

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia dewasa ini dihadapkan pada ragam persoalan internal dan eksternal yang ditimbulkan oleh berbagai macam perubahan, seperti perubahan teknologi, perubahan sosial dan perubahan budaya yang terutama membawa dampak dalam berbagai kemajuan dan perkembangan pendidikan.¹ Kemajuan dan pendidikan suatu bangsa ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia, sedangkan sumber daya manusia tergantung pada kualitas pendidikannya. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan tidak berpengetahuan atau terbelakang.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa 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.²

¹ Munirah, "Sistem Pendidikan Indonesia", Auladuna. Vol. 2 No.2, Desember 2015, hal. 233.

² Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.*(Jakarta: Prenada Media, 2011), hal. 2.

Pendidikan pada hakikatnya bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan yang ada dalam diri peserta didik. Potensi-potensi dimaksud diharapkan agar tumbuh dan berkembang sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan bangsa. Oleh karena itu pendidikan bagi manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan, mustahil manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi untuk maju, sejahtera dan bahagia.

Dalam pendidikan terdapat upaya yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dalam rangka mendewasakan atau mengembangkan potensi peserta didik. Setiap peserta didik memiliki potensi yang berbeda antara satu dengan lainnya. Oleh karena itu, seharusnya pendidikan disesuaikan dengan kondisi setiap peserta didik.³ Hal ini juga perlu memperhatikan tingkat proses belajar mengajarnya. Dengan memperhatikan hal tersebut tentu akan menunjang potensi peserta didik pula.

Belajar pada hakekatnya adalah suatu proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru. Mengajar harus dikaitkan dengan makna belajar yang perlu menyentuh sejumlah prinsip belajar yang ada pada diri siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran memerlukan perwujudan multiperan dari guru, yang bukan hanya menitikberatkan sebagai

³ Supardi U.S, "Arah Pendidikan di Indonesia dalam Tataran Kebijakan dan Implementasi", Jurnal Formatif. Vol. 2 No.2, 2011, hal. 114

penyampaian pengetahuan dan pengalih keterampilan, serta merupakan satu-satunya sumber belajar tetap perlu diubah menjadi pembimbing, pembina, pengajar dan pelatih yang berarti membelajarkan peserta didik. Guru harus mewujudkan peran dan perilaku professional dalam proses pembelajaran.⁴ Salah satu pelajaran pendidikan adalah tentang pembelajaran matematika.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa beserta unsur yang ada di dalamnya. Guru merupakan faktor yang paling dominan yang menentukan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang baik, tentu akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula.⁵

Salah satu program pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif adalah matematika. Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia; suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan.

Matematika merupakan bidang studi yang harus bisa dikuasai oleh siswa, karena merupakan sarana pemecahan masalah sehari-hari. Banyak orang berpikir bahwa matematika merupakan bidang studi yang paling sulit dan ditakuti sehingga jarang disukai. Oleh karena itu harus ada dorongan supaya siswa mau belajar. Matematika merupakan suatu subjek ideal untuk

⁴ M. Hosman, *Pendekatan Saintifik dan Konstektual dalam Pembelajaran Abad 21*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014) hal. 7-8.

⁵ Bekti Wulandari, "Pengaruh *problem-based learning* Terhadap hasil belajar Ditinjau dari motivasi belajar *plc di smk*", Pendidikan Vokasi, Volume. 3, No. 2, Juni 2013. hal 179

mengembangkan pola pikir anak di usia dini, usia di pendidikan dasar, pendidikan lanjutan tingkat pertama, pendidikan menengah, maupun bagi mereka yang sudah berada di bangku kuliah.⁶

Berdasarkan hasil observasi dengan objek guru dan siswa dengan metode wawancara yang dilakukan peneliti di di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol pada tanggal 4 Oktober 2018 diperoleh hasil observasi bahwa guru mendominasi proses pembelajaran matematika di kelas, sehingga siswa tidak aktif dan kurang minat dalam pembelajaran. Dalam pembelajarannya juga masih menggunakan metode konvensional dimana guru menerangkan materi dan siswa hanya mendengarkan serta mencatat saja, sehingga siswa kurang berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Kreativitas siswa untuk memahami, belajar mandiri dan mengembangkan materi yang telah diberikan oleh guru di sekolah juga masih kurang. Hal ini disebabkan karena kurangnya aktivitas, minat dan pemahaman dari siswa, mereka kebanyakan hanya hafal rumus sehingga ketika dihadapkan pada berbagai soal analisis mereka merasa kesulitan.

Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penerapan model pembelajaran untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa. Menurut Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama , minat akan terlihat pada indikator “dorongan dari dalam”, “rasa senang”, “memberi perhatian”,

⁶ Hasratuddin, “Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika”. Jurnal Pendidikan Matematika Paradikma, Vol.6, No. 2, hal. 132-133

dan “berperan serta dalam kegiatan”.⁷ Indikator tersebut yang akan digunakan peneliti untuk mengukur apakah siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol memiliki minat terhadap mata pelajaran matematika. Minat pada dasarnya merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Pada situasi belajar mengajar di sekolah, siswa yang berminat terhadap suatu mata pelajaran tertentu akan cenderung untuk memusatkan perhatian secara terus-menerus selama belajar mengajar berlangsung. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.

Upaya meningkatkan minat peserta didik dilakukan dengan menggunakan strategi pembelajaran. Untuk mengatasi problematika dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut, tentu diperlukan model pembelajaran yang dipandang mampu mengatasi kesulitan peserta didik. Guru harus mampu menggunakan dan memilih model pembelajaran yang tepat untuk membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang maksimal.

Hasil belajar adalah penguasaan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh siswa dari suatu kegiatan yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dinyatakan dengan skor/nilai yang diperoleh dari tes hasil belajar setelah proses pembelajaran. Pelaksanaan evaluasi dan penilaian hasil belajar penting dilakukan sebab hasil belajar sebagai ungkapan dan perwujudan hasil dari pelaksanaan pembelajaran.⁸

⁷ Miftachul Jannati, “Meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe scramble”, *Jurnal Model pembelajaran kooperatif*, Vol. 2, No.2, 2011, hal. 305.

⁸ Rahma Fitri, “Penerapan Strategi the Firing Line pada Pembelajaran Matematika

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa terhadap pelajaran matematika yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman dan latihan latihan selama proses pembelajaran berlangsung. Berkenaan dengan hal ini perlu diupayakan agar pembelajaran matematika dapat lebih mudah diterima oleh siswa sehingga mencapai hasil yang lebih optimal guru harus mempunyai sebuah kemampuan khusus yang mampu menjadikan matematika itu suatu bidang studi yang menyenangkan. Cara-cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengatasi masalah kesulitan belajar yang dialami siswa dalam memahami materi agar siswa lebih berminat dalam pembelajaran dan hasil belajar meningkat adalah dengan menerapkan dan mengkombinasikan berbagai model metode ataupun pendekatan pembelajaran, salah satunya adalah penerapan model kooperatif tipe *scramble*.

Salah satu cara pengajaran matematika yang mampu membuat siswa aktif berpikir adalah pembelajaran dengan model kooperatif. Pembelajaran kooperatif sangat cocok dipergunakan karena metode pembelajaran ini mengharuskan siswa aktif berpikir dan mencari suatu jawaban atas permasalahan yang disajikan oleh guru. Model kooperatif mempunyai banyak tipe yang bervariasi dalam pelaksanaannya, sehingga banyak pilihan tipe yang dapat dipergunakan oleh guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan kreatifitas berpikir siswa.

Salah satu tipe dari model kooperatif yang digunakan adalah tipe *scramble*. Tipe *scramble* menyajikan sedikit permainan dalam kelompok yang

dibentuk dan dapat membuat semua siswa yang tergabung dalam kelompoknya masing-masing lebih aktif menyelesaikan dan mencari jawaban atas pertanyaan maupun soal-soal yang disajikan. Selain itu juga tipe *scramble* menyajikan suasana yang menyenangkan yang dimaksudkan untuk menghilangkan kejenuhan siswa dalam pembelajaran matematika. Tentu saja tipe *scramble* harus meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran yang disajikan guru.

Istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti perebutan, pertarungan atau perjuangan. Model *scramble* adalah salah satu permainan bahasa, yang pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan.⁹

Model *scramble* menurut Rober B. Taylor merupakan “salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa”. “Dalam model ini, mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak”. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah model pembelajaran yang menugaskan siswa untuk menjawab pertanyaan yang sudah menyediakan jawaban namun dengan susunan yang acak dengan cara mengkoreksi jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang benar. Jadi dapat dirangkum bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah model pembelajaran yang

⁹ Indrianti Bailang, dkk, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel”, Jurnal Sains, Matematika, & Edukasi, Vol. 5, No. 2, maret-April 2017, hal. 133-134.

melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk menjawab pertanyaan yang sudah menyediakan jawaban namun dengan susunan yang acak dengan cara mengkoreksi jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang benar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, meningkatkan motivasi serta timbul minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Secara tidak langsung model ini akan menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran matematika dan pada akhirnya diharapkan dapat pula meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika siswa.¹⁰

Model pembelajaran *scramble* tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan model pembelajaran ini adalah mendorong siswa lebih aktif dan cekatan, membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, menanamkan dan mengembangkan keterampilan social. Sedangkan kekurangannya yaitu siswa kurang berpikir kritis dan siswa bisa saja menyontek jawaban temannya.¹¹

Berdasarkan hasil penelitian Indrianti Bailang, dkk bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi persamaan linier satu variabel. Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe

¹⁰ Ni Luh Novita Deviana, dkk, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Bahan Manipulatif Berpengaruh terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika", *Journal of Education Technology*, Vol. 1 No. 2 , 2017, Hal. 135.

¹¹ Sudarmi, dkk, "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dalam Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Siswa kelas XI SMA Negeri 11 Makassar", *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* , Vol. 1 No.1, Maret 2017, hal. 75.

scramble meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan persamaan linear satu variabel.

Berdasarkan pemaparan diatas, untuk menyikapi perubahan minat dan hasil belajar siswa saat ini yang mulai menurun yang dikarenakan peran guru yang hampir mendominasi kelas dan berfungsi sebagai sumber belajar utama sehingga menyebabkan siswa kurang aktif. Hal ini menjadi alasan mengapa model pembelajaran *scramble* dapat dijadikan alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan di kelas. Oleh karena itu, akan dilakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap minat dan hasil belajar matematika kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.

B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Siswa takut dengan mata pelajaran matematika dan dianggap sulit,
- b. Minat dan hasil belajar matematika siswa masih rendah,
- c. Pembelajarannya masih didominasi oleh guru
- d. Partisipasi siswa rendah

2. Pembatasan Masalah

Untuk mengatasi agar permasalahan yang akan dibahas pada penelitian tidak terlalu kompleks, maka peneliti perlu memberikan batasan-batasan

permasalahan. Pembatasan permasalahan ini bertujuan agar penelitian yang akan dilakukan dapat tercapai pada sasaran dan tujuan dengan baik.

Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Peneliti melakukan penelitian pada penyampaian pelajaran Matematika kelas VIII dengan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Pada pembelajaran dengan model tersebut siswa berperan sebagai subjek belajar, artinya siswa berperan aktif dalam setiap pembelajaran dengan cara menemukan dan menggali sendiri materi pembelajaran. Kemudian peneliti juga melakukan penelitian penyampaian pelajaran Matematika pada kelas lain namun tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Di mana siswa ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif.
- b. Peneliti mengobservasi ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap minat dan hasil belajar matematika di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung dilihat dari dua kelas yang telah diteliti dengan perlakuan yang berbeda.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan tersebut sebagai berikut:

1. Adakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung?
2. Adakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar matematika kelas siswa VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung?
3. Adakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat, sebagai berikut:

- a. Memberikan gambaran yang jelas pada guru tentang model *scramble* dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.
- b. Sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan model *scramble*.

2. Secara Praktis

- a. Bagi kepala sekolah,

Hasil penelitian dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan untuk memantau pelaksanaan proses pembelajaran matematika di sekolah, serta sebagai motivasi untuk menyediakan sarana dan prasarana sekolah dalam mengoptimalkan kegiatan pembelajaran.

- b. Bagi guru matematika

Memberikan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang model pembelajaran.

- c. Bagi siswa

Peneliti dapat memberikan informasi tentang pentingnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini juga untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika.

- d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan yang bermanfaat, mengingat hasil penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.¹² Sebagai upaya untuk menemukan jawaban dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis sebagai jawaban sementara sebagai masalah yang telah dirumuskan, sebagai berikut :

1. H_0 = Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.
 H_1 = Ada pengaruh model model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.
 2. H_0 = Tidak ada pengaruh model model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.
 H_1 = Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.
 3. H_0 = Tidak ada pengaruh model model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas
-

VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol
Tulungagung.

H₁ = Ada pengaruh model model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman atau salah penafsiran istilah dalam penelitian ini, maka perlu adanya pembatasan istilah sebagai berikut :

1. Secara Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹³

b. Model Pembelajaran

Menurut Nurulwati bahwa maksud dan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.¹⁴

¹³ *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online /daring (dalam jaringan)*. Tersedia: <https://kbbi.web.id/pengaruh>, Diakses pukul 06.27 tanggal 10 Oktober 2018.

¹⁴ Aceng Jaelani, "Pembelajaran Kooperatif, Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyya (MI)", *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2 No. 3, 2012, hal. 3.

c. Minat

Minat adalah gejala psikologis yang menunjukkan bahwa minat adanya pengertian subyek terhadap obyek yang menjadi sasaran karena obyek tersebut menarik perhatian dan menimbulkan perasaan senang sehingga cenderung kepada obyek tersebut.¹⁵

d. Hasil belajar

Hasil belajar adalah penguasaan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh siswa dari suatu kegiatan yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dinyatakan dengan skor/nilai yang diperoleh dari tes hasil belajar setelah proses pembelajaran. Pelaksanaan evaluasi dan penilaian hasil belajar penting dilakukan sebab hasil belajar sebagai ungkapan dan perwujudan hasil dari pelaksanaan pembelajaran.¹⁶

2. Secara Operasional

- a. Pengaruh adalah daya dari model pembelajaran berbasis masalah yang ikut membentuk hasil belajar matematika siswa.
- b. Model pembelajaran *Scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok dan perlu adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman satu kelompok dapat

¹⁵ Nurlia,dkk, *hubungan antara gaya belajar, kemandirian belajar, dan minat belajar dengan hasil belajar biologi siswa*, Pendidikan Biologi,Volume. 6, No. 2, April 2017. Hal 321

¹⁶ Rahma Fitri, “Penerapan Strategi the Firing Line pada Pembelajaran Matematika Siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batipuh”, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 3 No. 1 (2014), hal. 19.

berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal.

- c. Minat belajar adalah dorongan yang dimiliki seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.
- d. Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran.

H. Sistematika Pembahasan

1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi ini 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, dan halaman abstrak.

2. Bagian Utama (inti)

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi dan pembatasan masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) kegunaan penelitian, (f) hipotesis penelitian, (g) penegasan istilah, (h) sistematika pembahasan.

Bab II Landasar Teori, terdiri dari: (a) belajar dan pembelajaran, (b) hakekat matematika, (c) model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, (f) minat belajar, (g) hasil belajar (f) penelitian terdahulu, (g) kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: (a) rancangan penelitian, (b) variabel penelitian, (c) populasi, sampel, dan sampling, (d) kisi-kisi instrumen, (e) instrument penelitian, (f) sumber data, (g) teknik pengumpulan data, (h) teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari: (a) deskripsi data, (b) analisis data, (c) rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V Pembahasan, terdiri dari pembahasan hasil penelitian. Dengan bab ini peneliti telah menjawab permasalahan para rumusan masalah penelitian.

Bab VI Penutup, terdiri dari: (a) kesimpulan, (b) saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dalam skripsi ini terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.