

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi perkembangan seorang individu agar dapat menjadi pribadi yang lebih baik. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Pendidikan menjadi salah satu tolak ukur suatu bangsa bisa dikatakan maju dan berkembang. Sejarah telah membuktikan bahwa kemajuan dan kejayaan suatu bangsa ditentukan oleh pembangunan dibidang pendidikan.²

Pendidikan yang baik dan terorganisir akan menciptakan kegiatan pembelajaran yang berkualitas dan terencana dengan baik. Pendidikan berperan penting dalam peningkatan sumber daya manusia, jika sistem pendidikan dilaksanakan dan dirancang dengan baik maka akan membentuk sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas. Pendidikan tidak hanya menciptakan orang cerdas, tetapi juga melatih orang Indonesia menjadi tangguh secara mental, sehat jasmani, toleran, dan bisa hidup harmonis dengan orang lain yang berbeda agama,

¹ Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tanggal 8 Juli 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

² Kunandar, “*Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukse dalam Sertifikasi Guru*”. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 8

ras, dan suku.³ Dalam pendidikan memuat nilai – nilai yang baik, luhur, benar, dan bermanfaat bagi kehidupan. Pendidikan memiliki dua fungsi, yaitu pertama memberi arah kepada segenap kegiatan pendidikan, dan kedua merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan.⁴

Pendidikan yang tersedia di sekolah memuat banyak macam mata pelajaran, mulai dari pendidikan bahasa, agama, ilmu alam (IPA), ilmu sosial (IPS), matematika, dan masih banyak lagi. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan – penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri.⁵ Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting bagi perkembangan kemampuan siswa. Dalam matematika siswa akan didorong untuk terampil dalam berfikir kritis, kreatif, dan logis. Keterampilan tersebut dapat dikembangkan dalam pembelajaran matematika karena dalam matematika memiliki struktur dan keterkaitan yang kuat antar konsep sehingga memungkinkan siswa terampil berpikir rasional, dan memberikan gambaran betapa pentingnya peranan matematika dalam kehidupan nyata.⁶ Melihat manfaat yang besar dari

³ Syarwan Ahmad, “*Problematika Kurikulum 2013 dan Kepemimpinan Instruksional Kepala Sekolah*”, Jurnal Pencerahan, Majelis Pendidikan Daerah Aceh, Volume 8, Nomor 2, 2014, hal. 100

⁴ Djunaedi Sadjiman, “*Dasar – Dasar Ilmu Pendidikan*”. (Cianjur: STIT Nurul Hikmah, 2012), hal. 7

⁵ Muhammad Daut Siagian, “*Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelejaran Matematika*”, Journal of Mathematics Education and Science, Volume 2, Nomor 1 2016, hal. 60

⁶ Sappaille 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, Nomor 2, 2018, hal. 264 – 265

mempelajari matematika, maka penting bagi peserta didik untuk mempelajari ilmu matematika.

Dalam setiap pembelajaran pasti akan selalu dijumpai berbagai permasalahan yang tentunya dapat menghambat proses pembelajaran. Hal ini juga dijumpai dalam pembelajaran matematika, baik permasalahan dari segi model pembelajaran yang tidak sesuai, rendahnya minat siswa dalam belajar, maupun dari hasil belajar siswa yang tidak memuaskan. Permasalahan – permasalahan ini juga dialami oleh siswa kelas X MIA di Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar.

Berdasarkan kondisi di lapangan yang telah saya teliti, terlihat bahwa banyak siswa yang kesulitan dalam mempelajari matematika. Mereka menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dimengerti dan sulit difahami, serta membutuhkan penalaran yang lebih dibandingkan mata pelajaran yang lain. Apalagi dalam matematika banyak dijumpai rumus – rumus dan simbol matematika yang tidak disukai oleh siswa. Siswa menjadi kurang berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang berbicara dengan temannya ketika guru menyampaikan materi di depan kelas dan bahkan ada yang tidur ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Minat belajar yang dimiliki siswa merupakan hal penting yang harus dimiliki karena akan berdampak pada kelancaran proses belajar mengajar siswa kedepannya. Minat belajar merupakan aspek psikologis seseorang yang menampakan diri dalam beberapa gejala seperti gairah, keinginan, semangat, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman. Dengan kata lain minat belajar itu adalah perhatian, rasa, suka, ketertarikan seseorang terhadap

proses belajar yang dijalannya yang kemudian ditunjukkan kedalam bentuk keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar yang ada.⁷ Minat belajar merupakan bentuk rasa suka atau ketertarikan terhadap terhadap suatu hal atau aktifitas yang mendorongnya untuk melakukan suatu kegiatan karena menyadari bahwa betapa penting atau bernilainya hal tersebut. Jika minat siswa pada pembelajaran sudah ada, maka mereka akan memberikan perhatian yang lebih pada pelajaran yang diajarkan. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu.⁸

Siswa yang memiliki minat yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran akan berusaha untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan bersungguh – sungguh untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Dengan kata lain minat belajar siswa mempengaruhi keantusiasan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.⁹ Secara tidak langsung, semakin baik minat siswa dalam belajar maka akan semakin baik pula kualitas pembelajaran dan hasil belajar yang didapat, begitu pula sebaliknya semakin rendah minat belajar siswa, maka semakin buruk pula kualitas pembelajaran dan hasil belajar yang didapat siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Siti Nurhasanah dan A. Sobandi yang memperoleh kesimpulan bahwa minat belajar berpengaruh positif dan

⁷ Edy Syahputra, “*Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*”. (Suka Bumi: Haura Publishing, 2020), hal. 12

⁸ Siti Nurhasanah, A. Sobandi, “*Minat Belajar Sebagai Determinasi Hasil Belajar Siswa*”, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Volume 1, Nomor 1, 2016, hal. 131

⁹ I Made Putrayasa, dkk, “*Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa*”, Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 2, Nomor 1, 2014, hal. 3

signifikan terhadap hasil belajar, artinya semakin baik minat belajar siswa, maka berdampak kepada hasil belajar siswa yang semakin baik.¹⁰

Hasil belajar merupakan suatu perubahan pada individu yang tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan pengahayatan dalam diri seseorang yang sedang belajar.¹¹ Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar menunjukkan kemampuan yang diperoleh siswa setelah menjalani kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan perubahan, baik dari segi pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar matematika adalah hasil akhir yang dimiliki atau diperoleh siswa setelah ia mengalami proses belajar matematika yang ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol atau angka, dan hal ini biasa dijadikan tolak ukur berhasil atau tidaknya siswa tersebut dalam pembelajaran matematika.¹²

Hasil belajar menyangkut perubahan – perubahan yang terjadi pada diri siswa baik perubahan yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.¹³ Hasil belajar yang didapat oleh siswa selanjutnya akan menjadi bahan evaluasi guru untuk menentukan apakah sudah sesuai dengan target yang telah ditetapkan sehingga dapat ditentukan langkah – langkah selanjutnya sebagai bentuk tindak lanjut yang tepat dan sesuai. Tujuan dari evaluasi adalah untuk meningkatkan kualitas proses dan memberikan keputusan terhadap suatu program yang dievaluasi, apakah program tersebut harus diperbaiki, diteruskan,

¹⁰ Siti Nurhasanah, A. Sobandi, “*Minat Belajar Sebagai...*”, hal. 133

¹¹ Sutrisno, “*Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*”. (Malang: Ahlimedia Press, 2020), hal. 22

¹² Dani Firmansyah, “*Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*”, Jurnal Pendidikan UNSIKA, Volume 2, Nomor 1, 2015, hal. 37

¹³ Ahmad Susanto, “*Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*”. (Rawangmangu: PRENAMEDIA GROUP, 2016), hal. 5

atau bahkan dihentikan, dimana selanjutnya kegunaan dari hasil evaluasi ini adalah sebagai acuan untuk pengambilan keputusan atau kebijakan.¹⁴

Peyebab dari rendahnya minat dan hasil belajar siswa ini salah satunya adalah strategi pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan tidak efisien. Untuk mengatasinya, diperlukan suatu strategi pembelajaran baru yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Strategi pembelajaran yang dipilih yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang berbeda. Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar mulai dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru, dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran¹⁵ Penggunaan model pembelajaran yang baik tentunya akan memberikan manfaat yang baik bagi siswa, diantaranya yaitu: memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, mendorong semangat siswa dalam belajar, dan menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran secara penuh.¹⁶

Berdasarkan kondisi di lapangan yang telah saya teliti di kelas X MIA Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar, pemilihan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran kurang efektif dan tidak berjalan dengan baik. Dimana hanya menggunakan model pembelajaran dengan model ceramah tanpa dibantu dengan media apapun, sehingga siswa cepat merasa bosan dan menyebabkan minat belajar menjadi kurang. Guru masih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran dan siswa hanya pasif mendengarkan, dimana pada akhirnya

¹⁴ Rina Febriana, "*Evaluasi Pembelajaran*". (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2019), hal. 8

¹⁵ Helmiati, "*Model Pembelajaran*". (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), hal. 19

¹⁶ Shilpy A. Octavia, "*Model – Model Pembelajaran*". (Sleman: Deepublish Publisher, 2020), hal. 15

banyak siswa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan. Strategi yang dipilih untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *guided discovery learning* dengan bantuan media *geogebra*.

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam mengerahkan seluruh kemampuannya untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga peserta didik dapat menemukan sendiri konsep dari suatu materi.¹⁷ Pada model pembelajaran *discovery learning*, guru hanya memberikan gambaran materi dan siswa didorong untuk mencari dan menelaah materi yang akan diajarkan. Siswa diberikan kesempatan untuk terlibat secara aktif mengeksplorasi dan menganalisis masalah yang ada. Dalam model pembelajaran *discovery learning*, proses pembelajaran tidak diberikan secara keseluruhan kepada siswa, melainkan melibatkan siswa untuk mengorganisasi, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam pemecahan masalah.¹⁸

Model *discovery learning* digunakan untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, sehingga hasil yang akan diperoleh bertahan lama dalam ingatan sehingga tidak mudah dilupakan oleh siswa.¹⁹ Dalam model pembelajaran *discovery learning* lebih menekankan proses daripada hasil akhir. Jadi, dalam model pembelajaran ini siswa diberikan kebebasan

¹⁷ Brilianty Puspa Hapasari dan Dadang Rahman Muanandar, “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Representasi Matematis Peserta Didik”, Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika, 2019, hal. 430

¹⁸ Nabila Yuliana, “Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar”, Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 2018, hal. 22

¹⁹ F. Kristin, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas 4 SD.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan & Kebudayaan*, Volume 6, Nomor 1, 2016, hal. 86

untuk mencari dan menganalisis informasi sebanyak mungkin untuk nantinya ditarik suatu kesimpulan. Model *discovery learning* menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide – ide penting terhadap suatu disiplin ilmu melalui keterlibatan siswa secara aktif didalam pembelajaran.²⁰ Model pembelajaran ini cocok untuk diterapkan bagi siswa yang mudah merasa jenuh ketika hanya mendengar ceramah dari guru dikelas.

Selain dengan memilih model pembelajaran *guided discovery learning*, strategi pembelajaran bisa ditambah dengan menggunakan media *geogebra*. Geogebra merupakan aplikasi komputer yang digunakan untuk pendidikan matematika yang dapat digunakan untuk belajar (visualisasi, komputasi, eksplorasi, dan eksperimen) dan mengajar materi geometri, aljabar, dan kalkulus serta dapat juga digunakan untuk menggambar garis, titik, vektor, polygon, irisan, kerucut, dan kurva.²¹ Pemilihan media *geogebra* untuk membantu kegiatan pembelajaran siswa adalah karena aplikasi ini mudah untuk diakses dan mudah untuk dipelajari, dan juga sangat membantu siswa dalam memahami materi matematika. *Geogebra* merupakan aplikasi yang digunakan untuk memvisualkan konsep matematis dengan keunggulannya yang mudah digunakan dan dilengkapi dengan berbagai fitur yang cukup lengkap. *Software geogebra* ini dikembangkan untuk proses belajar mengajar matematika di sekolah yang paling tidak memiliki tiga kegunaan

²⁰ Muhammad Kadri, Meika Rahmawati, “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Suhu Dan Kalor*”, Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan, Volume 1, Nomor 1, 2015, hal. 30

²¹ Muhammad Iqbal Harisudin, “*Asiknya Belajar Matematika Dengan Geogebra*”. (Sleman: Deepublish Publisher, 2019), hal. 4

yakni; media pembelajaran matematika, alat bantu membuat bahan ajar matematika, menyelesaikan soal matematika.²²

Penerapan model pembelajaran *guided discovery learning* dengan bantuan media *geogebra* ini selain membantu siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran juga akan membantu mempermudah siswa dalam memahami konsep matematika, seperti pada materi Sistem Pertidaksamaan Linear dan Kuadrat Dua Variabel (SPtLKDV). Pada materi SPtLKDV ini, akan dipelajari dua buah bentuk pertidaksamaan, yaitu pertidaksamaan linear dan pertidaksamaan kuadrat dengan variabel yang sama. Jika siswa tidak memahami konsepnya terlebih dahulu tentunya akan kesulitan dalam mempelajarinya. Sehingga materi ini akan membutuhkan penalaran yang lebih dan mendalam untuk mencari penyelesaiannya. Melihat hal ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait tingkat keefektivitasan dari penerapan model pembelajaran *guided discovery learning* berbantu media *geogebra* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi SPtLKDV.

Berdasarkan uraian penjelasan permasalahan diatas melatar belakangi peneliti untuk melakukan suatu penelitian dengan judul **“Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning* Dengan Bantuan Media *Geogebra* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Materi SPtLKDV Siswa Kelas X MIA Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar”**.

²² Isman M. Nur, “Pemanfaatan Program *Geogebra* Dalam Pembelajaran Matematika”, Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, Volume 5, No 1, 2016, hal. 12

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah di paparkan diatas, penelitian ini akan membahas mengenai apakah ada pengaruh yang signifikan dari efektivitas penerapan model pembelajaran *guided discovery learning* dengan bantuan media *geogebra* terhadap minat dan hasil belajar pada materi SPtLKDV siswa kelas X MIA Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar. Identifikasi masalah dalam penelitian ini mencakup :

- a. Siswa cepat merasa bosan dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru pengampu mata pelajaran.
- b. Siswa kurang begitu antusias dan memiliki minat yang rendah dalam mengikuti pembelajaran matematika.
- c. Hasil belajar yang diperoleh siswa rendah dan kurang memuaskan.

2. Batasan Masalah

Melihat dari permasalahan yang ada, akan banyak sekali faktor – faktor yang mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa, Namun, agar pembahasan masalah ini jelas dan mudah dipahami, serta karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, biaya, dan pikiran, maka penelitian ini akan dibatasi pada masalah sebagai berikut :

- a. Materi hanya terbatas pada pelajaran matematika materi Sistem Pertidaksamaan Linear dan Kuadrat Dua Variabel (SPtLKDV)
- b. Objek pada penelitian ini adalah siswa kelas X MIA Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar yang berjumlah 142 siswa
- c. Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *guided discovery learning* dengan berbantu media *geogebra*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *guided discovery learning* dengan bantuan media *geogebra* efektif terhadap minat belajar pada materi SPtLKDV siswa kelas X MIA Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar?
2. Apakah model pembelajaran *guided discovery learning* dengan bantuan media *geogebra* efektif terhadap hasil belajar pada materi SPtLKDV siswa kelas X MIA Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar?
3. Apakah model pembelajaran *guided discovery learning* dengan bantuan media *geogebra* efektif terhadap minat dan hasil belajar pada materi SPtLKDV siswa kelas X MIA Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan dari penjelasan rumusan masalah diatas adalah:

1. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *guided discovery learning* dengan bantuan media *geogebra* efektif terhadap minat pada materi SPtLKDV siswa kelas X MIA Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar.
2. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *guided discovery learning* dengan bantuan media *geogebra* efektif terhadap hasil belajar pada materi SPtLKDV siswa kelas X MIA Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar.
3. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *guided discovery learning* dengan bantuan media *geogebra* efektif terhadap minat dan hasil belajar pada materi SPtLKDV siswa kelas X MIA Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Sebagai sumbangsih ide, pemikiran, dan gagasan bagi perkembangan keilmuan dalam pendidikan matematika dengan menganalisis jenis model pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran matematika khususnya pada materi SPtLKDV. Sehingga nantinya mampu memberikan tambahan informasi mengenai jenis model pembelajaran yang tepat digunakan untuk memaksimalkan minat dan hasil belajar yang diperoleh siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi pihak Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar.

Memberikan masukan kepada pihak Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar dalam upaya meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran yang lebih baik dan lebih efektif, dan meningkatkan kemampuan akademik siswa khususnya dalam menyelesaikan persoalan matematis pada materi SPtLKDV. Serta dapat dijadikan evaluasi bagi guru dalam memilih dan menentukan jenis model pembelajaran dan media yang sesuai bagi siswa.

b. Untuk Siswa

- (1) Siswa dapat memperoleh cara belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga tidak cepat merasa bosan
- (2) Mempermudah siswa dalam memahami pelajaran matematika dengan menggunakan model belajar *guided discovery learning* dengan bantuan media *geogebra*

(3) Dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan hasil belajar yang dicapai siswa.

c. Untuk Akademis

Sebagai kontribusi dalam memperbanyak perbendaharaan perpustakaan Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung dan juga menambah pengetahuan baru perihal model pembelajaran *guided discovery learning* dengan bantuan media *geogebra*.

d. Bagi peneliti yang akan datang

Sebagai sumber informasi maupun referensi bagi penelitian – penelitian yang akan datang dan dapat digunakan sebagai pembanding penelitian dengan variabel yang berbeda namun dengan relevansi yang sama agar mendapatkan hasil yang lebih baik. Serta mampu memberikan kontribusi keilmuan kepada semua aktivitas akademik dalam pendidikan matematika.

F. Penegasan Istilah

Untuk mempermudah dan menghindari kesalahpahaman pengertian dan kekeliruan penafsiran dalam penelitian ini maka perlu untuk dijelaskan secara singkat tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai kata kunci yang meliputi:

1. Penegasan Konseptual

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model

pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran.²³

b. Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning*

Model pembelajaran *guided discovery learning* merupakan model pembelajaran yang membuat siswa terbiasa mandiri menyelesaikan permasalahan dimana daya ingat siswa lebih lama membekas dalam memahami topik yang diberikan melalui panduan atau bimbingan yang dilakukan guru.²⁴

c. *Geogebra*

Geogebra merupakan software yang digunakan untuk pendidikan matematika yang dapat digunakan untuk belajar (visualisasi, komputasi, eksplorasi, dan eksperimen) dan mengajar materi geometri, aljabar, dan kalkulus.²⁵ *Geogebra* ini dapat digunakan untuk menggambar titik, garis, kurva, bahkan bangunan 3 dimensi yang sangat membantu pemahaman siswa.

d. Minat Belajar

Minat belajar merupakan keterlibatan sepenuhnya seorang siswa dengan segenap kegiatan pikiran secara penuh perhatian untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan ilmiah yang dituntunya di sekolah.²⁶ Jadi seorang murid yang memiliki minat yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran akan memberikan perhatian yang besar terhadap apa yang disampaikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

²³ Helmiati, "*Model Pembelajaran.*" (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), hal. 19

²⁴ K.R.A.Septiana, et. all., "Efektivitas Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing Berbantuan *Geogebra* Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP", *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, Volume IX, Nomor 1, April 2018, hal. 24

²⁵ Muhammad Iqbal Harisuddin, "*Asiknya Belajar Matematika dengan Geogebra*". (Sleman: Deepublish Publisher, 2019), hal. 4

²⁶ Edy Syahputra, "*Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*". (Suka Bumi: Haura Publishing, 2020), hal. 15

e. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu perubahan pada individu yang tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri seseorang yang sedang belajar.²⁷ Hasil belajar ini menjadi indikator apakah tujuan pembelajaran dapat tercapai atau tidak. Hasil belajar dapat dijadikan patokan sejauh mana siswa dapat memahami materi pembelajaran yang telah diberikan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

f. Sistem Pertidaksamaan Linear dan Kuadrat Dua Variabel (SPtLKDV)

Sistem Pertidaksamaan Linear dan Kuadrat Dua Variabel (SPtLKDV) merupakan sistem pertidaksamaan yang terdiri atas pertidaksamaan linear dua variabel dan pertidaksamaan kuadrat dua variabel dengan variabel – variabel pertidaksamaan dalam sistem tersebut sama.²⁸

2. Penegasan Operasional

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan gambaran umum atas prosedur pembelajaran yang dirancang secara berpola dan sistematis sehingga dapat dijadikan pedoman dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning*

Model pembelajaran *guided discovery learning* atau model penemuan merupakan model pembelajaran yang melibatkan peranan siswa secara aktif untuk

²⁷ Sutrisno, “Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran”. (Malang: Ahlimedia Press, 2020), hal. 22

²⁸ Nur Aksin, dkk., “Matematika untuk SMA/MA Peminatan Matematika dan Ilmu – Ilmu Alam”. (Yogyakarta: PT Penerbit Intan Pariwara, 2021), hal. 83

mencari dan menganalisis informasi sebanyak mungkin hingga sampai pada suatu kesimpulan, jadi peran guru hanya sebagai pembimbing dan pengarah siswa agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan kondusif.

c. *Geogebra*

Geogebra merupakan salah satu perangkat lunak yang didalamnya terdapat konstruksi titik, garis, ruas garis, vektor dan juga dilengkapi dengan simbol – simbol matematika yang mendukung kegiatan pembelajaran matematika khususnya dibidang aljabar, geometri, grafik, dan kalkulus.

d. Minat Belajar

Minat belajar merupakan rasa suka dan ketertarikan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang membuat siswa menjadi semangat dalam mempelajarinya dan akan memberikan perhatian lebih terhadapnya sehingga akan mendorong siswa untuk mempelajari dan menekuni pelajaran tersebut.

e. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan prestasi yang diraih siswa setelah menjalani kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dimana hasil akhirnya dituangkan dalam bentuk nilai angka.

f. Sistem Pertidaksamaan Linear dan Kuadrat Dua Variabel (SPtLKDV)

Sistem Pertidaksamaan Linear dan Kuadrat Dua Variabel merupakan suatu bentuk pertidaksamaan yang terdiri dari dua bentuk, yaitu pertidaksamaan linear dua variabel dan juga pertidaksamaan kuadrat dua variabel, yang mana keduanya memiliki variabel yang sama.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disini bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap sesuatu yang terkandung dalam kajian. Sehingga pembahasan uraian dapat diikuti dan dipahami secara teratur dan sistematis. Adapun sistematika pembahasan yang ada dalam skripsi ini terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti (utama), dan bagian akhir.

Hal – hal yang termasuk kedalam bagian awal yaitu halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian, lembar kesediaan publikasi, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar bagan, daftar lampiran, abstrak.

Sedangkan pada bagian utama (inti) terdiri dari:

a. BAB I: Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan. Bagian pendahuluan ini dimaksudkan agar pembaca dapat mengetahui konteks penelitian. Bagian pendahuluan ini berisi hal – hal pokok yang dapat dijadikan pijakan dalam memahami bab – bab selanjutnya.

b. BAB II: Landasan Teori

Bagian landasan teori berisi uraian tentang kajian teori yang dapat digunakan sebagai bahan analisa dalam membahas objek penelitian. Kumpulan kajian teori yang akan dijadikan alat analisa dalam membahas objek penelitian dimana akan dilakukan dalam bab IV. Tanpa adanya ulasan kajian teori yang mendahului pembahasan dalam sebuah penelitian, maka akan terjadi ketidak jelasan hasil

penelitian. Dalam bagian landasan teori berisi tentang model pembelajaran, model pembelajaran *guided discovery learning*, media *geogebra*, minat belajar, hasil belajar, SPtLKDV, penggunaan model pembelajaran *guided discovery learning* dengan bantuan media *geogebra*, penelitian terdahulu, dan kerangka konseptual.

c. BAB III: Metode penelitian

Pada bagian bab ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan dalam rangka mencapai hasil penelitian secara maksimal, dimana berisi rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrument, instrument penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, hipotesis penelitian, dan teknik analisis data.

d. BAB IV: Laporan Hasil Penelitian

Pada bab ini berisi tentang laporan hasil penelitian, berupa deskripsi data, pengujian hipotesis, dan rekapitulasi hasil penelitian.

e. BAB V: Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang pembahasan hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah sebelumnya.

f. BAB VI: Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan dan saran.

Pada bagian akhir ini terdiri dari daftar rujukan dan lampiran – lampiran