

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses sadar untuk memperoleh dan mengembangkan potensi diri yang meliputi kognitif, afektif, psikomotorik serta pengalaman peserta didik, dimana aspek-aspek yang diperoleh akan berkembang dalam diri peserta didik untuk diterapkan dan menjadi pedoman guna menjalani kehidupan dalam membangun bangsa. Menurut Ahmad D. Marimba mengemukakan bahwa, “Pendidikan adalah suatu proses bimbingan yang dilaksanakan secara sadar oleh pendidik terhadap suatu proses perkembangan jasmani dan rohani peserta didik”.¹ Sedangkan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1 sebagai berikut:

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.²

Berdasarkan pendapat diatas dapat diartikan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar untuk mewujudkan dan mengembangkan potensi diri dalam membangun serta memajukan kehidupan dirinya, masyarakat, bangsa

¹ Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hal. 32.

² Lukman Hakim, “Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” *EduTech*, Vol. 2.No. 1 (2016), 53–64 (hal. 54).

dan negara. Adapun fungsi dan tujuan pendidikan nasional telah tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan 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.³

Berdasarkan undang-undang diatas dapat dipahami bahwa fungsi dari pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter yang merupakan pencerminan bangsa Indonesia. Sedangkan tujuan dari pendidikan nasional adalah mengembangkan seluruh potensi dalam diri peserta didik yang hasilnya berpengaruh terhadap kualitas pendidikannya.

Kualitas pendidikan dapat terlihat dari optimalnya proses pembelajaran dalam pendidikan. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi antara peserta didik, guru serta sumber belajar dalam suatu lingkungan yang memiliki tujuan untuk mengoptimalkan kemampuan siswa atau kualitas belajar siswa. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 butir 20 yang menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Sedangkan menurut Syaiful Sagala, menyatakan pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah dalam kegiatan

³ Miksan Ansori, *Dimensi HAM dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003* (Kediri: IAIFA Press, 2019), hal. 66.

belajar mengajar dengan yang mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik dan belajar oleh peserta didik.⁴

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik, guru serta sumber belajar dalam lingkungan belajar yang bertujuan untuk meningkatkan intensitas belajar dan kualitas siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Adanya proses pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik dan guru dalam meningkatkan kualitas diri kearah yang lebih baik. Dengan demikian guru perlu mempersiapkan adanya pengelolaan pembelajaran yang efektif dalam kegiatan belajar.

Pengelolaan pembelajaran yang efektif penting dilakukan oleh guru, khususnya pada mata pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan matematika memberikan sumbangan penting bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan diri. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern, serta berperan penting dalam perkembangan berpikir manusia.⁵ Menurut Marsigit, matematika adalah himpunan dari nilai kebenaran, dalam bentuk suatu pernyataan yang dilengkapi dengan bukti.⁶ Dari pendapat diatas dapat dipahami bahwa matematika merupakan ilmu yang mencakup segala hal yang dapat membantu permasalahan manusia sehingga proses pembelajaran matematika itu penting dilakukan. Pada dasarnya proses pembelajaran

⁴ Sagala Syaiful, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: CV Alfabeta, 2007).

⁵ Dewi Asmarani dan Ummu Sholihah, *Metakognisi Mahasiswa Tadris Matematika* (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2017), hal. 1.

⁶ Marsigit, *Pedoman Khusus Pengembangan Sistem Penilaian Matematika SMP* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2003), hal. 4.

matematika bukan hanya sekedar transfer ilmu dari guru kepada peserta didik, melainkan suatu proses yang diupayakan oleh guru sehingga peserta didik dapat mengambil peran aktif untuk membentuk sendiri pengetahuannya. Namun, masih banyak peserta didik yang menganggap matematika adalah pembelajaran yang sulit untuk dipelajari dan dikuasai.

Sejalan dengan yang terjadi di SMAN 1 Rejotangan Tulungagung, berdasarkan observasi pada siswa kelas XI MIPA bahwa yang menyebabkan matematika itu sulit karena ada beberapa kendala yang dihadapi ketika proses pembelajaran. Salah satunya yaitu proses pembelajaran masih cenderung didominasi atau terpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah. Selama proses pembelajaran matematika, peserta didik kurang terlibat aktif dalam mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan dari guru. Selain itu, peserta didik hanya bisa mengerjakan soal yang sama persis dengan contoh yang diberikan guru dan menganggap materi yang diberikan kurang menarik karena membosankan. Sehingga adanya kendala-kendala tersebut menyebabkan minat siswa dalam belajar kurang dan hasil belajar siswa menurun.

Minat pada dasarnya merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi adanya hasil belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah, peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran akan cenderung untuk memusatkan perhatian secara terus menerus ketika pembelajaran berlangsung. Minat peserta didik tidak dibawa sejak lahir,

melainkan diperoleh kemudian.⁷ Upaya meningkatkan minat peserta didik dapat dilaksanakan dengan menggunakan strategi dan unsur pembelajaran yang beraneka ragam, seperti memvariasikan model pembelajaran, media dan sebagainya sehingga dapat menarik minat dan perhatian peserta didik selama pembelajaran berlangsung menjadi pembelajaran menjadi menyenangkan.⁸

Menurut Ahmad Susanto, “Minat merupakan dorongan dari dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu obyek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya”.⁹ Peserta didik yang mempunyai minat belajar yang tinggi akan melakukan aktivitas yang mereka senangi dan berpengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Ini sejalan dengan Ahmad Susanto yang mengemukakan, jika peserta didik berminat terhadap pembelajaran, peserta didik akan tertarik, antusias, dan aktif dalam pembelajaran. Begitu sebaliknya kegiatan belajar yang dilakukan tidak sesuai dengan minat peserta didik akan berpengaruh negatif terhadap hasil belajar.¹⁰

Hasil belajar adalah pencapaian dari kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.¹¹ Hasil belajar menjadi suatu tolak ukur dalam keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam

⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 180.

⁸ Djali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), hal. 121.

⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), hal. 58.

¹⁰ *Ibid.*, hal. 66.

¹¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 22.

diri sendiri dan faktor yang datang dari luar diri siswa.¹² Faktor dari dalam diri siswa misalnya, motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi dan lainnya. Sedangkan faktor yang datang dari luar lebih dominan berpengaruh pada kualitas pembelajaran. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan satu sama lain yang berpengaruh terhadap tujuan dari pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya perencanaan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kegiatan belajar mengajar agar tercapainya hasil pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut, maka diperlukan sebuah alternatif pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif didalamnya. Salah satunya dengan menerapkan model *guided discovery learning*. Model pembelajaran ini merupakan bagian dari model *discovery learning*, dimana perbedaannya terletak pada peran guru dalam pembelajaran. Model pembelajaran *guided discovery learning* dirancang melalui proses bimbingan atau arahan dari guru kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep untuk menemukan suatu konsep, dimana dalam model ini guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan atau arahan kepada peserta didik dalam upaya menemukan atau memecahkan suatu permasalahan. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Bruner dalam Mayer yang menyatakan bahwa dalam model *guided discovery learning* peserta didik akan menerima permasalahan untuk diselesaikan tapi guru juga memberikan petunjuk, arahan, bimbingan, umpan balik atau pemodelan agar

¹² Angkowo R dan Kosasih A, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, Safitri Am (Jakarta, 2007), hal. 50–51.

siswa tetap dalam jalurnya.¹³ Hal ini memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa memiliki minat yang tinggi untuk belajar dan hasil belajar siswa pun akan membaik.

Sebelumnya penerapan model *guided discovery learning*, telah dilaksanakan oleh Setrie Frimayri dan Abd Hakim S. pada penelitiannya dengan judul “Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Gerak Lurus Kelas X Semester 1 SMA Negeri 3 Binjai T.P. 2017/2018”. Hasil penelitiannya menunjukkan hasil nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 72,18 dibanding kelas kontrol 64,53. Hasil belajar tersebut membuktikan secara empiris bahwa *guided discovery learning* efektif diterapkan dalam pembelajaran.¹⁴

Selain dengan model pembelajaran yang tepat, siswa dapat lebih mudah memahami materi jika menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan peserta didik dalam proses pembelajaran.¹⁵ Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar dapat menjelaskan ketidakjelasan pada materi yang disampaikan sehingga dapat dibantu dengan media sebagai perantara. Kehadiran media pembelajaran yang bervariasi dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar

¹³ Mayer dan Richard E, “*Should There Be a Three-Strikes Rule Against Pure Discovery Learning*,” *Journal American Psychologist*, Vol. 59.No.1 (2004), 14–19.

¹⁴ Setrie Frimayri dan Abd Hakim S, “Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Gerak Lurus Kelas X Semester Negeri 3 Binjai T.P. 2017/2018,” *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika (INPAFI)*, Vol. 6.No. 3 (2018), 10–18.

¹⁵ Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan* (Semarang: Rasail, 2002), hal. 125.

dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan terkhusus pada pembelajaran matematika.

Salah satu media yang cocok dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat dalam pembelajaran matematika adalah media pembelajaran *software geogebra*. Menurut Rahmawati dkk, dengan adanya teknologi yang semakin pesat belakangan ini banyak melahirkan program atau metode pembelajaran secara visual salah satunya *geogebra*.¹⁶ Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Maria Trisna Sero Wondo dkk, yang menyatakan bahwa minat belajar mahasiswa meningkat sehingga hasil belajar akan meningkat dalam pembelajaran geometri menggunakan *software geogebra*. Menurut Syahbana program *geogebra* adalah program dinamis yang memiliki fasilitas untuk memvisualisasikan atau mendemonstrasikan konsep-konsep matematika serta sebagai alat bantu untuk mengkonstruksi konsep-konsep matematika.¹⁷ Media *geogebra* merupakan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memvisualisasikan dan mengkonstruksikan konsep materi sehingga memudahkan siswa dalam proses pembelajaran matematika di kelas.

Alasan dipadukannya antara model *guided discovery learning* dengan media pembelajaran karena model *guided discovery learning* merupakan model untuk “membimbing” dan “menemukan”. Pada kegiatan “membimbing” guru akan memberikan arahan terhadap peserta didik.

¹⁶ N. S. Rahmawati et al., “Analisis Minat Belajar Siswa MA AL-Mubarak Melalui Pendekatan Saintifik Berbantuan Aplikasi Geogebra pada Materi Statistika Dasar,” *Journal On Education*, Vol. 01.No.03 (2019), 386–95 (hal. 388).

¹⁷ Ali Syahbana, *Belajar Menguasai GeoGebra* (Palembang: NoerFikri Offset, 2016), hal. 2.

Sedangkan pada kegiatan “menemukan” peserta didik tidak hanya membayangkan atau menyelidiki suatu hal, tetapi perlu adanya tindakan yang nyata untuk melakukan pengamatan dan percobaan untuk menemukan suatu hal tertentu.¹⁸ Dengan demikian diperlukan media sebagai alat bantu untuk menunjang adanya penemuan-penemuan tersebut. Perpaduan antara *guided discovery learning* dengan media pembelajaran diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa karena dengan media dapat menarik ketertarikan siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang sulit agar menjadi mudah dan dapat dipahami. Sehingga pembelajaran yang diperoleh oleh siswa dapat bermakna dan membekas dalam ingatan karena aktif dalam pembelajaran.

Materi pelajaran yang dijadikan materi pokok pada penelitian adalah persamaan lingkaran. Pengambilan materi ini disebabkan oleh siswa yang kurang memahami mengenai persamaan tentang lingkaran dan juga penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini saling berhubungan dengan materi selanjutnya sehingga penting untuk dipelajari dan dipahami untuk mempermudah pemahaman pembelajaran pada materi selanjutnya.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengambil judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning* Berbantuan Media *Geogebra* terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Persamaan Lingkaran Kelas XI di SMAN 1 Rejotangan Tulungagung”**.

¹⁸ Idam Ragil Widiyanto Atmojo, “Pengaruh Penggunaan Metode Discovery Berbasis Media Realita terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Konsep Dasar IPA 1,” *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, Vol. 2.No. 2 (2015), hal. 132.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka identifikasi beberapa permasalahan yang ditemukan oleh peneliti di dalam melaksanakan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembelajaran atau belajar mengajar masih menggunakan *teacher centered learning* sehingga menjadikan siswa cenderung pasif.
- b. Pemanfaatan teknologi sebagai media penunjang dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pembelajaran matematika belum optimal.
- c. Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
- d. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah-masalah terkait sebagai berikut:

- a. Subjek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI SMAN 1 Rejotangan Tulungagung dan sampel diambil dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *guided discovery learning* berbantuan media *geogebra*.
- c. Hasil belajar terbatas pada hasil belajar matematika materi persamaan lingkaran.
- d. Minat belajar matematika berupa angket yang diberikan kepada siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *guided discovery learning* berbantuan media *geogebra* terhadap minat belajar siswa pada materi persamaan lingkaran kelas XI di SMAN 1 Rejotangan Tulungagung ?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *guided discovery learning* berbantuan media *geogebra* terhadap hasil belajar siswa pada materi persamaan lingkaran kelas XI di SMAN 1 Rejotangan Tulungagung ?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *guided discovery learning* berbantuan media *geogebra* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi persamaan lingkaran kelas XI di SMAN 1 Rejotangan Tulungagung ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *guided discovery learning* berbantuan media *geogebra* terhadap minat belajar siswa pada materi persamaan lingkaran kelas XI di SMAN 1 Rejotangan Tulungagung.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *guided discovery learning* berbantuan media *geogebra* terhadap hasil belajar

siswa pada materi persamaan lingkaran kelas XI di SMAN 1 Rejotangan Tulungagung.

3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *guided discovery learning* berbantuan media *geogebra* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi persamaan lingkaran kelas XI di SMAN 1 Rejotangan Tulungagung.

E. Hipotesis Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis Minat Belajar:

H_a : ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *guided discovery learning* berbantuan media *geogebra* terhadap minat belajar siswa pada materi persamaan lingkaran kelas XI SMAN 1 Rejotangan Tulungagung.

H_o : tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *guided discovery learning* berbantuan media *geogebra* terhadap minat belajar siswa pada materi persamaan lingkaran kelas XI SMAN 1 Rejotangan Tulungagung.

2. Hipotesis Hasil Belajar:

H_a : ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *guided discovery learning* berbantuan media *geogebra* terhadap hasil belajar siswa pada materi persamaan lingkaran kelas XI SMAN 1 Rejotangan

Tulungagung.

H_0 : tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *guided discovery learning* berbantuan media *geogebra* terhadap hasil belajar siswa pada materi persamaan lingkaran kelas XI SMAN 1 Rejotangan Tulungagung.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan positif dalam pendidikan matematika untuk memperkaya ilmu pengetahuan mengenai pengaruh model pembelajaran *guided discovery learning* berbantuan media *geogebra* materi persamaan lingkaran kelas XI di SMAN 1 Rejotangan Tulungagung.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *guided discovery learning* berbantuan media *geogebra* sehingga siswa dapat mencapai target belajar matematika dengan baik.

b. Bagi Guru

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat membantu guru sebagai referensi menentukan model pembelajaran yang sesuai dan tepat dalam pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil

belajar siswa yang efektif. Misalnya dengan menerapkan model pembelajaran *guided discovery learning* berbantuan media *geogebra*.

c. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan masukan sebagai referensi model pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas sekolah dengan pembelajaran yang lebih baik.

d. Bagi Peneliti

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang penulisan.

G. Penegasan Istilah

1. Definisi Konseptual

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.¹⁹

b. *Guided Discovery Learning*

Guided discovery learning merupakan salah satu metode dalam pengajaran teori kognitif dengan mengutamakan peran guru dalam menciptakan situasi belajar yang melibatkan siswa belajar secara aktif dan mandiri.²⁰

¹⁹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 51.

²⁰ Ani Afifah, *Metode Guided Discovery dalam Pembelajaran Matematika Pendekatan Riset* (Aceh: Syiah Kuala Universitas Press, 2021), hal. 22.

c. Media

Media berarti sarana segala sesuatu yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.²¹

d. *Geogebra*

Geogebra adalah sebuah software untuk belajar geometri, aljabar dan kalkulus yang dapat digunakan secara bebas.²²

e. Minat

Minat merupakan suatu hal yang penting dalam menentukan arah, dan cara berpikir seseorang dalam aktivitas belajarnya.²³

f. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.²⁴

2. Definisi Operasional

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rancangan atau pola sistematis yang digunakan sebagai panduan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di dalamnya terdapat metode, strategi, teknik, media dan alat.

b. *Guided Discovery Learning*

Guided discovery learning adalah model pembelajaran dengan

²¹ M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: CV Pustaka Abadi, 2018), hal. 9.

²² N Arbain dan N. A. Shukor, *The Effect of GeoGebra on Students Achievement* (Johar Baru: Elsevier ltd, 2015), hal. 209.

²³ Susanto, *Teori Belajar ...*, hal. 57.

²⁴ *Ibid.*, hal. 117.

mengikutsertakan peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran untuk memahami suatu konsep dimana guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing.

Adapun langkah-langkah pembelajaran *guided discovery learning*, yaitu sebagai berikut:²⁵

1. Tahap *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)

Pada tahap ini siswa diberikan suatu persoalan untuk diselidiki bersama kelompoknya. Kemudian guru memberikan pertanyaan yang merangsang berpikir siswa, menganjurkan dan mendorongnya untuk membaca buku dan aktivitas belajar lain yang mengarah kepada persiapan pemecahan masalah.

2. Tahap *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)

Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa bersama kelompoknya untuk mengidentifikasi masalah, kemudian memilih dan merumuskannya ke dalam bentuk jawaban sementara.

3. Tahap *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan informasi yang relevan sebanyak-banyaknya untuk membuktikan benar tidaknya jawaban sementara tersebut.

4. Tahap *Data Processing* (Pengolahan Data)

Siswa mengolah data yang telah diperoleh melalui berbagai cara kegiatan pengumpulan data. Data tersebut kemudian ditafsirkan.

²⁵ Eka Yulia Asri dan Sri Hastuti Noer, "Guided Discovery Learning dalam Pembelajaran Matematika," *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY*, 2015, 891–96 (hal. 893).

5. *Verification*

Siswa dibantu guru mengadakan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar tidaknya jawaban sementara yang ditetapkan dengan hasil pengolahan data.

6. *Generalization*

Pada tahap ini siswa menarik kesimpulan yang dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama dengan memperhatikan verifikasi.

c. Media

Media adalah segala sesuatu yang dapat membantu lancarnya komunikasi dari perantara atau pengantar sumber pesan kepada penerima pesan guna memperoleh informasi.

d. *Geogebra*

Geogebra adalah *software* yang dapat membantu peserta didik dalam memvisualisasikan dan mengkonstruksikan konsep materi sehingga memudahkan siswa dalam proses pembelajaran matematika. *Geogebra* dalam penelitian ini dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika untuk mendemonstrasikan atau memvisualisasikan konsep persamaan lingkaran serta sebagai alat bantu untuk mengkonstruksi persamaan lingkaran maupun menyelesaikan soal matematika yang diberikan.

e. Minat Belajar

Minat belajar adalah perasaan senang, suka dan munculnya perhatian

siswa untuk mendapat ilmu pengetahuan.

f. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian dari kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pembelajaran belajarnya.

H. Sistematika Pembahasan

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

1. Bagian Awal

Bagian awal ini terdiri dari: halaman sampul, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, pernyataan kesediaan publikasi, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar bagan, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Utama (Inti)

Bab I Pendahuluan, pada bab ini penulis menguraikan tentang pokok-pokok masalah antara lain: latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, pada bab ini berisi tentang landasan teori yang membahas pengaruh model pembelajaran model pembelajaran *guided discovery learning* berbantuan media *geogebra* terhadap minat dan

hasil belajar siswa pada materi persamaan lingkaran kelas XI di SMAN 1 Rejotangan Tulungagung, yang terdiri dari: kerangka teori, penelitian terdahulu, dan kerangka konseptual.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini berisikan prosedur penelitian yang membahas tentang metode penelitian yang digunakan yaitu: pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, pada bab ini berisikan hasil dari penelitian yang terdiri atas keadaan mengenai situasi SMAN 1 Rejotangan Tulungagung yang meliputi: deskripsi data, analisis data, dan rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V Pembahasan, pada bab ini berisikan pembahasan hasil peneliti yang telah dikemukakan sebelumnya di hasil penelitian.

Bab VI Penutup, pada bab ini berisikan penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri dari: daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup peneliti.