

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. 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, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.¹

Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.² Sebagaimana Firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 18 berikut ini:³

وَإِنْ تَعُدُّوا نِعْمَةَ اللَّهِ لَا تُحْصُوهَا إِنَّ اللَّهَ لَغَفُورٌ رَحِيمٌ

¹ Undang-undang Republik Indonesia 20 tahun 2003 bab I pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

² *Ibid*, bab II pasal 3

³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Duta Surya, 2013), hal.

“dan jika kamu menghitung-hitung nikmat Allah, niscaya kamu tak dapat menentukan jumlahnya. Sesungguhnya Allah benar-benar Maha Pengampun lagi Maha Penyayang”

Pada ayat lain juga dijelaskan tentang keharusan manusia untuk mempunyai kemampuan dalam perhitungan, yaitu pada surat Yunus ayat 5:⁴

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ
السِّنِينَ وَالْحِسَابِ ...

“Dia-lah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan ditetapkan-Nya manzilah-manzilah (tempat-tempat) bagi perjalanan bulan itu, supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu)...”

Indonesia mencanangkan wajib belajar 9 tahun demi mewujudkan generasi yang berkualitas. Dalam Undang-Undang Nasional pasal 6 yang menyatakan bahwa Setiap warga negara yang berusia tujuh sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar. Namun, pendidikan menengah bukan berarti sudah tidak penting lagi.⁵ Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Bab V, Pasal 18 ditegaskan, bahwa Pendidikan menengah diselenggarakan untuk melanjutkan dan meluaskan pendidikan dasar. Pendidikan menengah berbentuk Sekolah Menengah Pertama (SMP), Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat.⁶ Hal tersebut menjadi pertimbangan dalam menentukan proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

⁴ *Ibid*,...hal. 188

⁵ Undang-undang Republik Indonesia,...., bab IV pasal 6

⁶ *Ibid*, bab V pasal 18

Suatu hal yang turut mempengaruhi dan menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah bagaimana guru menerapkan model mengajar yang efektif dan efisien, karena model mengajar mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. “Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum”.⁷ Jadi pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja dilakukan seorang guru untuk menuju kearah tercapainya tujuan kurikulum. Oleh karena itu, lingkungan belajar yang mendukung dapat diciptakan, agar proses belajar ini dapat berlangsung secara optimal. Salah satu pembelajaran yang terdapat di sekolah-sekolah adalah pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika disekolah tidak terlepas dari sifat matematika abstrak. Matematika berkenaan dengan ide-ide/konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif.⁸ Mengingat matematika sangat penting bagi para peserta didik, maka dari itu peserta didik diminta untuk dapat menguasai pembelajaran matematika sebagai tuntutan di setiap jenjang pendidikan. Matematika juga merupakan ilmu yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Berbagai macam teknologi yang digunakan merupakan salah satu aplikasinya, namun kenyataannya matematika sulit dipelajari oleh siswa di sekolah.

⁷ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad, *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hal.143

⁸ Herman Hudijo, *Mengajar Belajar Matematika*. (Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1988), hal.3

Banyaknya masalah dalam pembelajaran matematika di sekolah merupakan salah satu alasan untuk mereformasi pembelajaran matematika di sekolah. Masalah umum dalam matematika tersebut adalah rendahnya sumber daya manusia diajang internasional, rendahnya rata-rata NEM Nasional, serta rendahnya minat belajar matematika lantaran matematika terasa sulit untuk dipahami dan rumitnya dalam hal menghitung rumus matematika.

Sering dijumpai masalah pada siswa ketika berlangsungnya proses pembelajaran yaitu siswa yang bersifat pasif takut menyampaikan hasil pemikirannya karena dimanan guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat, banyak siswa yang mengalami problem antara lain, malas karena guru yang mengajar dengan metode konvensional sehingga siswa seringkali mengantik karena suasana pembelajaran yang membosankan.

Pada umumnya guru mengajarkan matematika dengan materi dan metode yang tidak menarik dimana guru menerangkan murid mencatat kemudian mengerjakan soal-soal. Selain itu guru mengajar hanya menyampaikan apa yang ada di buku paket dan kurang mengkomodasi kemampuan berpikir siswanya. Sehingga guru cenderung tidak mengajar secara bermakna. Guru tidak memberikan kesempatan pada siswanya untuk mengkontruksi pengetahuan matematika yang akan menjadi milik siswa sendiri. Guru cenderung memaksakan cara berpikir siswa dengan cara berpikir yang dimiliki gurunya.

Bukti-bukti empiris di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar matematika, mulai tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas VII MTs Negeri 3 Tulungagung diketahui bahwa siswa kurang antusias terhadap mata pelajaran matematika, siswa terlihat kurang aktif dan pasif interaksi antara guru dan siswa minim sekali, hal ini ditandai jarang sekali siswa mau bertanya pada saat pembelajaran matematika. Kalaupun ada yang sering bertanya, hanyalah beberapa siswa saja. Rendahnya aktifitas belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dapat terlihat masih banyaknya siswa yang kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan guru, hanya beberapa siswa yang bertanya pada saat guru memberikan kesempatan bertanya, serta hanya beberapa siswa yang mau dan mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru, dan hanya beberapa siswa yang memiliki catatan lengkap dari penjelasan guru dan hanya beberapa siswa yang berani mengemukakan pendapat pada saat memberikan kesimpulan pada saat kegiatan menutup pembelajaran. Hal ini dikarenakan metode serta pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran masih monoton dan kurang berkembang.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti mencoba mengkaji suatu alternatif menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) karena kedua model pembelajaran ini model pembelajaran berkelompok sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru, serta

membuat siswa lebih aktif, berpikir kritis dan meningkatkan aktifitas siswa. Alasan lain memilih model pembelajaran tersebut karena kedua model pembelajaran tersebut termasuk pembelajaran kooperatif. Kemudian dari kajian peneliti terdahulu disebutkan bahwa ada pengaruh yang signifikan kedua model pembelajaran tersebut.

Beberapa model pembelajaran yang ada, tentunya pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Diantaranya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran *cooperative* yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.⁹ Sedangkan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) merupakan model belajar *cooperative* dengan cara berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisahan antara siswa yang satu dan siswa yang lain dalam satu kelompok untuk saling memberi dan menerima antara yang satu dan yang lainnya.¹⁰ Model pembelajaran efektif dalam proses pembelajaran matematika antara lain adalah yang dapat menumbuhkan kreatifitas peserta didik. Peserta didik SD dan SMP senang dalam bentuk permainan dan pertandingan, sehingga guru dapat menggunakan model pembelajaran yang mempunyai unsur permainan dan pertandingan. Model pembelajaran TGT juga memiliki dinamika motivasi yang tinggi sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

⁹ Aris Shoimin, 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal.203

¹⁰ *Ibid*, hal.107

sehingga hasil belajarnya juga ikut meningkat. Oleh karena itu hal ini sesuai dengan masalah pembelajaran matematika yang dihadapi kelas VII MTs Negeri 3 Tulungagung.

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dan NHT merupakan model pembelajaran yang sama-sama melibatkan siswa, sehingga siswa akan menjadi aktif. Oleh karena itu, peneliti ingin mengkaji lebih dalam tentang perbedaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dan NHT serta ingin melihat seberapa besar tingkat perbedaan kedua model pembelajaran tersebut.

Penelitian ini terkait oleh penelitian terdahulu yaitu penelitian kuantitatif yang dilakukan oleh Kabibah Mukaromah tentang “Perbedaan Hasil Belajar Matematika Antara Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Dengan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) Pada Siswa Kelas VIII SMPN 3 Tugu Trenggalek”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dan hasil pengolahan data yang peneliti kemukakan dapat diambil kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan perbedaan hasil belajar matematika siswa pada materi garis singgung lingkaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads Together* (NHT) di kelas VIII SMPN 3 Tugu Trenggalek tahun ajaran 2013/2014 adalah 10,91%.¹¹

¹¹ Kabibah Mukaromah, *Perbedaan Hasil Belajar Matematika Antara Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Dengan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Pada Siswa Kelas VIII SMPN 3 Tugu Trenggalek*, (Tulungagung: Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2013)

Penelitian kuantitatif juga yang dilakukan Melania Dina Cahyaningtyas tentang “Pebedaan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Dan *Numbered Heads Together (NHT)* Kelas 4 SD Gugus Buana Krida Ambarawa”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dan hasil pengolahan data yang peneliti kemukakan dapat diambil kesimpulan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan perbedaan hasil belajar matematika siswa SD Gugus Buana Krida Ambarawa pada materi matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* dan *Numbered Heads Together (NHT)* pada tahun ajaran 2015/2016.¹²

Penelitian kuantitatif juga dilakukan oleh Sari Eka Pratiwi dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Kombinasi Model Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together (NHT)* - *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sewon”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh kombinasi model kooperatif tipe *Numbered Heads Together (NHT)* - *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi dan hasil belajar Biologi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sewon pada materi struktur dan fungsi sel.¹³

Fokus penelitian pada penelitian ini yaitu model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dan NHT. Diterapkannya model pembelajaran

¹² Melania Dina Cahyaningtyas, *Pebedaan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dan Numbered Heads Together (NHT) Kelas 4 SD Gugus Buana Krida Ambarawa*, (Salatiga: Uneversitas Kristen Satya Wacana, 2016)

¹³ Sari Eka Pratiwi, *Pengaruh Kombinasi Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) - Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sewon*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2015)

TGT dan NHT siswa akan lebih mudah dalam memahami materi dan dapat menjadi siswa yang aktif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dan NHT dengan judul “**Perbedaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan *Numbered Head Together* (NHT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Tulungagung**”. Karena model pembelajaran TGT dan NHT tidak hanya menjadikan siswa aktif saja melainkan dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dibandingkan dengan model pembelajaran inkuiri dimana siswa ditekankan pada keaktifan untuk menemukan konsep-konsep materi berdasarkan masalah yang diajukan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini difokuskan pada masalah diantaranya:

1. Siswa merasa bosan dengan metode yang digunakan oleh guru.
2. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar.
3. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika

C. Batasan Masalah

1. Subjek

Peneliti mengambil subyek penelitian kelas VII-D dan kelas VII-E MTs Negeri 3 Tulungagung.

2. Materi

Materi pada penelitian ini yaitu Bangun Datar Segiempat Dan Segitiga.

3. Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran TGT terdiri dari 5 langkah kegiatan belajar-mengajar.

Langkah 1 : Guru menyampaikan materi.

Langkah 2 : Guru membentuk kelas menjadi beberapa kelompok.

Langkah 3 : Guru mengajak siswa bermain, dengan memberi pertanyaan pertanyaan sesuai dengan materi.

Langkah 4 : Antar kelompok berlomba untuk menjawab pertanyaan yang harus dijawab oleh kelompok yang telah dibentuk.

Kelompok yang menjawab akan diberikan skor.

Langkah 5 : Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang skornya terbanyak.

4. Model Pembelajaran NHT

Model pembelajaran NHT terdiri dari 6 langkah kegiatan belajar-mengajar.

Langkah 1 : Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.

Langkah 2 : Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.

Langkah 3 : Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya atau mengetahui jawabannya dengan baik.

Langkah 4 : Guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil keluar dari kelompoknya melaporkan atau menjelaskan hasil kerjasama mereka.

Langkah 5 : Tanggapan dengan teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain.

Langkah 6 : Kesimpulan.

5. Motivasi Belajar

Motivasi belajar diperoleh dari hasil angket yang diberikan oleh peneliti.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari hasil ulangan siswa.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah ada perbedaan model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) dengan *numbered head together* (NHT) terhadap motivasi dan hasil belajar Pada Materi Bangun Datar Segiempat dan Segitiga Siswa Kelas VII MTs MTs Negeri 3 Tulungagung ?
2. Model manakah yang lebih efektif digunakan pada materi Bangun Datar Segiempat dan Segitiga pada kelas VII MTs Negeri 3 Tulungagung ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Numbered Head Together* (NHT) terhadap motivasi dan hasil belajar Pada Materi Bangun Datar Segiempat dan Segitiga siswa kelas VII MTs Negeri 3 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui model yang efektif digunakan pada materi Bangun Datar Segiempat dan Segitiga pada kelas VII MTs Negeri 3 Tulungagung.

F. Hipotesis Penelitian

1. Ada perbedaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Numbered Head Together* (NHT) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII Pada Materi Bangun Datar Segiempat dan Segitiga Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Tulungagung.
2. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif digunakan pada materi Bangun Datar Segiempat dan Segitiga kelas VII MTs Negeri 3 Tulungagung.

G. Kegunaan Penelitian

1. Bagi Sekolah

Berdasarkan penelitian ini manfaat bagi sekolah yaitu dapat meningkatkan kemajuan sekolah dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran matematika.

2. Bagi Guru

Berdasarkan penelitian ini manfaat bagi guru yaitu dapat mempertimbangkan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar khususnya mata pelajaran matematika agar siswa menjadi aktif.

3. Bagi siswa

Berdasarkan penelitian ini manfaat bagi siswa yaitu menjadikan siswa aktif, bertanggung jawab dan sportif dalam kegiatan belajar-mengajar.

4. Bagi Peneliti

Berdasarkan penelitian ini manfaat bagi peneliti yaitu dapat dijadikan inspirasi dalam kegiatan belajar-mengajar. Selain itu, dengan penelitian ini peneliti dapat mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam kegiatan belajar-mengajar.

H. Penegasan Istilah

1. Penegasan konseptual

Penegasan konseptual perlu ada dalam kegiatan penelitian, supaya penelitian ini tidak keluar dari tujuan awal sehingga tidak terjadi salah penafsiran.

a. Model pembelajaran

Arend berpendapat bahwa model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya.¹⁴

b. *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran *cooperative* model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran *cooperative* yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.¹⁵

c. *Numbered Head Together* (NHT)

Numbered Head Together (NHT) merupakan model belajar *cooperative* dengan cara berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisahan antara siswa yang satu dan siswa yang lain dalam satu kelompok untuk saling memberi dan menerima antara yang satu dan yang lainnya.¹⁶

d. Motivasi belajar

Motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.¹⁷

e. Hasil belajar

¹⁴ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013, ...*, hal.23

¹⁵ *Ibid*, hal.203

¹⁶ *Ibid*, hal.90

¹⁷ Ghullam Hamdu, *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar*, Jurnal Penelitian Pendidikan, VOL.12, NO.1, 2011, hal 81

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentasi atau terpisah melainkan komprehensif.¹⁸

f. Bangun Datar Segiempat dan Segitiga

Bangun datar segiempat dan segitiga adalah bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis-garis lurus yang membentuk empat titik atau tiga titik.

2. Penegasan operasional

Secara operasional untuk melihat perbedaan model pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Jika ada perbedaan, besar mana nilai rata-rata antara kelas eksperimen kesatu dan kelas eksperimen kedua.

a. Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran TGT terdiri dari 5 langkah kegiatan belajar-mengajar.

Langkah 1 : Guru menyampaikan materi.

Langkah 2 : Guru membentuk kelas menjadi beberapa kelompok.

Langkah 3 : Guru mengajak siswa bermain, dengan memberi pertanyaan-

pertanyaan sesuai dengan materi.

¹⁸ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal.7

Langkah 4 : Antar kelompok berlomba untuk menjawab pertanyaan yang harus dijawab oleh kelompok yang telah dibentuk.

Kelompok yang menjawab akan diberikan skor.

Langkah 5 : Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang skronya terbanyak.

b. Model Pembelajaran NHT

Model pembelajaran NHT terdiri dari 6 langkah kegiatan belajar-mengajar.

Langkah 1 : Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.

Langkah 2 : Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.

Langkah 3 : Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya atau mengetahui jawabannya dengan baik.

Langkah 4 : Guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil keluar dari kelompoknya melaporkan atau menjelaskan hasil kerjasama mereka.

Langkah 5 : Tanggapan dengan teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain.

Langkah 6 : Kesimpulan.

I. Sistematika Pembahasan

Cara mudah dalam memahami dan mengkaji penelitian ini, maka penulis membagi menjadi 3 bagian utama, yaitu:

1. **Bagian Awal**, terdiri dari: halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan bimbingan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman gambar, halaman daftar lampiran, halaman abstrak.

2. **Bagian Inti**

BAB I : Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

BAB II : Landasan Teori yang terdiri dari diskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka konseptuan/kerangka berfikir penelitian.

BAB III : Metode Penelitian yang terdiri dari rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian yang terdiri deskripsi data, pengujian hipotesis.

BAB V : Pembahasan yang terdiri pembahasan rumusan masalah 1, pembahasan rumusan masalah II, dst.

BAB VI : Penutup yang terdiri kesimpulan, implikasi penelitian, saran

3. **Bagian Akhir**, terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, daftar riwayat hidup penulis.¹⁹

¹⁹ Tim Penyusun, *Pedoman Penyusunan Skripsi Tahun 2015*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2015), ha.14-25