

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam arti luas adalah transmisi dan transformasi pengetahuan (*knowledge*), nilai-nilai (*values*), dan keterampilan-keterampilan (*skills*) yang berlangsung di dalam dan di luar sekolah yang berlangsung seumur hidup.¹ Pendidikan merupakan kunci utama dalam peningkatan sumber daya manusia (SDM), dengan pendidikan yang baik dapat membentuk sumber daya manusia yang berkualitas.² Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 mengamanatkan pemerintahan negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Upaya yang dilakukan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa telah tertuang dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang menyatakan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan

¹ Fauzi Achmad Ryan, Zainuddin, and Atok Rosyid Al, "Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Dan Peduli Sosial Melalui Discovery Learning," *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 2017, 27. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jtppips> diakses tanggal 15-10-2018.

² Karuniaji Fitra Insani, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Untuk Siswa Kelas VII Pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)," *Kadikma* 5, no. 2 (2014): 127–36.

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. Berkaitan dengan fungsi untuk mengembangkan kemampuan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa maka diperlukan peningkatan sumber daya manusia.

Dengan kemajuan teknologi di era globalisasi ini terdapat banyak manfaat dalam kehidupan baik yang positif maupun negatif. Banyak hal yang perlu dicermati agar bangsa kita tidak tertinggal oleh hal-hal yang baru yang terjadi secara global, tetapi di sisi lain kita juga mempunyai filter yang kuat agar tidak terpengaruh dengan globalisasi yang bersifat negatif dan tidak sesuai dengan bangsa kita yang menjunjung tinggi budi pekerti dan memiliki budaya yang luhur.³ Tugas pendidikan adalah untuk membawa generasi ini mampu merengkuh sedemikian dekat agar manusia tidak terasing dari kemampuannya dalam menghadapi kontradiksi alam selalu mengalami perubahan. Pendidikan dipercaya sebagai proses yang mampu memompa tenaga produktif bangsa kita. Tenaga produktif adalah suatu kemampuan masyarakat untuk menghasilkan suatu tindakan dan produk-produk baik yang bersifat ekonomis-teknologis maupun intelektual, yang banyak dikenal masyarakat sebagai ilmu pengetahuan dan teknologi. Ketika masyarakat

³ Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, I (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hal 7-8.

semakin mengalami kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, maka di dalamnya banyak individu yang mendapat kemudahan hidup, kesejahteraan dan keudahan untuk mengekspresikan kemanusiaannya.⁴

Peningkatan dan perbaikan mutu pendidikan tidak dapat terlepas dari berbagai upaya, salah satunya upaya yang pemerintah terapkan dan dikembangkan kurikulum berbasis kompetensi 2004 dan 2006 menjadi kurikulum 2013. Kurikulum disempurnakan untuk meningkatkan mutu pendidikan secara nasional, karena dengan mutu pendidikan yang tinggi diperlukan untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, terbuka, damai, demokrasi dan mampu bersaing sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan semua rakyat Indonesia.⁵ Kurikulum 2013 diterapkan sebagai bagian meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia diseluruh jenjang yang dinilai dari tiga ranah kompetensi, yaitu: pengetahuan, sikap dan keterampilan. Tahap pelaksanaan kurikulum 2013 berfokus pada kurikulum 2013 berfokus pada kegiatan aktif siswa melalui suatu proses ilmiah dengan tujuan agar pembelajaran tidak hanya menciptakan peserta didik yang mempunyai kompetensi tetapi juga mampu menciptakan peserta didik yang baik dalam sikap maupun keterampilan.⁶

⁴ Nurani Soyomukti, *Pendidikan Berperspektif Globalisasi*, I (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), hal 42.

⁵ Melani Riyan, Harlita Harlita, and Sugiharto Bowo, "Pengaruh Metode Guided Discovery Learning Terhadap Sikap Ilmiah Dan Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012," *Pendidikan Biologi* 4, no. 1 (2012): 97–98. <https://core.ac.uk/download/pdf> diakses tanggal 15-10-2018.

⁶ Wasonowati Ratna Rosidah Tri, Redjeki Tri, and Ariani Sri Retno Dwi, "Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Hukum-Hukum Dasar Kimia Ditinjau Dari Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran

Istilah matematika berasal dari bahasa Yunani, *mathein* atau *mantheinen* yang artinya mempelajari. Kata matematika diduga erat hubungannya dengan kata Sangsekerta, *medha* atau *widya* yang artinya kepandaian, kecerdasan atau *intelegensia*. Menurut Ruseffendi, matematika adalah terjemahan dari *Mathematics*. Namun arti definisi yang tepat tidak diterapkan secara eksak (pasti) dan singkat karena cabang-cabang matematika makin lama makin bertambah dan makin bercampur satu sama lainnya. Menurut Ruseffendi matematika itu terorganisasikan dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan, definisi-definisi, aksioma-aksioma dan dalil-dalil yang dibuktikan kebenarannya sehingga matematika disebut ilmu deduktif.⁷ Matematika sebagai ilmu dasar yang dipelajari pada setiap jenjang pendidikan yang berfungsi sebagai alat, pola pikir, dan sebagai ilmu pengetahuan. Matematika berperan dalam membentuk keterampilan berpikir kritis, logis, kreatif yang saling terkait. Keterkaitan tersebut dapat dikembangkan dalam pembelajaran matematika karena matematika juga memiliki struktur dan keterkaitan yang kuat antar konsep sehingga memungkinkan siswa terampil berpikir rasional dan memberikan gambaran betapa pentingnya peranan matematika dalam kehidupan nyata.⁸ Proses pembelajaran matematika bukan hanya sekedar transfer ilmu dari guru kepada siswa, melainkan suatu proses

2013/2014,” *JPK (Jurnal Pendidikan Kimia)* 3 (2014): 66–75.
<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia> diakses tanggal 15-10-2018

⁷ Halomoan Hasugian, Tampubolon Budiman, and Margiati K.Y, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Metode Discovery Learning Pada Anak Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 02 Sejaruk Param,” 2013.

⁸ Sappaila Baso Intang et al., “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa SMP Negeri Di Kota Rantepao,” *Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 2, no. 2 (2018): 264–65.

yang dikondisikan atau diupayakan oleh guru sehingga siswa dapat aktif dengan berbagai cara untuk membentuk sendiri pengetahuannya. Tetapi, masih banyak siswa yang menganggap bahwa matematika itu sulit.

Berdasarkan hasil observasi permasalahan siswa kelas VII MTsN 2 Kota Blitar disebabkan oleh beberapa kendala yang dihadapi ketika pembelajaran matematika yang menyebabkan matematika itu sulit. Salah satunya yaitu karena proses pembelajaran matematika di kelas yang diterapkan masih terpusat pada guru sehingga siswa kurang mendapat kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Selama proses pembelajaran di kelas, siswa jarang ada yang mengajukan pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan dari guru dan siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran dan keaktifan kelas hanya di dominasi oleh yang berkemampuan tinggi, siswa hanya bisa mengerjakan soal yang sama persis dengan contoh yang diberikan guru dan siswa menganggap materi ini kurang menarik karena tidak adanya relevansi dengan kehidupan nyata. Semua itu membuat minat siswa dalam belajar menjadi kurang dan hasil belajar siswa menurun.

Guru merupakan komponen penting dari tenaga kependidikan yang memiliki tugas untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan semaksimal mungkin agar siswa dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.⁹ Tingkat keberhasilan guru dalam mengajar dapat dilihat dari keberhasilan peserta didiknya sehingga guru tersebut dapat dikatakan menjadi guru yang

⁹ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, VIII (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal 38.

hebat (*great teacher*), namun kebanyakan pembelajaran masih berpusat terhadap guru sehingga membuat pembelajaran menjadi monoton.¹⁰ Pada hakikatnya, guru yang mengajar secara monoton tidak mengetahui atau tidak memiliki berbagai variasi, teknik, pendekatan dan konsep dalam kegiatan belajar mengajar sehingga semuanya yang digunakan selalu sama atau tidak pernah berubah sehingga jika guru mengajar sangat membosankan bagi siswa. Setiap anak-anak maupun remaja selalu membutuhkan inovasi, tidak pernah puas terhadap sesuatu yang sudah dialami dan selalu ingin merasakan sesuatu yang baru, termasuk dalam kegiatan belajar. Untuk menjadi sosok guru yang disenangi oleh siswanya, maka guru harus selalu mempunyai ide kreatif dan inovatif, ia juga perlu memakai pendekatan emosional terhadap murid dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut berperan aktif dalam setiap pembelajaran.¹¹

Berdasarkan masalah-masalah tersebut, maka diperlukan sebuah alternatif pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif berdiskusi dan bekerjasama dengan teman sekelas agar dapat menentukan sendiri konsep-konsep matematika melalui penyajian masalah yang dekat dengan kehidupan nyata. Penyajian tersebut bertujuan agar siswa lebih dekat dengan matematika, dapat memahami matematika dalam kehidupan sehari-hari dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya alternatif pembelajaran yang digunakan adalah model

¹⁰ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, n.d.

¹¹ Masykur Arif Rahman, *Kesalahan-Kesalahan Guru Saat Mengajar*, I (Yogyakarta: Laksana, 2013), hal 54-61.

pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan media pembelajaran. Metode ini memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, sehingga siswa memiliki minat yang tinggi untuk belajar dan hasil belajar siswa pun akan membaik.

Salah satu upaya guru untuk meningkatkan pemahaman siswa yaitu dengan model pembelajaran *discovery learning* karena siswa akan aktif dalam kegiatan pembelajaran, sebab siswa berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.¹² Model pembelajaran *discovery* secara aktif dari mulai mengidentifikasi masalah sampai menarik kesimpulan dengan tujuan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar secara langsung serta mendapat pengetahuan-pengetahuan baru dari setiap proses pembelajaran yang telah dilaluinya. Peserta didik tidak hanya memahami materinya saja melainkan memahami konsepnya dan akan melekat diingatan siswa.¹³

Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* juga pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya yang pertama yaitu hasil penelitian yang menyimpulkan bahwa pengaruh penerapan metode pembelajaran *discovery learning* dan minat mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.¹⁴ Penelitian yang kedua yaitu dengan hasil penelitian yang diperoleh yaitu terdapat peningkatan skor guru dalam

¹² Yulia Sovia Anny Risno, Kartono Haryono, "Pengembangan Modul Berbasis Discovery Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel Untuk Siswa Kelas VII SMPN 2 Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi Riau,"

¹³ Lukita Haeruman, Leny Dhianti, Rahayu Wardani Ambarwati, "Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Self-Confidence Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematis Siswa SMA Di Bogor Timur," *JPPM* 10, no. 2 (2017): 163.

¹⁴ *Ibid*, hal 262-264.

merencanakan pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *discovery learning*, serta terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan metode *discovery learning*.¹⁵ Penelitian yang ketiga dengan hasil penelitian yang diperoleh yaitu aktivitas belajar pada pembelajaran matematika menggunakan metode *discovery learning* pokok bahasan segitiga dan segiempat setiap siklusnya mengalami peningkatan baik dari segi keaktifan maupun hasil belajar yang cukup signifikan.¹⁶

Penggunaan media atau alat peraga pada pembelajaran juga pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya yang pertama yaitu dengan hasil penelitian yang diperoleh yaitu rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* yang merupakan model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivistik yang terdiri atas lima tahap: pembangkitan minat (*engagement*), eksplorasi (*exploration*), penjelasan (*explanation*), elaborasi (*elaboration*), evaluasi (*evaluation*) yang berbantuan alat peraga lebih baik daripada rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional.¹⁷ Penelitian yang kedua dengan hasil penelitian yang diperoleh yaitu efektivitas penggunaan alat peraga kodoma dalam mengerjakan soal-soal

¹⁵ Hasugian, Budiman, and Margiati K.Y, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Metode Discovery Learning Pada Anak Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 02 Sejaruk Param."

¹⁶ Titik Khutobah Widhiyani, Prysta Sugiarti, "Pembelajaran Matematika Melalui Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Sumbersari 02 Jember Pokok Bahasan Segitiga Dan Segiempat Tahun Pelajaran 2012-2013," 2012, 4.

¹⁷ Shufiana Ahmad, "Efektivitas Model Pembelajaran Learning Cycle 5E Berbantuan Alat Peraga Pada Materi Segitiga Kelas VII Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa" 3, no. 1 (2015): 73.

matematika materi persamaan garis lurus pada segi ketuntasan terpenuhi dan keaktifan terjadi peningkatan.¹⁸ Penelitian yang ketiga dengan hasil penelitian nilai dari peserta didik yang menggunakan maupun tidak menggunakan alat peraga berbasis permainan dengan nama ubin aljabar nilai rata-rata meingkat tetapi tidak sebanyak yang menggunakan alat.¹⁹ Penelitian yang keempat dengan hasil penelitian yaitu adanya korelasi antara persepsi siswa pada model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantu media utama dengan aktivitas belajar serta perbedaan hasil belajar siswa yang aktivitasnya tinggi dengan rendah setelah menggunakan media pada kelas V SDN 01 Wonotirto.²⁰

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.²¹ Upaya meningkatkan minat peserta didik dilakukan dengan menggunakan strategi pembelajaran dengan menggunakan elemen atau unsur-unsur pembelajaran yang beraneka ragam, seperti memvariasikan format tulisan, warna, model pembelajaran dan sebagainya sehingga dapat menarik minat dan

¹⁸ Herlina Ahmad, "Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Kodoma Dalam Mengerjakan Soal Matematika Materi Persamaan Garis Lurus," *Pendidikan PEPATUDZU* 13, no. 2 (2017): 130–31.

¹⁹ Kumala Utari, Wahyu Dewi, "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Berbasis Permainan Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas VII," 2017, 7–8.

²⁰ Fine Azizah, Nur Purnomo, Djoko Reffiane, "Pengaruh Model TGT Berbantu Media Utama Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SD," *Jurnal Sekolah (JS)* 2, no. 4 (2018): 335.

²¹ Djali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), hal 121.

mempertahankan perhatian siswa selama pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dengan inovasi yang baru.²²

Menurut Khairani minat adalah gejala psikologis yang menunjukkan bahwa minat adanya pengertian subjek terhadap objek yang menjadi sasaran karena objek tersebut menarik perhatian dan menimbulkan perasaan senang sehingga cenderung kepada objek tersebut.²³ Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan melakukan aktivitas yang mereka senangi dan ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor yang dapat mendorong siswa untuk belajar mandiri. Mandiri dalam belajar berarti bahwa siswa belajar karena kesadarannya sendiri, mampu berpikir dengan inisiatif sendiri dan mampu menyelesaikan tugas tanpa bantuan orang lain.²⁴

Hasil belajar adalah suatu tolak ukur keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri sendiri dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa seperti motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi beserta psikis dan lainnya. Sedangkan faktor yang datang dari luar yang sangat dominan berpengaruh yaitu kualitas pengajaran.²⁵ Hasil belajar terkait dengan perubahan pada diri orang yang

²² Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*.

²³ Nurlia, Hala Yusminah, dkk, “*Hubungan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Biologi Siswa*”. *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 6, No. 2. (2017) hal 321.

²⁴ *Ibid* hal 327

²⁵ Angkowo R. and Kosasih A., *Optimalisasi Media Pembelajaran*, ed. Safitri Amelia (Jakarta, 2007), hal 50-51.

belajar, bentuk perubahannya seperti pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan maupun keterampilan. Perubahan yang dimaksud yaitu bersifat relatif menetap dan dapat berkembang.²⁶

Alasan dipadukannya antara metode *discovery learning* dengan media pembelajaran yaitu karena metode pembelajaran *discovery learning* merupakan metode untuk “menemukan” bukan hanya sekedar “menyelidiki”. “Menyelidiki” merupakan bagian dari “menemukan” yang dapat dilaksanakan dengan menggunakan percobaan ataupun tanpa percobaan. Pada kegiatan “menemukan” tidak mungkin hanya terlaksana dengan membayangkan atau menyelidiki suatu hal tersebut, tetapi perlu adanya tindakan yang nyata untuk melakukan pengamatan dan percobaan untuk menemukan suatu hal tertentu.²⁷ Dengan demikian diperlukan adanya alat bantu yang dapat menunjang penemuan-penemuan tersebut. Perpaduan antara *discovery learning* dengan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap semangat belajar siswa, membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa, serta mempermudah siswa dalam menangkap suatu konsep dari pelajaran tersebut, karena media digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang sulit agar menjadi mudah dan dapat dipahami. Sehingga siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan membekas di ingatan mereka dikarenakan turut aktif.

²⁶ Indah Lestari, “Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika,” *Jurnal Formatif*, 118.

²⁷ Idam Ragil Widiyanto Atmojo, “Pengaruh Penggunaan Metode Discovery Berbasis Media Realita Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Konsep Dasar IPA 1” 2, no. 2 (2015): 132.

Materi pelajaran yang dijadikan materi pokok dalam penelitian ini adalah teorema pythagoras. Pengambilan materi ini disebabkan oleh siswa yang kurang memahami mengenai pemahaman konsep tentang pembuktian teorema pythagoras dan juga penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dikarenakan materi tersebut saling berhubungan untuk kelanjutan materi selanjutnya sehingga apabila tidak memahami materi pythagoras maka akan kesulitan dengan materi selanjutnya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar siswa. Sehingga peneliti mengambil judul **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Discovery Learning* Menggunakan Media *Autoplay* Pembelajaran Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teorema Pythagoras di Kelas VII MTsN 2 Kota Blitar”**.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, , timbul beberapa permasalahan yang diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Kurang tepatnya metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran matematika.
- b. Masih rendah minat siswa terhadap belajar matematika.
- c. Hasil belajar siswa yang belum memuaskan.

2. Pembatasan Masalah

Untuk mengatasi agar permasalahan yang akan dibahas pada penelitian tidak terlalu kompleks, maka peneliti perlu memberikan batasan-batasan permasalahan. Pembatasan ini bertujuan agar penelitian yang akan dilakukan dapat tercapai pada sasaran dan tujuan dengan baik. Adapun pembatasan pada penelitian ini adalah:

- a. Peneliti melakukan penelitian pada penyampaian pelajaran matematika materi sistem persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel dengan model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media *autoplay*. Pada pembelajaran dengan model tersebut siswa berperan aktif dalam setiap pembelajaran dengan menggali ataupun menemukan sendiri materi pembelajaran. Kemudian peneliti juga melakukan penelitian dikelas lain tanpa menggunakan model pembelajaran *discovery learning* maupun menggunakan media *autoplay*.
- b. Peneliti mengobservasi ada tidaknya pengaruh metode pembelajaran *discovery learning* menggunakan media *autoplay* terhadap minat dan hasil belajar siswa materi teorema pythagoras di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar dilihat dari kedua kelas yang telah diteliti dengan perlakuan yang berbeda.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media *autoplay* terhadap minat belajar siswa materi teorema pythagoras di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media *autoplay* terhadap hasil belajar siswa materi teorema pythagoras di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media *autoplay* terhadap minat dan hasil belajar siswa materi teorema pythagoras di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media *autoplay* terhadap minat belajar siswa materi teorema pythagoras di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media *autoplay* terhadap hasil belajar siswa materi teorema pythagoras di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media *autoplay* terhadap minat dan hasil belajar siswa materi teorema pythagoras di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar.

E. Kegunaan atau Pentingnya Penelitian

Setelah dilakukannya penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media timbangan terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa materi sistem persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel kelas VII MTsN 2 Kota Blitar maka diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

1. Secara teoritis

Dengan hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pembelajaran matematika. Adapun kegunaan adalah untuk memberi gambaran mengenai pengaruh model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media *autoplay* terhadap minat dan hasil belajar Matematika siswa. Sehingga mampu memberikan tambahan informasi mengenai model pembelajaran yang tepat dalam memaksimalkan minat dan hasil belajar siswa.

2. Secara praktis

a. Bagi guru

Model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media timbangan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dan referensi jenis model yang dapat digunakan di dalam kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan minat dan hasil belajar matematika.

b. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang tepat pada penerapan model pembelajaran di kelas. Sehingga pencapaian

prestasi yang unggul oleh siswa di sekolah tersebut tentunya akan membawa nama baik dan kemajuan bagi sekolah tersebut.

c. Bagi siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam belajar matematika sehingga siswa dapat meningkatkan minat dan hasil belajar yang lebih baik seperti yang diharapkan.

d. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan rujukan dan petunjuk atau acuan dalam penelitian, khususnya bagi peneliti yang akan meneliti linier dengan penelitian ini serta sebagai bahan perbandingan dengan hasil penelitian

F. Penegasan Istilah

Untuk mempermudah dan menghindari kesalahpahaman pengertian dan kekeliruan penafsiran terhadap kandungan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Menggunakan Media *Autoplay* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Kelas VII MTsN 2 Kota Blitar” dan agar judul tersebut dapat dimengerti secara umum menyangkut isi dan pembahasan, maka perlu diuraikan penjelasan sebagai berikut:

1. Secara konseptual

a. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menemukan sesuatu (benda, manusia atau peristiwa)

secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga peserta didik dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.²⁸

b. Autoplay

Autoplay merupakan software untuk membuat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai media seperti gambar, suara, video, teks dan flash kedalam presentasi yang telah dibuat.²⁹

c. Minat

Minat adalah keinginan yang timbul dari dalam diri sendiri seseorang untuk mencapai sesuatu yang diinginkannya.³⁰

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan yang dimiliki siswa yang dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh siswa setelah melalui serangkaian tes yang diberikan guru setelah mengikuti proses pembelajaran.³¹

2. Secara operasional

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang lebih menekankan pada sebuah penemuan siswa dalam proses pembelajaran.

²⁸ Hamidah, Taufik Muhammad, Gunawan Lidiana, "Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media PhET Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA N 1 Kediri Tahun Ajaran 2017/2018," *Pendidikan Fisika dan Teknologi* 4 (2018): 34.

²⁹ Nasution Syaiful Hamzah, "Mengembangkan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Pada Kelas Matematika,".

³⁰ Sri Adi Feronita, Yesinta Lusiana Okthariani, Shinta Widodo, "Hubungan Antara Kenakalan Remaja, Minat Belajar dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 669.

³¹ Sriana Rahmiati, Izwerni Wasti, "Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang," 2012, 3.

b. Autoplay

Autoplay merupakan sebuah alat yang digunakan selama proses belajar mengajar karena dalam *autoplay* dapat memuat berupa gambar, video, suara dan sebagainya sehingga dapat membuat pembelajaran yang sulit menjadi lebih mudah untuk dipahami.

c. Minat

Minat merupakan suatu dorongan dalam diri siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan penilaian kemampuan siswa yang dilihat dari perolehan nilai evaluasi berupa tes.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas, menyeluruh dan mempermudah dalam pemahaman terhadap penulisan penelitian ini, maka penulis membagi skripsi ini menjadi 3 bagian yaitu bagian awal, bagian utama (inti) dan bagian akhir.

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 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) penegasan istilah, (g) sistematika pembahasan.

Bab II Landasar Teori, terdiri dari: (a) model pembelajaran *discovery learning*, (b) media *autoplay*, (c) minat belajar, (d) hasil belajar (e) teorema pythagoras (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) instrumen penelitian, (f) sumber data, (g) teknik pengumpulan data, (h) teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari: (a) penyajian data hasil penelitian, (b) pengujian hipotesis, (c) rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V Pembahasan, terdiri dari pembahasan hasil 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.