

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan pada dasarnya bukan sekedar mengajarkan pengetahuan. Tetapi, pendidikan dapat disebut sebagai masa depan bangsa yang selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi<sup>1</sup>. Salah satu fungsi pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana yang tercantum dalam pembukaan Undang-undang Dasar. Hal ini memberikan tantangan bagi pendidik untuk dapat melaksanakan pendidikan yang lebih mengutamakan pada penguasaan konsep, dengan tujuan dapat menjadikan siswa lebih berpikir kritis, logis, dan kreatif serta mandiri sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa dalam belajar.

Beberapa faktor yang dapat memengaruhi pendidikan, yaitu tujuan dari pendidikan, pendidik, siswa, alat pendidikan, dan lingkungan. Antara faktor yang satu dengan faktor lainnya, tidak bisa dipisahkan, karena semuanya saling memengaruhi<sup>2</sup>. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan pendidik harus melalui proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru atau pendidik menggunakan alat pendidikan sebagai sarana terlaksananya pembelajaran. Alat pendidikan yang dimaksud adalah segala sesuatu yang

---

<sup>1</sup> Vera Dewi Susanti, *Efektivitas Metode Reciprocal Teaching Ditinjau dari Keaktifan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Kyai Ageng Basyariyah Sewulan Dagangan Tahun Ajaran 2012/2013*, IKIP PGRI Madiun.

<sup>2</sup> Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2005, 8.

dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang berfungsi untuk mempermudah atau mempercepat tercapainya tujuan pendidikan<sup>3</sup>.

Pembelajaran merupakan kegiatan utama yang ada di sekolah. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru dan siswa. Hubungan antara guru dengan siswa harus bersifat dinamis dan mengedukasi. Penggunaan pendekatan dan model pembelajaran yang tepat, diharapkan mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Proses pembelajaran yang baik adalah mampu melibatkan seluruh siswa, menarik minat dan perhatian siswa serta mengorganisasikan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa yaitu *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif<sup>4</sup>.

Menurut Arends dalam Mei Dewi, *cooperative learning* adalah model yang unik di antara model-model pengajaran lainnya karena menggunakan struktur tujuan, tugas, dan *reward* yang berbeda untuk mendukung pembelajaran siswa<sup>5</sup>. Pada pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dengan kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe salah satunya pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

---

<sup>3</sup> *Ibid.*, 124.

<sup>4</sup> Mei Dewi Ratnasari, Dkk., *Eksperimentasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantu Alat Peraga Ditinjau Dari Keaktifan Belajar*, Ekuivalen.

<sup>5</sup> *Ibid.*,

Menurut Slavin dalam Yanti Purnamasari, ada langkah-langkah utama yang dilakukan dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yaitu, presentasi kelas, belajar kelompok, *game*, turnamen, dan rekognisi tim.<sup>6</sup> Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi. Kemudian guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. Beranggotakan 4 sampai 5 siswa yang anggotanya heterogen. Tahap selanjutnya, *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Menurut Slavin dalam Ridwan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan permainan akademik.<sup>7</sup> Dalam turnamen, siswa mewakili timnya untuk bertanding dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan setara. Tahap terakhir, rekognisi tim yaitu penghargaan kelompok. Masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Model pembelajaran TGT memiliki beberapa kelebihan, diantaranya siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya. Karena semua siswa akan terlibat langsung dalam pembelajaran. Tidak hanya siswa berkemampuan tinggi yang terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, menumbuhkan rasa kebersamaan dan menghargai sesama anggota kelompoknya, serta siswa bersemangat dalam pembelajaran.

---

<sup>6</sup> Yanti Purnamasari, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya*, Jurnal Pendidikan dan Keguruan, Vol. 1 No. 1, 2014, artikel 2.

<sup>7</sup> Muhammad Ridwan, *Penerapan Model TGT Berbantuan Aplikasi WQC Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa*, Ekuivalen, hal. 8.

Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran. Menurut Ahmad Tafsir dalam Tri Muah keaktifan belajar adalah siswa melakukan kegiatan secara bebas, tidak takut berpendapat, memecahkan masalah sendiri, membaca sumber belajar yang diberikan guru, bisa belajar secara individu maupun kelompok, dan ada timbal balik antara guru dan siswa.<sup>8</sup> Jadi keaktifan siswa dalam proses mengajar akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa maupun dengan dirinya sendiri. Pembelajaran aktif ditunjukkan dengan adanya keterlibatan intelektual dan emosional yang tinggi dalam proses belajar.<sup>9</sup>

Keaktifan belajar siswa sangat penting dalam proses pembelajaran. Jika keaktifan belajar siswa baik, maka hasil belajar yang didapat siswa akan baik juga. Hasil belajar adalah pengetahuan, ketrampilan maupun kemampuan siswa yang diperoleh setelah proses pembelajaran. Selain itu, hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur berhasil tidaknya proses pembelajaran. Jadi keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran akan sangat memengaruhi hasil belajar yang diperolehnya.

Materi Teorema Pythagoras diajarkan pada kelas VIII sekolah menengah pertama. Materi ini sebagai salah satu prasyarat untuk materi segitiga. Teorema Pythagoras banyak dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari yang sering kita jumpai. Misalnya mencari jarak perpindahan, menentukan tinggi dari layang-layang yang diterbangkan tanpa menggunakan alat ukur, pembangunan tangga,

---

<sup>8</sup> Tri Muah, *Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 9B Semester Gasal Tahun Pelajaran 2014/2015 Smp Negeri 2 Tuntang – Semarang*, Scholaria, Vol. 6, No. 1, Januari 2016. Hal 43.

<sup>9</sup> Mei Dewi Ratnasari, ..., hal. 113.

pembangunan atap rumah, dan lain-lain. Seorang tukang yang akan membangun atap rumah, memastikan bahwa sudut-sudut pondasinya benar-benar siku-siku dengan cara menggunakan segitiga dengan kombinasi ukuran tertentu. Misalnya kombinasi ukuran sisi-sisi 60 cm, 80 cm, dan 100 cm. Tanpa mereka sadari kombinasi yang digunakan adalah penerapan teorema pythagoras.

Penerapan model pembelajaran TGT diharapkan pembelajaran yang terjadi dapat lebih bermakna dan memberi kesan yang kuat kepada siswa, dalam hal ini siswa akan lebih termotivasi untuk lebih aktif dalam mengembangkan potensi dan kreatifitasnya secara maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kadir Tiya, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT telah memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa.<sup>10</sup> Sedangkan hasil penelitian dari Wahyu Astuti, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar.<sup>11</sup>

Berdasarkan data yang diperoleh dari MTsN Pulosari, pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan ceramah dan diskusi dengan kelompok kecil. Metode ceramah dianggap metode yang paling mudah digunakan dalam kelas. Karena guru mudah menguasai kelas serta dapat diikuti oleh banyak siswa. Namun metode ceramah tidak cocok untuk semua materi yang akan

---

<sup>10</sup> Kadir Tiya, *Penerappan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN*, Jurnal Pendidikan Matematika Volume 4 Nomor 2, Juli 2013.

<sup>11</sup> Wahyu Astuti dan Firosalia Kristin, *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA*, Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Volume 1 (3).

disampaikan. Pada praktiknya, tidak ada peran aktif siswa dalam pembelajaran. Sehingga menyebabkan siswa “Belajar Menghafal” yang tidak mengakibatkan pengertian atau pemahaman. Selain itu, siswa mudah bosan. Berdasarkan penelitian terdahulu, penerapan model pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang antusias.<sup>12</sup>

Pada saat guru menjelaskan materi, kemudian memberikan pertanyaan dan pertanyaan tersebut dijawab bersama-sama. Jika guru memberi kesempatan untuk bertanya, sebagian besar siswa hanya diam. Sebagian siswa tidak mempunyai keberanian untuk bertanya atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hanya siswa yang mempunyai kemampuan akademik yang lebih tinggi dari teman-temannya yang aktif dalam pembelajaran. Masalah keaktifan belajar siswa ditunjukkan oleh kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika terutama menjawab pertanyaan dan mengerjakan soal di depan kelas.<sup>13</sup>

Kurangnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran berakibat siswa tidak menguasai konsep materi yang diajarkan dengan baik. Penguasaan konsep yang kurang akan berdampak pada hasil belajar. Dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki keaktifan belajar yang kurang, kemudian berdampak pada hasil belajar siswa rendah juga.<sup>14</sup>

Model pembelajaran yang beragam dapat memberikan kemudahan guru untuk memilih model yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru dapat

---

<sup>12</sup> Margono Waris, *Eksperimentasi Model Pembelajaran TGT Dan NHT Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Keaktifan Siswa*, Ekuivalen, hal. 110.

<sup>13</sup> Tri Muah, ..., hal. 42.

<sup>14</sup> Tri Muah, ..., Hal 41.

menerapkan model pembelajaran yang sesuai pada saat pembelajaran. Dengan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan serta membangkitkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan hasil belajar siswa diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan. Meskipun matematika merupakan materi yang *relative* sulit, namun jika pengajaran matematika menggunakan pendekatan yang tepat maka matematika akan menjadi materi ajar yang disukai oleh siswa.<sup>15</sup> Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi tersebut, maka model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *Teams Game Tournament* (TGT).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) Terhadap Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Materi Teorema Pythagoras Siswa Kelas VIII MTsN Pulosari Tahun Pelajaran 2017/2018”.

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

### **1. Identifikasi Masalah**

Beberapa identifikasi masalah dari dari latar belakang tersebut adalah:

- a. Guru sering menerapkan metode pembelajaran ceramah atau diskusi dalam kelompok kecil. Sekarang model pembelajaran sangatlah beragam. Salah satunya model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe seperti STAD dan TGT. Guru bisa menerapkan

---

<sup>15</sup> Musrikah, *Pengajaran Matematika Pada Anak Usia Dini*, Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak, Vol. 1, No. 1, Juli 2017.

model pembelajaran agar suasana pembelajaran yang variatif selain itu siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran.

- b. Guru lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga masih banyak siswa yang kurang aktif. Keaktifan belajar didominasi oleh siswa yang memiliki kemampuan tinggi dibandingkan teman-temannya. Sedangkan sebagian siswa hanya mengikuti pembelajaran tanpa berperan aktif dalam pembelajaran. Keaktifan belajar yang dimaksud adalah siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Seperti memerhatikan guru, mencatat, mengerjakan latihan, dan lain sebagainya.
- c. Hasil belajar siswa yang ditekankan pada hasil belajar kognitif. Penilaian sikap di dalam maupun di luar kelas perlu dilakukan untuk mengetahui kemajuan siswa. Tak kalah pentingnya penilaian keterampilan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. Untuk itu, hasil belajar yang dilakukan melalui penelitian perlu dilakukan secara seimbang<sup>16</sup> antara aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan ketrampilan (psikomotor).

## 2. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi penelitian ini agar tidak terjadi pelebaran pembahasan. Adapun pembatasan penelitian yang dimaksud antara lain:

- a. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dari Slavin dengan langkah-langkah<sup>17</sup>:

### 1) Penyajian kelas

---

<sup>16</sup> Masnur Muslih, *Authentic Assessment: Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi*, (Bandung: Refika Aditama, 2011), hal. 38.

<sup>17</sup> Yanti Purnamasari, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe ...*, 4.

- 2) Kelompok (*teams*)
  - 3) Permainan (*games*)
  - 4) Pertandingan (*tournament*)
  - 5) Penghargaan kelompok (*team recognition*)
- b. Keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini dibatasi pada:<sup>18</sup>
- 1) *Oral activities* (aktivitas lisan)
  - 2) *Visual activities* (aktivitas visual)
  - 3) *Listening activities* (aktivitas mendengarkan)
  - 4) *Writing activities* (aktivitas menulis)
  - 5) *Drawing activities* (aktivitas menggambar)
  - 6) *Motor activities* (aktivitas motorik)
  - 7) *Mental activities* (aktivitas mental)
  - 8) *Emotional activities* (aktivitas emosional)
- c. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini hanya pada kognitif dan psikomotor. Hasil belajar kognitif digunakan guru untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa pada materi teorema pythagoras. Hasil belajar psikomotor yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran.
- d. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTsN 1 Pulosari

---

<sup>18</sup>Karina Nurcahyani, dkk, *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa dan Prestasi Belajar Dengan Metode Constructive Controversy (CC) Pada Materi Elektrolit dan Nonelektrolit Bagi Peserta Didik Kelas X MIA 2 Semester genap SMA Batik 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014*, Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Vol. 4 No. 2 Tahun 2015.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII MTsN Pulosari yang belajar materi teorema pythagoras?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTsN Pulosari yang belajar materi teorema pythagoras?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap keaktifan belajar dan hasil belajar siswa kelas VIII MTsN Pulosari yang belajar materi teorema pythagoras?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII MTsN Pulosari yang belajar materi teorema pythagoras.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTsN Pulosari yang belajar materi teorema pythagoras.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VIII MTsN Pulosari yang belajar materi teorema pythagoras.

## **E. Hipotesis Penelitian**

Sesuai dengan judul di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII MTsN Pulosari yang belajar materi teorema pythagoras.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTsN Pulosari yang belajar materi teorema pythagoras.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VIII MTsN Pulosari yang belajar materi teorema pythagoras.

## **F. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan temuan pada penelitian mengenai pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan dapat memberi manfaat. Kegunaan penelitian dibagi menjadi teoritis dan praktis.

### **1. Manfaat Penelitian Secara Teoritis**

- a. Hasil penelitian bermanfaat memberikan sumbangan pemikiran atau memperkaya konsep-konsep, teori-teori terhadap ilmu pengetahuan dari penelitian yang sesuai dengan bidang pendidikan.
- b. Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan mengenai keaktifan belajar dan model pembelajaran yang bervariasi.

- c. Sebagai bahan pertimbangan pada penelitian yang relevan di masa mendatang.

## **2. Manfaat Penelitian Secara Praktis**

### **a. Bagi Sekolah**

Sebagai bahan evaluasi untuk menetapkan kebijakan yang berhubungan dengan pembelajaran di sekolah.

### **b. Bagi Guru**

Penelitian ini dapat memberikan gambaran atau alternatif model pembelajaran kepada guru di kelas. Memberikan wawasan kepada guru tentang model pembelajaran selain metode ceramah. Seorang guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam proses belajar mengajar terhadap materi tertentu. Guru dapat menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswanya dan melatih keaktifan, kemandirian, tanggungjawab dan sebagainya. Untuk itu, penelitian ini dapat menumbuhkan motivasi guru untuk menerapkan model pembelajaran lain.

### **c. Bagi Siswa**

Diharapkan memudahkan siswa dalam mempelajari materi teorema pythagoras dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games-Tournament*) yang menjadikan siswa aktif dalam memompa kemampuan diri.

#### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi pengetahuan ilmiah dan mengaplikasikan kemampuan yang diperoleh selama menjalani perkuliahan dan dapat memberi gambaran yang jelas mengenai model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games-Tournament*) dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa.

### G. Penegasan Istilah

Kata atau istilah yang perlu penulis jelaskan untuk menghindari kerancuan serta perbedaan persepsi penulis dan pembaca adalah sebagai berikut:

#### 1. Penegasan Konseptual

- a. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status dan melibatkan siswa sebagai tutor sebaya.<sup>19</sup> Selain itu, juga mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Penerapan TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Pada TGT menerapkan turnamen akademik, setiap siswa berkompetisi mewakili dari timnya melawan anggota dari tim lain yang memiliki skor sama. Komponen-

---

<sup>19</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm.

komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, *game*, turnamen, dan penghargaan kelompok.

b. Keaktifan belajar merupakan suatu keadaan dimana siswa melakukan aktivitas belajar yang dapat menghasilkan perubahan nilai atau sikap positif pada diri siswa dalam proses pembelajaran.<sup>20</sup>

c. Hasil belajar

Menurut Benjamin S. Bloom tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dikatakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.<sup>21</sup>

## 2. Penegasan Operasional

a. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif. Model ini mudah diterapkan dalam kelas. Kegiatan pada model pembelajaran ini melibatkan semua siswa tanpa harus ada perbedaan status. Penerapan model ini terdapat siswa yang menjadi tutor sebaya. Selain tutor sebaya, terdapat unsur permainan serta turnamen dalam proses pembelajaran.

b. Keaktifan belajar adalah ditandai dengan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa seperti mendengarkan, mencatat, membaca, dan membuat ringkasan materi serta melaksanakan apa yang

---

<sup>20</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 393.

<sup>21</sup> Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Fressindo, 2009), hlm 14.

ditugaskan oleh pendidik. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan bakat yang dimilikinya dan berfikir kritis.

- c. Hasil belajar adalah pengetahuan yang diperoleh siswa setelah mendapat pengalaman selama pembelajaran. Pada penelitian ini akan diketahui hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*). Hasil belajar siswa diperoleh dari nilai kegiatan yang diadakan guru untuk memperoleh skor, dimana semakin tinggi skor yang diperoleh maka semakin tinggi pengaruh dari penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sehingga pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

## **H. Sistematika Skripsi**

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian awal, bagian inti dan bagian akhir.

1. Bagian awal terdiri dari: a) Halaman sampul depan, b) halaman judul, c) halaman persetujuan, d) halaman pengesahan, e) halaman pernyataan keaslian, f) motto, g) halaman persembahan, h) prakata, i) halaman daftar isi, j) halaman tabel, k) halaman daftar gambar, l) halaman daftar lampiran, dan m) halaman abstrak.
2. Bagian utama (inti) yaitu:

### **Bab I**

**Pendahuluan** yang berisi: a) Latar belakang masalah, b) Identifikasi masalah dan pembatasan masalah, c) Rumusan masalah, d) Tujuan

penelitian, e) Hipotesis penelitian, f) Kegunaan penelitian, g) Penegasan istilah, h) Sistematika skripsi

## **Bab II**

**Landasan Teori** berisi sebagai berikut: a) Kerangka teori yang membahas variabel pertama, b) kerangka teori yang membahas variabel kedua, c) dan seterusnya, d) kajian penelitian terdahulu, e) kerangka konseptual, f) hipotesis penelitian.

## **Bab III**

**Metode Penelitian** berisi: a) Pendekatan dan jenis penelitian, b) populasi, sampling, dan sampel penelitian, c) sumber data, variabel, dan skala pengukurannya, d) teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, e) analisis data.

## **Bab IV**

**Hasil Penelitian** berisi: a) deskriptif data dan 2) pengujian hipotesis

## **Bab V**

**Pembahasan** terdiri dari: 1) pembahasan rumusan masalah I, 2) pembahasan rumusan masalah II, dan 3) pembahasan rumusan masalah III.

## **Bab VI**

**Penutup** terdiri dari: a) Kesimpulan, b) saran

3. Bagian akhir terdiri dari: a) daftar rujukan, b) lampiran-lampiran, c) surat pernyataan keaslian skripsi, d) daftar riwayat hidup.