., 107.

⁷ I Wayan Swadika Prasetya and Gusti Ngurah Sastra Agustika, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar," *Indonesian Journal of Instruction* 4, no. 3 (2023): 163–72.

Team Games Tournament (TGT) dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, sebagai model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan *tournament* akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka.⁸ Keunikan dari metode ini terletak pada keterlibatan aktif seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status atau hierarki. Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam proses belajar. Selain itu, siswa juga berperan sebagai tutor bagi teman sebayanya, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kolaboratif.

Melalui penerapan model pembelajaran TGT menghadirkan elemen permainan yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya bersemangat untuk mengikuti kegiatan belajar, tetapi juga memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara bebas dengan teman-teman yang lain. Interaksi ini memungkinkan siswa bekerja sama untuk memecahkan masalah, berdiskusi, dan bertukar ide selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis.

Model pembelajaran TGT juga mengajarkan siswa untuk menghargai setiap pendapat yang disampaikan oleh anggota kelompok mereka. Dengan

⁸ Alfina Alawiyah, Jijim Sukron, and Muhammad Aditya Firdaus, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Fitrah: Journal of Islamic Education* 4, no. 1 (2023): 69–82.

demikian, TGT tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan pemahaman akademik tetapi juga memperkuat karakter baik dalam diri siswa, seperti sikap saling menghormati, toleransi, dan hubungan yang harmonis antara siswa dan guru. Hal ini menjadikan TGT sebagai pendekatan pembelajaran yang tidak hanya fokus pada hasil akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter yang positif.⁹

Pemilihan model pembelajaran dengan bantuan penggunaan media sebagai pendukung memiliki peran yang sangat penting agar tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berguna sebagai alat bantu yang dapat menyederhanakan proses pembelajaran atau menyampaikan informasi pembelajaran. Media yang memungkinkan diaplikasikan oleh pendidik untuk memaksimalkan pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu *wordwall*.

Wordwall dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis browser yang dirancang untuk menjadi sumber belajar, media, sekaligus alat penilaian yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.¹⁰ Aplikasi *wordwall* memiliki keistimewaan yang membuatnya sangat berguna sebagai alat penilaian, baik dalam bentuk kuis maupun ketidaksesuaian jawaban. Salah satu kelebihan utamanya adalah tersedianya fitur permainan yang dapat dirancang dan diatur dengan mudah sesuai kebutuhan pengguna. Fitur ini memungkinkan

⁹ Lintang Ariningtyas dan Sholehuddin, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Turnament (TGT) Dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMM, 75.

¹⁰ Ali Imron et al., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall Terhadap Motivasi Belajar IPS," *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)* 10, no. 1 (2023): 43–56.

guru untuk menggunakan *wordwall* sebagai sarana penilaian harian guna menjangkau sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan pada hari tersebut.¹¹

Berdasarkan pengamatan pra-penelitian yang dilakukan di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung, ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS. *Pertama*, banyaknya siswa yang tidak menunjukkan motivasi / semangat dalam mengikuti pembelajaran IPS. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas, kurangnya antusiasme dalam menjawab pertanyaan guru, dan minimnya keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Sikap pasif ini cenderung akan menghambat pemahaman siswa pada materi yang disampaikan.

Kedua, sebagian siswa yang sering bosan dan mengantuk saat pembelajaran IPS berlangsung. Pembelajaran yang monoton dimana guru hanya menggunakan metode ceramah atau mendongeng dalam penyampaian materi membuat sebagian siswa merasa bosan, mengantuk dan kemudian tertidur ketika pembelajaran berlangsung. Permasalahan ini mengakibatkan siswa kesulitan memahami materi yang telah dijelaskan guru dan tertinggal dalam proses belajar.

Ketiga, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS menunjukkan penurunan, separuh dari jumlah siswa memperoleh nilai akhir di bawah standart yang ditetapkan di sekolah. Hal ini mencerminkan kurang optimalnya

¹¹ Afyanti Izzah Nadia, K D A Afiani, and I Naila, "Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 12, no. 1 (2022): 33–43.

proses pembelajaran yang berlangsung dan menuntut guru untuk melakukan inovasi metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu yang terkait yaitu penelitian dari Dian Eliza Aquarista (2024), yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 Semester 2 SMP Muallimin Wonodadi kabupaten Blitar. Hasil uji statistik penelitian ini menunjukkan bahwa nilai Cohen sebesar 0,600, menunjukkan bahwa pembelajaran TGT berpengaruh sedang terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar.¹²

Selain itu menurut Deajeng Nirawan (2024), yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan *Wordwall* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga. Didapatkan hasil pretest siswa menunjukkan rata-rata motivasi dan hasil belajar pada kelas eksperimen adalah 53,86 dan 50,81 sedangkan pada kelas kontrol adalah 55,67 dan 53,64. Setelah diberikan treatment pada kelas eksperimen hasil posttest siswa menunjukkan peningkatan rata-rata motivasi dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yakni 58,36 dan 76,45. Sedangkan pada kelas kontrol adalah 55,33 dan 70,50.¹³

¹² Dian, Eliza Aquarista, *Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 Semester 2 SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2024), 77-78.

¹³ Deajeng Nirawan, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga*, Jakarta: Skripsi tidak diterbitkan, 2024), 66-70.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Salah satu cara yang dapat dikembangkan untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman yang ada. Atas dasar pemikiran ini peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar dengan dan Tanpa Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung”**. Fokus penelitian ini yaitu kelas VII Di SMPN 2 Kalidawir dengan unit analisis kelas VII A dan VII C.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian yang di lakukan di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Suasana kegiatan belajar mengajar yang kurang menarik
2. Kurangnya semangat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
3. Kurangnya perhatian siswa saat guru menjelaskan materi

Hal-hal yang dibatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penulis meneliti siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir Tulungagung
2. Penelitian ini hanya dibatasi pada:
 - a. Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* dalam proses pembelajaran

- b. Pokok pembahasan materi hanya pada mata pelajaran IPS
- c. Motivasi belajar siswa di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung
- d. Hasil belajar siswa di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung disampaikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* pada mata pelajaran IPS.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana perbedaan motivasi belajar dengan dan tanpa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar dengan dan tanpa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung?
3. Bagaimana perbedaan motivasi dan hasil belajar dengan dan tanpa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* pada mata pelajaran IPS di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk menguji dan menjelaskan perbedaan motivasi belajar dengan dan tanpa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung.
2. Untuk menguji dan menjelaskan perbedaan hasil belajar dengan dan tanpa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung.
3. Untuk menguji dan menjelaskan perbedaan motivasi dan hasil belajar dengan dan tanpa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* pada mata pelajaran IPS di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Secara umum ada dua kegunaan yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini, antara lain:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai model pembelajaran yang baik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik
 - b. Sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti yang relevan di masa mendatang
2. Kegunaan Praktis
 - a. Bagi lembaga pendidikan

1) Kepala SMPN 2 Kalidawir Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dijadikan sebagai bahan bacaan guna menambah wawasan dalam mengemban tugas sebagai kepala sekolah serta sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah yang di pimpin.

2) Bagi guru/pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan opsi bagi guru/pendidik dalam menentukan model pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

3) Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk tetap semangat dan aktif dalam proses pembelajaran di sekolah

4) Bagi peneliti yang akan datang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai perbandingan dan referensi untuk penelitian yang relevan di masa mendatang.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan dari penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung dengan sampel penelitian

pada kelas VII A dan kelas VII C. Variabel *dependent* dalam penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar siswa. Sedangkan variabel *independent* dalam penelitian ini yaitu metode model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall*.

G. Penegasan Variabel

1. Penegasan secara konseptual

a. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model Pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Model Pembelajaran Kooperatif dengan jenis TGT merupakan suatu metode pembelajaran yang mendasarkan dirinya pada interaksi sosial, di mana siswa-siswa terlibat dalam kompetisi melalui permainan akademik.¹⁴

b. *Wordwall*

Wordwall merupakan media interaktif yang menyediakan template seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dlsb. Menariknya lagi,

¹⁴ Saidah Daeng Hanafi, Taslim D Nur, and Arini Zohratun Nashicah, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams-Games-Tournaments (TGT) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Kepulauan Sula," *Jurnal Bioedukasi* 5, no. 2 (2022): 115–23.

selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas.¹⁵

c. Motivasi

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.¹⁶

d. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan tindakan yang terlihat secara nyata dan mencerminkan kapabilitas individu.¹⁷

2. Penegasan Operasional

a. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama tim, kompetisi akademik melalui permainan, dan turnamen terstruktur untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik.

b. *Wordwall*

Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis digital yang menyajikan materi dan evaluasi dalam bentuk permainan interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, menantang, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

¹⁵ Imron et al., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall Terhadap Motivasi Belajar IPS," *JIPSINDO: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 10, no. 1,(2023): 43-56.

¹⁶ Oemar, Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi aksara,2004), 158.

¹⁷ Moch Rio Pambudi and Sunarty Suly Eraku, "Pengaruh Model Pembelajaran Tour Games Turnament (TGT) Dengan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal of Geographical Sciences and Education* 1, no. 1 (2023): 39–46.

c. Mata Pelajaran IPS

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji fenomena sosial, ekonomi, sejarah, dan geografi untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap kehidupan bermasyarakat secara kontekstual dan terpadu.

d. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal dalam diri peserta didik yang menimbulkan semangat, ketekunan, dan minat aktif untuk terlibat dalam proses pembelajaran IPS.

e. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan capaian kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang ditunjukkan melalui perubahan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan kognitif.

H. Sistematika Penelitian

1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, halaman abstrak.

2. Bagian Inti

Bab I: Pendahuluan, memuat A) Latar Belakang, B) Identifikasi dan Pembahasan Masalah, C) Rumusan Masalah, D) Tujuan Penelitian, E)

Kegunaan Penelitian, F) Hipotesis Penelitian, G) penegasan Istilah, H) Sistematika Pembahasan.

Bab II: Landasan Teori, memuat hal pokok, yaitu deskripsi teoritis tentang objek (Variabel) yang diteliti dan kesimpulan kajian yang berupa argumentasi atas hipotesis yang diajukan dalam bab yang mendahuluinya.

Bab III: Metode Penelitian, memuat antara lain: A) Rancangan penelitian, B) Variabel penelitian, C) Populasi, sampel dan sampling, D) Kisi-kisi instrumen, E) Instrumen penelitian, F) Sumber data, G) Teknik pengumpulan data, H) Teknik analisi data.

Bab IV: Hasil penelitian berisi tentang deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

Bab V: Pembahasan, menjelaskan temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir dari skripsi memuat daftar rujukan lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.