

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan kepribadian manusia. Pendidikan juga merupakan komponen yang sangat menentukan kualitas suatu bangsa. Kegagalan dalam pendidikan berdampak pada gagalnya suatu bangsa, begitupun keberhasilan dalam pendidikan secara otomatis membawa keberhasilan suatu bangsa. Berbagai macam upaya telah dilakukan untuk memajukan pendidikan, dimulai dari pengembangan kurikulum hingga cara mengajar guru dan model pembelajaran.¹

Pendidikan sendiri menurut Bahasa Yunani berasal dari kata *pedagogik* yang artinya ilmu untuk menuntun anak. Menurut orang-orang Romawi pendidikan diartikan sebagai *educare*, yang berarti mengeluarkan dan menuntun tindakan merealisasikan setiap potensi anak yang sudah dibawa ketika lahir di dunia. Bangsa Jerman memandang suatu pendidikan sebagai *erziehung* yang setara dengan *educare*, yaitu membangkitkan kekuatan yang terpendam atau mengaktifkan kekuatan serta potensi dari anak. Di dalam Bahasa Jawa sendiri, pendidikan berarti *panggulawentah* (pengolahan), yaitu mengolah serta mengubah kepribadian sang anak.²

Didalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan berasal dari kata dasar didik yaitu memelihara dan memberi latihan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan mempunyai pengertian proses pengubahan sikap serta perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, serta cara mendidik. Ki Hajar Dewantara sendiri mengartikan pendidikan sebagai upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak, dengan tujuan

¹ Umi Atiyah dkk, "Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Dengan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa," dalam *International Journal of Elementary Education* 3, no. 1 (2019): 47

²*Ibid.*

agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yang selaras dengan alam dan masyarakatnya.³

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta upaya untuk mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia, yaitu mewujudkan adanya kesejahteraan umum. Usaha untuk meningkatkan pembangunan sumber daya manusia melalui pendidikan perlu mendapatkan perhatian yang khusus. Didalam Undang-Undang Pendidikan No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengatakan pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak, dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dengan tujuan untuk mengembangkan potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga demokratis yang peka terhadap tantangan zaman. Jadi, sudah jelas bahwa pendidikan merupakan kegiatan yang secara sengaja dilakukan kepada anak agar memiliki sikap serta kepribadian yang baik.⁴

Melalui dunia pendidikan, seseorang akan mendapatkan pengetahuan serta keterampilan. Salah satu tujuan dari pendidikan adalah menanamkan pengetahuan yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang telah dirumuskan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31, yakni yang mana didalamnya disebutkan pada ayat 1, bahwa: tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran, dan didalam ayat 2: pemerintah mengusahakan menyelenggarakan suatu sistem pengajaran nasional yang diatur dengan Undang-Undang.⁵

Didalam lingkungan pendidikan, salah satu pembelajaran yang mampu mengembangkan kualitas masyarakat adalah pembelajaran matematika. Alasan mengapa matematika sangat dibutuhkan dalam kehidupan adalah karena untuk

³*Ibid.*, hal.26

⁴Roida Eva Flora Siagian, "Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika," dalam *Jurnal Formatif2*, no. 1: 122

⁵Sadiana Lase, "Hubungan Antara Motivasi dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP," dalam *Jurnal Warta* 56 (2018), ISSN : 1829 – 7463

meningkatkan kualitas dari sumber daya manusia melalui berbagai proses seperti, membentuk, mendidik, serta melatih (kesabaran, ketelitian, kecermatan cara berpikir) dan sebagainya.⁶

Memasuki era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA), Indonesia harus mampu mengikuti standar internasional agar tetap dapat bertahan, demikian halnya dengan pendidikan matematika harus mampu berprestasi di dunia internasional. Pembelajaran matematika di Indonesia hingga saat ini dapat dikatakan sudah baik. Secara umum dalam pembelajaran matematika sudah ditetapkan adanya ketuntasan belajar. Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) telah menetapkan kriteria ideal ketuntasan belajar untuk masing-masing indikator sebesar 75%. Tetapi masing-masing lembaga pendidikanlah yang berhak menetapkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) nya sendiri dengan mempertimbangkan kemampuan masing-masing siswa serta kemampuan sumber-sumber pendukung didalam penyelenggaraan pendidikan.⁷

Pada dasarnya belajar matematika itu adalah belajar konsep, sehingga perlu berhati-hati dalam menekankan konsep didalam matematika.⁸ Oleh karena itu, pentingnya penekanan konsep matematika sangat mutlak diperlukan. Namun, dalam kenyataannya belum terealisasi dengan baik. Kurangnya kegiatan pengajaran yang bermakna dapat memungkinkan siswa kurang mampu memahami konsep dari gejala alam. Kurangnya pemahaman tersebut menyebabkan siswa tidak dapat menghubungkan antara konsep dengan kehidupan sehari-hari mereka. Padahal, pemahaman yang benar mengenai arti dari belajar didalam berbagai aspeknya mutlak diperlukan oleh pendidik.⁹

Untuk mengatasi masalah tersebut, sebagai alternatifnya maka diterapkan model pembelajaran *Conceptual Understanding Procedures* (CUPS). CUPS

⁶ Firma Yudha, "Peran Pendidikan Matematika Dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Guna Membangun Masyarakat Islam Modern," dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2019): 88

⁷ Linda Destri Rahayu, dkk, "Peran Pendidikan Matematika di Era Globalisasi," dalam *Prosiding Sendika* 5, no. 1 (2019): 535

⁸ Herman Hudojo, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*, (Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang, 2005), hal.35

⁹ Oktavisiska Narstyodewi, *Penerapan Model Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures (CUPS) Dalam Peningkatan Kemampuan Kognitif dan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP Materi Pencemaran Lingkungan*, (Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015), hal. 4

pertama kali dikenalkan oleh Richard F. Gunstone dari Universitas Monash, Australia melalui *Project For Enhancing Learning* (PEEL). Dimana model pembelajaran dari CUPs ini sendiri memberikan kesempatan keterlibatan siswa didalam proses pembelajaran (baik secara kognitif maupun sikap) serta dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. CUPs merupakan suatu model pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran konstruktivisme, dimana siswa dituntut untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang dimilikinya dengan cara memperluas atau memodifikasi pengetahuan yang sudah ada. Model pembelajaran ini adalah pengembangan dari model pembelajaran kooperatif, dimana siswa bekerjasama dalam suatu kelompok triplet untuk menyelesaikan suatu masalah. Didalam kelompok triplet ini nanti, pendidik akan memberikan persoalan baik berupa soal tertulis maupun bukan soal tertulis yang nantinya akan didiskusikan bersama kelompok.¹⁰

Dalam model pembelajaran CUPs ini, siswa ditanamkan bagaimana membuat kesimpulan pada akhir pembelajaran sehingga siswa dapat mendefinisikan konsep serta mengidentifikasi suatu konsep. Dengan model pembelajaran ini siswa tidak hanya duduk sambil mendengarkan, akan tetapi siswa bisa menjadi lebih aktif dengan bekerjasama serta mengomunikasikan gagasan-gagasan yang telah mereka peroleh. Oleh karena itu model pembelajaran CUPs ini diharapkan mampu meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.¹¹

Didalam lampiran Permendikbud RI Nomor 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah, tertuang didalamnya bahwa dalam menghadapi permasalahan pendidikan matematika, hal yang harus dilakukan pertama kali yaitu menumbuhkan minat belajar terhadap matematika.¹² Minat adalah rasa suka dan rasa tertarik pada suatu hal atau suatu aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat merupakan salah satu faktor yang

¹⁰ Indah Sari, *Pengaruh Model Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures (CUPs) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa*, (Jakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014), hal. 4-5

¹¹ *Ibid.*

¹² Tri Rahmah Silviani, dkk, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Inquiry Based Learning Setting Group Investigation", dalam *Jurnal Kreano*, vol. 8, no. 2 (2017): 151

penting yang juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki minat cenderung lebih mampu menunjukkan kemampuannya untuk menghasilkan hasil belajar yang maksimal.¹³ Indikator keberhasilan dalam pembelajaran ditunjukkan dengan hasil belajar matematika yang baik. Hasil belajar adalah hal yang sangat penting untuk mengukur apakah siswa tersebut mampu menerima materi yang telah diberikan oleh guru/pengajar serta mampu menyelesaikan soal-soal matematika.¹⁴ Ernest mengemukakan bahwa keberhasilan semua pengajaran matematika tergantung pada keterlibatan aktif siswa. Dan berhubungan dengan itu, suatu permainan dapat melibatkan siswa untuk aktif serta dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif.¹⁵ Dalam hal ini, salah satu strategi pembelajaran matematika untuk mendapatkan keberhasilan adalah permainan teka-teki silang. Melalui strategi ini diharapkan dapat membuat siswa merasa tertarik untuk mempelajari matematika dengan suasana yang menghibur bukan yang menakutkan.¹⁶

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian Indah Sari (2014), “Pengaruh Model Pembelajaran *Conceptual Understanding Procedures* (CUPs) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa”. Nilai rata-rata hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelompok eksperimen adalah sebesar 67,50 dan nilai rata-rata hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelompok kontrol adalah sebesar 59,64. Selisih dari nilai kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kedua kelas sebesar 7,86. Hasil penelitian menunjukkan berdasarkan analisis dengan uji-t diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H_0 ditolak, artinya kemampuan pemecahan masalah matematika dengan menggunakan model pembelajaran CUPs lebih tinggi

¹³ Febriana Irwanti dan Sri Adi Widodo, “Efektivitas STAD Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Kelas VII,” dalam *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, ISBN:978-602-6258-07-6: 928

¹⁴ *Ibid.*

¹⁵ Muhtarom, dkk, “Pengembangan Permainan Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Matematika di kelas VII SMP,” dalam *Jurnal Pythagoras* 5, no. 1 (2016): 21

¹⁶ Maswar, “Strategi Pembelajaran Matematika Menyenangkan Siswa (MMS) Berbasis Metode Permainan Mathemagic, Teka-Teki dan Cerita Matematis,” dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 1, no. 1 (2019):31

dibandingkan dengan kemampuan pemecahan masalah matematika dengan model pembelajaran konvensional. Terbukti bahwa pembelajaran CUPs berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.¹⁷

Dengan adanya penjelasan diatas, penelitian ini penting untuk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran CUPs dengan permainan teka-teki silang terhadap hasil dan minat belajar siswa dengan diberikan tes berupa tes tertulis. Sehingga dari hasil penelitian ini dapat diketahui sejauh mana hasil dan minat belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMPN 1 Kalidawir Tulungagung dengan salah satu guru mata pelajaran matematika, diketahui bahwa hasil belajar siswa dan minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran matematika masih rendah. Hal tersebut terlihat dari hasil penilaian harian. Materi pokok bahasan pada penelitian ini yaitu mengenai perbandingan. Alasan memilih materi tersebut dikarenakan masih dijumpai pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang masih kesulitan memahami serta menyelesaikan soal perbandingan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Conceptual Understanding Procedures* (CUPs) dengan permainan teka-teki silang terhadap hasil belajar materi perbandingan siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung?
2. Apakah adapengaruh model pembelajaran *Conceptual Understanding Procedures* (CUPs) dengan permainan teka-teki silang terhadap minat belajar materi perbandingan siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung?

¹⁷ Indah Sari, *Pengaruh Model Pembelajaran ...*, hal. 70

3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Conceptual Understanding Procedures* (CUPs) dengan permainan teka-teki silang terhadap hasil dan minat belajar materi perbandingan siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Conceptual Understanding Procedures* (CUPs) dengan permainan teka-teki silang terhadap hasil belajar materi perbandingan siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Conceptual Understanding Procedures* (CUPs) dengan permainan teka-teki silang terhadap minat belajar materi perbandingan siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Conceptual Understanding Procedures* (CUPs) dengan permainan teka-teki silang terhadap hasil dan minat belajar materi perbandingan siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.

D. Kegunaan Penelitian

Didalam hasil penelitian ini mempunyai harapan besar agar bermanfaat. Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan tambahan informasi sehingga bisa menjadi sebuah sumbangan dalam bidang pendidikan dan ilmu pengetahuan pada khususnya dalam bidang matematika, serta untuk menambah wawasan mengenai pengaruh model pembelajaran CUPs dengan menggunakan permainan teka-teki silang terhadap hasil dan minat belajar siswa.

2. Secara Praktis

Manfaat secara praktis penelitian ini adalah :

a. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan atau materi yang berguna untuk menambah wawasan serta ilmu pengetahuan apabila nantinya terjun ke lapangan atau sekolah serta dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian selanjutnya atau penelitian yang akan datang.

b. Bagi Guru

Dengan menerapkan model pembelajaran CUPs guru sebagai fasilitator diharapkan mampu membuat pembelajaran lebih aktif dan inovatif serta tidak membosankan demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dimanfaatkan oleh siswa untuk memotivasi dirinya sendiri supaya lebih aktif didalam pembelajaran, serta untuk mengenalkan bahwa belajar matematika itu tidak sulit dengan menggunakan media-media yang menyenangkan sehingga siswa mampu mengembangkan kemampuan dalam diri mereka sendiri demi mempengaruhi hasil belajar matematika.

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup sebagai batasan masalah yang diteliti, dengan demikian penelitian yang dilaksanakan tidak bisa bertolak belakang dari tujuan. Literatur sesuai dengan batasan menyajikan hubungan antara variabel X model pembelajaran CUPs menggunakan permainan teka-teki silang sebagai variabel bebas dan variabel Y1 hasil belajar dan variabel Y2 minat belajar siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung sebagai variabel terikat.

2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini membatasi beberapa hal:

- a) Hanya membahas model pembelajaran CUPs) dengan permainan teka-teki silang.
- b) Hasil belajar siswa sebagai variabel Y1 dan minat belajar sebagai variabel Y2 bisa memperoleh pengaruh dari banyak variabel, tetapi dalam penelitian ini hanya mengambil satu variabel bebas yaitu model pembelajaran CUPs dengan permainan teka-teki silang.
- c) Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.

F. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

a) Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Trianto adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya yaitu tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.¹⁸

b) *Conceptual Understanding Procedures (CUPs)*

Conceptual Understanding Procedures (CUPs) merupakan model pembelajaran yang dirancang khusus untuk membantu perkembangan pemahaman siswa dalam menemukan konsep yang sulit. Model pembelajaran dari CUPs ini berbentuk konstruktivitas dalam pendekatan, yaitu berdasarkan keyakinan bahwa siswa dapat

¹⁸ Sri Haryati Oktavia, dkk, "Pengaruh Metode Pembelajaran Croosword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru," dalam *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR* 5, no. 1 (2017): 46

membangun pemahaman konsep mereka sendiri dengan memodifikasi atau memperluas pengetahuan yang sudah ada.¹⁹

Menurut Gunstone mengemukakan bahwa CUPs adalah sebuah model pembelajaran yang “berlandaskan pada pendekatan konstruktivisme yang didasari pada kepercayaan bahwa peserta didik mengkonstruksi pemahaman konsep dengan memperluas atau memodifikasi pengetahuan yang sudah ada. CUPs juga diperkuat oleh nilai-nilai *cooperative learning* dan peran aktif peserta didik dalam belajar. CUPs merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep yang dianggap sulit oleh peserta didik”.²⁰

c) Teka-Teki Silang

Teka-teki silang atau yang umumnya disingkat dengan TTS, adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak dengan huruf-huruf hingga membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Pada perkembangan selanjutnya, teka-teki ini juga ditujukan untuk soal-soal yang harus diisikan dengan angka. Petunjuknya biasa dibagi ke dalam kategori "mendatar" dan "menurun".²¹

¹⁹ I Prastiwi, “Efektivitas Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Aspek Koneksi Matematika,” dalam *Jurnal Kreano*, ISSN : 2086-2334 5, no. 1 (2014): 42

²⁰ Sitti Hajar, *Penerapan Model Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures Terhadap Pencapaian Pemahaman Konsep Fisika Siswa Kelas X SMAN 1 Pasimarannu*, (Makassar: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018), hal. 7-8

²¹ Purwoko dan Bayu, “Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Tunarungu,” dalam *Jurnal Pendidikan Khusus* (Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Luar Biasa): 6

d) Minat

Menurut Slameto, minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri sendiri. Semakin kuat adanya hubungan tersebut maka, akan semakin besar minat seseorang.²²

e) Hasil belajar

Menurut Sudjana mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan Horwart Kingsley membagi tiga macam hasil belajar yaitu, (1) Keterampilan dan kebiasaan, (2) Pengetahuan dan pengajaran, dan (3) Sikap dan cita-cita. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat membangun pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-harinya.²³

2. Secara Operasional

a) Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran di kelas.

b) *Conceptual Understanding Procedures* (CUPs)

Conceptual Understanding Procedures (CUPs) adalah sebuah model pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan konstruktivisme yang didasari pada kepercayaan bahwa peserta didik mengkonstruksi pemahaman konsep dengan memperluas atau memodifikasi pengetahuan yang sudah ada.

c) Teka-teki Silang

Teka-teki silang atau yang umumnya disingkat dengan TTS, adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang

²² Putri Ariesta, *Pengaruh Model Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures (CUPs) Berbantuan Kartu Bio-Kuartet Terhadap Minat dan Hasil Belajar Energi Peserta Didik SMP*, (Semarang: Skripsi Tidak diterbitkan, 2018): hal. 12-13

²³ Sri Haryati Oktavia dkk, "Pengaruh Metode Pembelajaran...", hal. 46

kosong berbentuk kotak dengan huruf-huruf hingga membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan.

d) Minat

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri sendiri. Seseorang yang memiliki minat secara sadar mau melakukan sesuatu hal atau aktivitas tanpa disuruh.

e) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil kemampuan siswa setelah ia menempuh proses dalam belajarnya.

G. Sistematika Pembahasan

Penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Conceptual Understanding Procedures* (CUPs) Dengan Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa Materi Perbandingan Kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung” memuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. Bagian awal

Pada bagian awal meliputi halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, abstrak.

2. Bagian inti

Pada bagian inti meliputi pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian, pembahasan, dan penutup. Penjelasannya masing-masing sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, meliputi: kerangka teori, kajian penelitian, kerangka konseptual, dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian, meliputi: rancangan penelitian; populasi, sampling, dan sampel pengukuran; sumber data, variabel, dan skala pengukuran; teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian; dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, meliputi: deskripsi data dan uji prasyarat.

Bab V Pembahasan, meliputi: pembahasan

Bab VI Kesimpulan dan Saran, meliputi kesimpulan dan saran dari peneliti.

3. Bagian Akhir

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