

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berdasarkan UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.<sup>1</sup>

Tujuan pendidikan nasional juga termuat dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 yang berbunyi “Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan”.<sup>2</sup>

Pendidikan pada hakikatnya ialah milik semua warga negara Indonesia. Seperti termuat dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 5 ayat 1 yang berbunyi “Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”.<sup>3</sup> Pernyataan ini menjelaskan bahwa setiap warga negara Indonesia mempunyai hak yang sama dalam mendapatkan pendidikan untuk mengembangkan bakat dan minat yang dimilikinya agar mampu hidup layak.

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dengan demikian

---

<sup>1</sup> Undang-undang Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Yogyakarta: 2005), hal. 3

<sup>2</sup>*Ibid.*

<sup>3</sup> *Ibid.*, hal. 10

akan menimbulkan perubahan dalam diri anak yang memungkinkan mereka berfungsi secara efektif dalam kehidupan masyarakat. Mereka bertugas mengarahkan proses belajar agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan.<sup>4</sup> Pendidikan merupakan segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Seiring dengan berkembangnya zaman yang semakin maju, sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan. Perubahan-perubahan itu terjadi karena telah dilakukan berbagai usaha pembaharuan atau inovasi dalam pendidikan. Akibat pengaruh itu pendidikan semakin mengalami kemajuan. Sejalan dengan kemajuan tersebut maka pendidikan disekolah-sekolah telah menunjukkan perkembangan yang sangat pesat.

Pendidikan saat ini sudah menjadi kebutuhan yang penting yang nantinya akan membuat manusia menjadi lebih berkembang dan siap untuk menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah harus melalui pembelajaran. Dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran, siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang mana pada lingkungan belajar di sekolah interaksi diatur oleh guru atau pendidik.

Pendidikan tidak pernah terlepas dari peran seorang guru yang merupakan fasilitator dalam terjadinya suatu proses pembelajaran bagi anak didiknya. Guru adalah tokoh sentral dalam proses pembelajaran, perubahan pribadi dan paradigma guru lah yang merupakan salah satu faktor yang dapat berpengaruh terhadap keberhasilan perubahan sebuah pendidikan.<sup>5</sup> Serta timbulnya hasrat untuk memperbaiki apa yang dirasa kurang, demi kepentingan bersama.

Salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan yaitu matematika. Matematika adalah ilmu dasar yang mendasari

---

<sup>4</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2009), hal. 3

<sup>5</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 74

ilmu pengetahuan lain.<sup>6</sup> Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan dan mempunyai sifat khas yaitu konsep-konsepnya yang tersusun secara terstruktur, logis, dan sistematis.<sup>7</sup> Matematika merupakan pengetahuan dasar yang diperlukan oleh siswa untuk menunjang keberhasilan belajarnya guna menempuh pendidikan yang lebih tinggi dan juga matematika merupakan suatu ilmu yang tersusun secara hirarkis, konsep yang satu menjadi dasar untuk mempelajari konsep selanjutnya.<sup>8</sup>

Matematika merupakan pelajaran yang memiliki peminat paling rendah dibandingkan pelajaran yang lain.<sup>9</sup> Matematika memiliki salah satu ciri penting yaitu objek abstrak sehingga kebanyakan siswa menganggap bahwa matematika itu sulit. Sifat abstrak obyek matematika tersebut merupakan salah satu penyebab sulitnya seorang guru mengajarkan matematika di sekolah.<sup>10</sup> Dengan dasar pemikiran tersebut, siswa memberi klaim bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit serta sukar dalam hal perhitungan, Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa pada bidang studi matematika umumnya belum memuaskan serta maksimal, lantaran diduga karena dalam proses pembelajaran kurang mendukung pemahaman siswa, yaitu terlalu banyak hafalan rumus dan kurangnya praktek serta aplikasi di kehidupan nyata.

Matematika adalah ilmu dasar bagi dunia pendidikan karena matematika sangat mendukung untuk mempelajari ilmu-ilmu pengetahuan

---

<sup>6</sup> Hariwijaya, *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*, (Jakarta: Tugu Publisher, 2009), hal. 29

<sup>7</sup> I Putu Adi Yusnawan, "Penerapan Metode Terbimbing untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Gradien di Kelas VIII SMP N 9 Palu" dalam *Jurnal Elektronika Pendidikan Matematika Tadulako* 1 no.1 (2013): 2-12

<sup>8</sup> Robert Edy Sudarwan, dan Heri Retnawati, "Pengembangan Perangkat Assessment Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Geometri dan Pengukuran SMP/MTs" dalam *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 2 no. 2 (2015): 5-15

<sup>9</sup> Rizki Wahyu Yunian Putra dan Rully Anggraini, "Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software Imindmap Pada Siswa SMA" dalam *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7 no. 1 (2016): 40-51

<sup>10</sup> Endang Suprpti, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Kooperatif Tipe STAD Dengan Media Powerpoint Ispring Pada Materi Jajargenjang, Layang-Layang, Dan Trapesium Di Kelas VII SMP" dalam *Journal Of Mathematics Education, Science and Technology* 1 no. 1 (Juli 2016): 57-64

yang lain. Oleh sebab itu matematika merupakan pelajaran yang sangat penting diberikan di setiap jenjang pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Adapun tujuan pembelajaran matematika di sekolah, sebagaimana disajikan Depdiknas sebagai berikut:<sup>11</sup> (1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah, (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau gagasan dan pernyataan matematika, (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Namun pada kenyataannya ada permasalahan yang menghalangi tercapainya tujuan pembelajaran matematika seperti kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Adapun beberapa faktor yang saya ketahui ketika magang di MAN 1 Tulungagung bahwa lemahnya minat belajar siswa disebabkan model pembelajaran yang monoton atau terkesan membosankan. Di sisi lain permasalahan tentang minat belajar juga dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam berkomunikasi yang dapat menurunkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Minat dalam KBBI berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah atau keinginan.<sup>12</sup> Minat merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa secara tetap dalam suatu proses belajar.<sup>13</sup> Menurut

---

<sup>11</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2015), Cet. III, hal. 190

<sup>12</sup> Minat (Def.1) (n.d) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online diakses melalui <https://kbbi.web.id/minat.html> tanggal 11 Desember 2020

<sup>13</sup> Roida Eva Flora Siagian, "Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika" dalam *Jurnal Formatif* 2 no 2: 122-131

Slameto minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.<sup>14</sup> Seseorang yang memiliki minat terhadap kegiatan tertentu cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap kegiatan tersebut. Minat belajar siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar dikarenakan dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu dengan perasaan senang sehingga timbul perasaan ingin terus melakukan kegiatan tersebut. Sebaliknya jika seseorang tidak memiliki minat akan suatu kegiatan maka ia akan enggan mengikuti kegiatan tersebut.

Kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan guru dalam proses belajar mengajar hanya memberikan materi pembelajaran saja.<sup>15</sup> Guru juga cenderung menggunakan model pembelajaran langsung melalui metode ekspositori, ceramah, dan pemberian tugas.<sup>16</sup> Guru akan menyajikan materi dan menjelaskan langsung kepada siswa tanpa melalui proses siswa menemukan materi secara mandiri. Hal tersebut akan mengakibatkan siswa kurang aktif dan belum memahami konsep secara mendalam sehingga siswa tidak mampu mengerjakan soal apabila tidak sama dengan contoh yang telah diberikan.

Model pembelajaran yang diharapkan dapat membantu meningkatkan keaktifan siswa dan memunculkan minat belajar siswa terhadap matematika adalah model pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa terhadap materi sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika. Salah satu model pembelajaran yang relevan diterapkan yaitu model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS).

Model pembelajaran ini dinamakan SSCS yang dikemukakan oleh Edward L. Pizzini seorang ahli pendidikan dari pusat pendidikan ilmu

---

<sup>14</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 57

<sup>15</sup> Keke T. Aritonang, "Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" dalam *Jurnal Pendidikan Penabur* no 10 (Juni 2008): 11-21

<sup>16</sup> Juhanna, dkk, "Penerapan Pembelajaran Kontekstual pada Materi Lingkaran untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika" dalam *Jurnal Matematika IIPAH STKIP Muhammadiyah Kuningan* 4 no. 1 (2018): 87-97

pengetahuan Universitas IOWA.<sup>17</sup> Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) merupakan salah satu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam setiap tahapnya yaitu tahap *search* yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dimana siswa menggali informasi sebanyak-banyaknya tentang masalah yang akan di pecahkan, tahap *solve* yang bertujuan untuk merencanakan penyelesaian masalah, tahap *create* yang bertujuan untuk melaksanakan penyelesaian masalah sehingga siswa dapat menghasilkan produk yang berupa solusi masalah berdasarkan dugaan yang telah dipilih pada tahap sebelumnya, dan tahap *share* yang bertujuan untuk mensosialisasikan penyelesaian masalah yang di lakukan, pada tahap ini siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas.

Keunggulan model pembelajaran ini adalah dapat meningkatkan kemampuan kemampuan bertanya siswa, memperbaiki interaksi siswa antar siswa, meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap cara belajar mereka. Model pembelajaran SSCS memberikan peranan yang besar bagi siswa sehingga mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan mandiri. Dengan demikian akan meningkatkan minat belajar siswa yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.

Menurut penelitian Anita Novianti, dkk pembelajaran SSCS melibatkan siswa dalam menyelidiki sesuatu sehingga dapat membangkitkan minat bertanya serta mampu menyelesaikan permasalahan nyata.<sup>18</sup> Hal tersebut tentu dapat meningkatkan minat belajar siswa karena pembelajaran berpusat pada siswa dan guru sebagai fasilitator.

Penelitian yang dilakukan oleh Tiani Gurnita dan Ani Rosidah mengatakan bahwa dalam proses mengoptimalkan aktivitas pembelajaran, seorang guru merupakan pusat utama keberhasilan pembelajaran. Didukung dengan kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan model

---

<sup>17</sup> Maida Deli, "Penerapan Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri 13 Pekanbaru" dalam *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* 4 no. 1 (2015): 71-78

<sup>18</sup> Anita Novianti, dkk., "Penerapan Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 4 Bandung" dalam *Jurnal Antologi Pendidikan Geografi* 1 no. 2 (2013): 1-16

pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran menjadi bervariasi. Penggunaan model pembelajaran SSCS diharapkan dapat menumbuhkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa selama proses pembelajaran di kelas sehingga hasil belajar siswa pun meningkat.<sup>19</sup>

Berdasarkan kenyataan tersebut peneliti tertarik untuk mengambil judul skripsi “**Pengaruh Pembelajaran *Search Solve Create and Share (SSCS)* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X MAN 1 Tulungagung pada Materi Trigonometri**”.

## **B. Identifikasi dan Batasan masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Dalam proses belajar mengajar, guru masih menggunakan metode konvensional.
- b. Siswa cenderung pasif dalam proses kegiatan pembelajaran.
- c. Minat siswa terhadap matematika sangat rendah.
- d. Hasil belajar matematika siswa masih kurang optimal.

### **2. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian lebih terarah maka ruang lingkup permasalahan yang diteliti dibatasi sebagai berikut:

- a. Terdapat tiga variabel dalam penelitian ini yaitu satu variabel bebas (pembelajaran *Search Solve Create and Share (SSCS)*) dan dua variabel terikat (minat dan hasil belajar).
- b. Hasil belajar pada penelitian ini terbatas pada materi trigonometri.
- c. Minat belajar matematika berupa angket siswa.
- d. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 1 Tulungagung.

---

<sup>19</sup> Tiani Gurnita Putri dan Ani Rosidah, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)*” dalam Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA 2020: 52-60

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap minat belajar matematika siswa kelas X MAN 1 Tulungagung pada Materi Trigonometri?
2. Apakah ada pengaruh pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X MAN 1 Tulungagung pada Materi Trigonometri?
3. Apakah ada pengaruh pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas X MAN 1 Tulungagung pada Materi Trigonometri?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap minat belajar matematika siswa kelas X MAN 1 Tulungagung pada Materi Trigonometri.
2. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X MAN 1 Tulungagung pada Materi Trigonometri.
3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas X MAN 1 Tulungagung pada Materi Trigonometri.

### **E. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan dari penelitian ini ada dua, yaitu :

#### **1. Secara Teoritis**

- a) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilPah atau sumbangan ilmu untuk memperluas pengetahuan pada dunia pendidikan.
- b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *Search Solve Create and*



*Share* (SSCS) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa.

## 2. Secara Praktis

### a) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sekolah sebagai referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang beragam.

### b) Bagi guru

Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) dapat diterapkan guru dalam pembelajaran di kelas sebagai upaya meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa.

### c) Bagi siswa

Dapat menjadi bahan informasi model pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan sehingga siswa merasa bersemangat saat proses pembelajaran berlangsung.

### d) Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa dengan model pembelajaran terkini.

### e) Bagi pembaca

Sebagai gambaran dan wawasan pengetahuan tentang pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa.

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara dan bersifat teoritis. Hipotesis dapat menghubungkan teori yang relevan dengan kenyataan yang ada atau fakta, atau kenyataan dengan teori yang relevan. Dari judul penelitian maka hipotesisnya sebagai berikut.

### 1. Hipotesis Kerja (H<sub>1</sub>)

- a. H<sub>1</sub> : Ada pengaruh pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap minat belajar matematika siswa kelas X MAN 1 Tulungagung pada Materi Trigonometri.

- b.  $H_1$  : Ada pengaruh pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X MAN 1 Tulungagung pada Materi Trigonometri.
- c.  $H_1$  : Ada pengaruh pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas X MAN 1 Tulungagung pada Materi Trigonometri.

## 2. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

- a.  $H_0$  : Tidak ada pengaruh pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap minat belajar matematika siswa kelas X MAN 1 Tulungagung pada Materi Trigonometri.
- b.  $H_0$  : Tidak ada pengaruh pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X MAN 1 Tulungagung pada Materi Trigonometri.
- c.  $H_0$  : Tidak ada pengaruh pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas X MAN 1 Tulungagung pada Materi Trigonometri.

## G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mengartikan istilah pada judul penelitian, maka diperlukan penegasan istilah berikut.

### 1. Secara Konseptual

- a. Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS)

Pembelajaran SSCS adalah model pembelajaran yang menggunakan pendekatan pemecahan masalah yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan menerapkan konsep ilmu pengetahuan.<sup>20</sup>

- b. Minat Belajar

Minat belajar adalah perasaan senang dan suka terhadap usaha untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.<sup>21</sup> Minat yang dimiliki siswa dapat

---

<sup>20</sup> Fitrianiingsih Rahmatik, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Search, Solve, Create, and Share pada Praktikum Mandiri Materi Mollusca dan Arthropoda", Skripsi Online

<sup>21</sup> Siwi Puji Astuti, "Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika", dalam *Journal Formatif* 5 no 1 (2015): 68-75

memberikan perasaan semangat ketika mengikuti pembelajaran matematika.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil akhir yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar matematika yang ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau symbol atau angka yang biasa dijadikan tolak ukur berhasil atau tidaknya siswa tersebut dalam suatu pembelajaran.<sup>22</sup>

d. Trigonometri

Trigonometri adalah ilmu ukur mengenai sudut dan sempadan segitiga.<sup>23</sup>

## 2. Secara Operasional

a. Pembelajaran *Search Solve Create and Share (SSCS)*

Pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran *Search Solve Create and Share (SSCS)* yang dimaknai dengan pembelajaran yang terdiri dari empat fase yaitu *Search* (mengidentifikasi masalah), *Solve* (menyelesaikan permasalahan), *Create* (menghasilkan solusi masalah), dan *Share* (mensosialisasikan penyelesaian masalah).

b. Minat Belajar

Minat belajar siswa diperoleh dari angket siswa.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa diperoleh dari *posttest* yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

d. Trigonometri

Materi yang diujikan kepada siswa.

## H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pemahaman yang berkaitan dalam penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya sistematika pembahasan yang jelas, sebagai berikut :

---

<sup>22</sup> Dani Firmansyah, "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika", dalam *Jurnal Pendidikan UNSIKA* (2015):34-44

<sup>23</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) tersedia di <https://kbbi.web.id/trigonometri.html> , diakses 26 Februari 2021

## **1. Bagian Awal**

Terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar Tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

## **2. Bagian Inti**

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: (a) Latar belakang masalah, (b) Identifikasi masalah dan batasan masalah, (c) Rumusan masalah, (d) Tujuan masalah, (e) Kegunaan penelitian, (f) Hipotesis penelitian, (g) Penegasan istilah, dan (h) Sistematika Pembahasan.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari: (a) Pembelajaran *Search Solve Create and Share (SSCS)*, (b) Minat belajar, (c) Hasil Belajar, (d) Trigonometri, (e) Hasil penelitian terdahulu, dan (f) Kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: (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, dan (h) Teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari: (a) Deskripsi karakteristik data, (b) Pengujian hipotesis.

Bab V Pembahasan, membahas tentang yang ada pada rumusan masalah.

Bab VI Penutup, terdiri dari: (a) Kesimpulan dan (b) Saran.

## **3. Bagian Akhir**

Terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian, dan daftar riwayat hidup.