

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

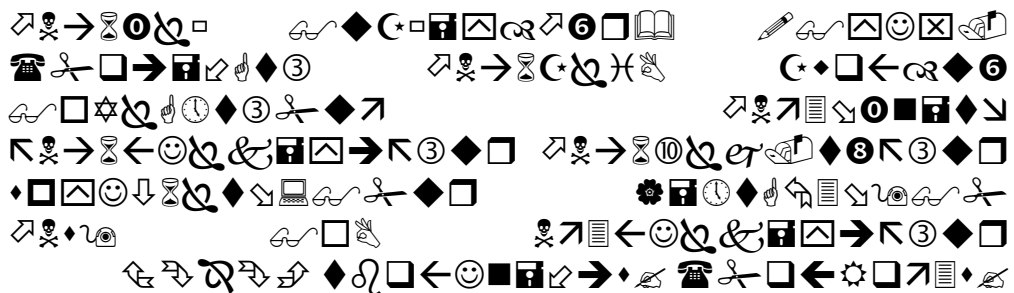
Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, saat ini telah berkembang sangat pesat yang membawa perubahan dalam aspek kehidupan manusia. Berbagai permasalahan banyak yang muncul dan permasalahan itu dapat diselesaikan dengan upaya peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Meskipun perubahan yang terjadi bermanfaat, namun juga membawa dampak dalam persaingan global yang semakin ketat. Untuk itu, kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang dihasilkan agar mampu bersaing dengan negara-negara lain.¹

Usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan sumber daya manusia tersebut tidak lain adalah melalui pendidikan yang bermutu unggul. Pendidikan merupakan rangkaian proses pemberdayaan potensi dan kompetensi individu untuk menjadi manusia berkualitas yang berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia atau seseorang baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Setiap bangsa tentu akan menyatakan tujuan pendidikannya sesuai dengan nilai-nilai kehidupan yang sedang diperjuangkan untuk kemajuan bangsanya. Walaupun masing-masing

¹ Nuroni Soyomukti, *Pendidikan Berperspektif Globalisasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), hal. 5

bangsa memiliki tujuan hidup berbeda, namun secara garis besar terdapat beberapa kesamaan dalam berbagai aspeknya.

Pendidikan bagi setiap individu merupakan pengaruh dinamis dalam perkembangan jasmani, jiwa, rasa sosial dan sebagainya. Sesuai dengan UU tentang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana 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.² Hal tersebut juga tercantum dalam surat Al-Baqarah ayat 151 yaitu:



*“Sebagaimana (kami telah menyempurnakan nikmat Kami kepadamu) Kami telah mengutus kepadamu Rasul diantara kamu yang membacakan ayat-ayat Kami kepada kamu dan mensucikan kamu dan mengajarkan kepadamu Al kitab dan Al-Hikmah, serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui. (QS. Al – Baqarah [2]: 151)”*³

Jenjang pendidikan yang dibutuhkan untuk memenuhi tujuan pendidikan adalah pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi yang diselenggarakan secara berencana, terarah, berjenjang serta

² Wiji Suwarno, *Dasar – Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), hal. 21

³ Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahannya*, (Jakarta: PT. Sygma Examedia Arkaleema, 2009), hal. 23

sistematis. Dalam suatu lembaga pendidikan terdapat beberapa bidang studi yang harus dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik, salah satunya adalah Matematika.

Matematika didefinisikan sebagai ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.⁴ Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006, Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah serta mampu menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.⁵

Matematika sebagai cabang ilmu pengetahuan memiliki peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan dan erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Banyak hal disekitar kita yang selalu berhubungan dengan matematika. Seperti jual beli barang, mengukur jarak rumah sengan sekolah, mencari nomor telepon seseorang, mengukur kemiringan suatu tangga dan mengukur waktu dan kecepatan orang berlari.

Matematika mulai dikenalkan pada siswa sejak Taman Kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi. Ini dikarenakan matematika merupakan ilmu dasar

⁴ Abdul Halim Fathani, *Metematika Hakikat dan Logika*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012), hal. 22

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah

untuk mempelajari ilmu-ilmu pengetahuan yang lain. Matematika sukar bagi siswa yang memang mereka tidak menyukainya. Matematika sangat tidak disukai bagi kebanyakan siswa karena dianggap pelajaran yang sulit.⁶ Selain itu, matematika dianggap sebagai sesuatu yang begitu menakutkan.⁷ Siswa akan sulit menerima materi yang disampaikan guru karena mereka dari awal tidak ingin memperhatikan pelajaran. Akan tetapi, tidak sedikit siswa yang tertarik dan senang belajar matematika.

Belajar seringkali digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku belajar pada setiap individu. Perubahan perilaku tersebut merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Dalam konteks demikian maka hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar sesuai dengan tujuan pengajaran.⁸ Hal ini dijelaskan dalam Q.S Az-Zumar ayat 9:



“*Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (QS. Az - Zumar [39]: 9)*”.⁹

Guru adalah salah satu sumber daya manusia yang terkait langsung dalam pengembangan dan peningkatan kualitas proses dan hasil proses

⁶ Siska Wulansari, *Belajar Mudah Matematika SD*, (Yogyakarta: Gala Ilmu Semesta, 2008), hal. 1

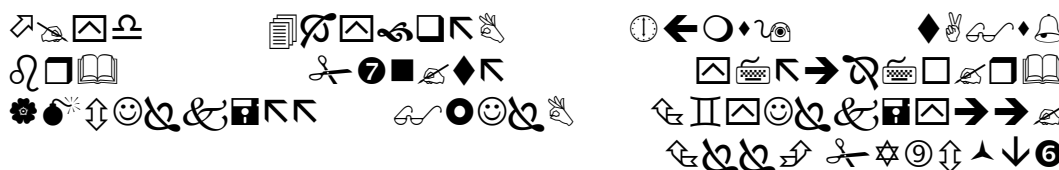
⁷ Ariesandi Setyono, *Mathemagics*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2007), hal. 1

⁸ Purwanto, *Evaluasi dan Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 44

⁹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: PT. Sygma Examedia Arkaleema, 2009), hal. 459

pendidikan.¹⁰ Disini, guru harus mampu memperdalam pengetahuan dan menyesuaikan metode terhadap situasi dan kondisi dalam mengajarnya agar siswa yang di didiknya menjadi pribadi yang lebih baik. Seorang guru selalu mengharapkan agar semua pengetahuan yang disampaikan dalam pembelajaran mampu diterima, diingat, dan dikembangkan dengan baik oleh peserta didik. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menarik serta mampu membuat peserta didik lebih kreatif dalam penyelesaian masalah.

Allah SWT. berfirman:



"Musa berkata kepada Khidhr: "Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku (ilmu yang benar) di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu (untuk menjadi) petunjuk?" (QS. Al – Kahf [18]: 66)".¹¹

Kaitan QS. Al – Kahf (18): 66 dengan aspek pendidikan bahwa seorang pendidik hendaknya mampu menuntun anak didiknya. Dalam hal ini menerangkan bahwa pendidik sebagai fasilitator, tutor, pendamping dan teman bagi peserta didik agar anak didiknya mampu memperoleh pengetahuan yang benar sesuai dengan harapan Bangsa dan Negara. Hal ini sangat diperlukan, karena zaman berubah seiring berjalannya waktu, Jika peserta didik tidak mampu mengikutinya maka peserta didik tersebut akan

¹⁰ Mohammad Saroni, *Mengelola Jurnal Pendidikan Sekolah*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal. 9

¹¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: PT. Sygma Examedia Arkaleema, 2009), hal. 301

menjadi anak yang tertinggal. Seorang guru harus mampu mengarahkan anak didiknya sesuai dengan bidang dan kemampuan yang dimilikinya.

Seperti halnya siswa-siswa yang berada pada jenjang pendidikan SMP. Salah satunya yaitu materi segiempat. Materi segiempat merupakan materi yang abstrak. Selain itu, materi segiempat juga harus benar-benar dipahami oleh siswa karena materi ini berhubungan erat dengan materi lain yang pembahasannya lebih abstrak seperti materi bangun ruang. Jika dasar dari materi ini disampaikan secara baik oleh seorang guru, maka dalam pembelajaran materi ini akan berjalan dengan baik pula.

Proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran dikatakan berhasil dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar siswa. Namun pada kenyataannya dapat dilihat bahwa hasil belajar yang dicapai siswa masih rendah. Masalah tersebut dikarenakan kurangnya pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan. Siswa cenderung hanya menghafalkan rumus-rumus serta mencatat apa yang diajarkan oleh guru, kondisi seperti ini dapat menyebabkan kemampuan siswa untuk menyelesaikan suatu persoalan menjadi lemah. Selain itu, siswa cenderung kurang berani bertanya sehingga siswa belum mampu berfikir kritis ketika dikaitkan dalam permasalahan kehidupan sehari-hari.

Seorang anak dengan pengetahuan dasar yang kuat akan dengan mudah memahami instruksi matematika pada level-level berikutnya. Jika konsep dasar yang diletakkan kurang kuat atau anak mendapatkan kesan buruk pada pengenalan pertamanya dengan matematika, maka tahap

berikutnya akan menjadi masa-masa sulit dan penuh perjuangan.¹² Itu sebabnya, jika seorang guru hanya menerangkan saja tanpa memberikan penguatan konsep dasar dari apa yang diajarkan akan berdampak pada materi-materi selanjutnya.

Hal lain yang menyebabkan sulitnya matematika bagi siswa adalah karena matematika kurang bermakna. Pembelajaran matematika disekolah kebanyakan masih menggunakan metode pembelajaran bersifat konvensional (ceramah). Ceramah merupakan metode yang murah dan mudah untuk dilakukan. Pada metode ini cenderung bersifat guru mendominasi dalam kelas. Keaktifan siswa tidak tampak dalam pembelajaran tersebut, dikarenakan siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan pengajaran guru yang masih mendominasi dalam proses belajar-mengajar dikelas sehingga pembelajaran di kelas lebih banyak berjalan pada satu arah saja.

Guru yang mengajar dengan ceramah memiliki harapan agar siswa mendengar, mencatat dan menghafalkan. Padahal dalam dunia pendidikan sekarang siswa harus diberikan kesempatan untuk menemukan dan mengkonstruksi sendiri ide-ide matematikanya. Penggunaan metode dalam pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting, karena tanpa menggunakan metode yang tepat akan mempengaruhi keberhasilan pada proses dan hasil dalam kegiatan belajar mengajar. Banyak sekali metode yang mampu merangsang siswa untuk belajar mandiri, kreatif dan lebih aktif dalam

¹² Ariesandi Setyono, *Mathemagics*, ..., hal. 15

mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu metode tersebut adalah dengan metode *Discovery Learning*.

Metode *Discovery Learning* merupakan salah satu alternatif yang diharapkan mampu mengaktifkan anak, menemukan suatu yang inovatif dan mampu mengembangkan kreativitas namun tetap menyenangkan bagi siswa. Bruner dalam metode penemuannya mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran matematika siswa harus menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukannya.¹³ Metode ini cocok diterapkan untuk anak pada jenjang SMP karena pada masa ini pola berfikir anak sudah sistematis dan meliputi proses-proses yang kompleks. Proses berfikir anak mulai menyerupai cara berfikir orang dewasa. Tujuan utama dari metode *Discovery Learning* adalah agar anak memiliki kemampuan memecahkan masalah, berfikir kritis, dan inovatif. Belajar *Discovery* (penemuan terbimbing) juga dapat membangkitkan motivasi, mengembangkan intelektual dan membina keyakinan kepada diri sendiri.¹⁴

Dengan metode *Discovery Learning* diharapkan dapat melatih ketrampilan-ketrampilan kognitif siswa. Siswa diharuskan mampu mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya.¹⁵ Dengan aktif melakukan hal tersebut, diharapkan dapat meningkatkan peran aktif

¹³ Herumen, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 4

¹⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal 184

¹⁵ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), hal. 20

siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta kualitas pendidikan matematika.

Berdasarkan hasil observasi kepada guru mata pelajaran matematika kelas VII MTsN 2 Tulungagung, bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas guru sudah menggunakan metode yang bervariasi. Akan tetapi permasalahan siswa pada saat proses pembelajaran yaitu siswa terkesan tidak aktif dalam belajar. Kebanyakan siswa hanya menerima materi yang diajarkan guru dan cenderung tidak mau bertanya. Siswa yang lebih aktif akan lebih pintar, dan begitu sebaliknya. Hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa akan berada disekitar nilai KKM saja, khususnya pada materi segiempat. Dari permasalahan tersebut, membuat peneliti untuk mengupayakan metode yang mampu membuat siswa lebih aktif dan saling bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Qoriyatun Nasikah dengan judul “Penerapan Metode *Discovery* (penemuan terbimbing) untuk meningkatkan Pemahaman Konsep teorema pythagoras siswa kelas VIII di MTsN Pulosari Nganut Tulungagung Tahun 2009/2010 dan oleh Heni Sasmiati dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Discovery* (Penemuan Terbimbing) terhadap Berfikir Kreatif pada Materi Pokok Bangun Ruang Sisi Datar (Kubus/Balok) Siswa Kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Ngantru Tulungagung Tahun 2011/2012” yang menyatakan bahwa dengan metode *Discovery* dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti memiliki gagasan untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Metode *Discovery Learning* dengan Pemberian Kuis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Keliling dan Luas Segiempat Siswa Kelas VII MTsN 2 Tulungagung Tahun Ajaran 2015-2016”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Apakah ada pengaruh metode *Discovery Learning* dengan pemberian kuis terhadap hasil belajar matematika siswa materi keliling dan luas segiempat siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung Tahun Ajaran 2015-2016?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat ditentukan tujuan penelitiannya sebagai berikut:

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *Discovery Learning* dengan pemberian kuis terhadap hasil belajar matematika siswa materi keliling dan luas segiempat siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung Tahun Ajaran 2015-2016.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data terkumpul.¹⁶ Setelah peneliti merumuskan dan mengadakan penelaahan yang mendalam untuk menentukan anggapan dasar kemudian peneliti merumuskan hipotesis. Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Ada pengaruh metode *Discovery Learning* dengan pemberian kuis terhadap hasil belajar matematika siswa materi keliling dan luas segiempat siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung Tahun Ajaran 2015-2016.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat diantaranya adalah :

1. Segi teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumbangan bagi dunia pendidikan dan menambah khazanah ilmu pengetahuan serta sebagai gambaran tentang pembelajaran yang diterapkan peserta didik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lebih efektif dan dapat meningkatkan keberhasilan belajar matematika pada peserta didik serta sebagai bahan rujukan dan tambahan pustaka pada perpustakaan IAIN Tulungagung.

2. Segi Praktis

Yaitu sebagai informasi bagi semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini, diantaranya :

¹⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hal 71

a. Bagi Siswa

Sebagai sarana untuk meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa, memberikan pengalaman baru yang berharga, serta memberikan motivasi bagi siswa untuk lebih berupaya menjadi pribadi yang baik, kreatif dan giat belajar.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai acuan dalam mengembangkan potensi siswa terutama dalam pelajaran matematika agar siswa bisa memperoleh nilai yang sangat baik dan prestasi yang memuaskan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam pendidikan dan pengalaman baru tentang penulisan dan penelitian ilmiah.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Masalah

1. Ruang Lingkup

Tema penelitian ini adalah “Pengaruh Metode *Discovery Learning* Dengan Pemberian Kuis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Keliling dan Luas Segiempat Siswa Kelas VII MTsN 2 Tulungagung Tahun Ajaran 2015-2016”. Penelitian ini dilakukan pada

siswa kelas VII F dan VII G MTsN 2 Tulungagung. Dari dua kelas atau kelompok tersebut satu kelas menjadi kelas yang diberi perlakuan atau kelas eksperimen dan kelas yang satunya menjadi kelas yang tidak diberi perlakuan atau kelas kontrol. Dalam penelitian ini, kelas VII G menjadi kelas eksperimen dan kelas VII F menjadi kelas control.

Dalam penelitian ini variabel yang digunakan adalah variabel bebas yaitu variabel yang memengaruhi variabel terikat dan variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi. Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *Discovery Learning*. Sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar.

2. Keterbatasan Masalah

Agar dalam pembatasan skripsi ini jelas yang hendak dicapai, serta sesuai dengan data yang terjangkau oleh peneliti maka perlu dibatasi masalah sebagai berikut:

- a. Siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-F yang jumlahnya 30 siswa dan siswa kelas VII-G yang jumlahnya 34 siswa.
- b. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah keliling dan luas segiempat.
- c. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Discovery Learning*.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam menginterpretasikan maksud tentang judul “Pengaruh Metode *Discovery Learning* Dengan Pemberian Kuis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Keliling dan Luas Segiempat Siswa Kelas VII MTsN 2 Tulungagung Tahun Ajaran 2015-2016”, maka penulis akan menjelaskan istilah yang ada pada judul tersebut.

1. Penegasan Secara Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh merupakan suatu daya yang ada atau tumbuh dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.

b. Metode *Discovery Learning*

Metode *Discovery Learning* adalah suatu metode dalam pembelajaran matematika dimana siswa didorong untuk belajar dengan diri mereka sendiri. Siswa belajar melalui aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk mempunyai pengalaman-pengalaman dan menghubungkan pengalaman-pengalaman tersebut untuk menemukan prinsip-prinsip bagi mereka sendiri. Disini Penggunaan Metode *Discovery Learning* juga disisipi dengan pemberian kuis, melalui pemberian kuis diharapkan siswa lebih kreatif dan terampil dalam menemukan dan menyelesaikan permasalahan.

c. Hasil belajar

Sedangkan hasil belajar adalah kapasitas manusia yang nampak dalam tingkah laku sebagai hasil dari suatu proses yang telah dilalui atau bisa dikatakan hasil belajar merupakan prestasi yang telah dicapai oleh peserta didik melalui sesuatu kegiatan belajar.

2. Penegasan Secara Operasional

Secara operasional, pengaruh penggunaan Metode *Discovery Learning* dalam membantu penggunaan metode pembelajaran yang beragam bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung tahun ajaran 2015-2016. Operasional pengukurannya dengan cara tes belajar peserta didik. Nilai raport semester ganjil digunakan untuk memberikan gambaran awal tentang kemampuan berhitung peserta didik dan melihat keseragaman kelas kemudian pemberian materi dengan metode *Discovery Learning* dan selanjutnya diadakan post test sebagai tolak ukur keberhasilan peserta didik dan pengaruh penggunaan metode *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik maka digunakan uji-t.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam memahami pembahasan penelitian ini, maka penulis perlu mengemukakan sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal memuat hal-hal yang bersifat formal. Bagian ini terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan, daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian Inti

Adapun bagian inti ini meliputi:

BAB I Pendahuluan, meliputi 1) latar belakang, 2) rumusan masalah, 3) tujuan penelitian, 4) hipotesis penelitian, 5) kegunaan penelitian, 6) ruang lingkup dan keterbatasan masalah, 7) penegasan istilah, 8) sistematika pembahasan.

BAB II Kajian teori yang digunakan sebagai pijakan dalam penelitian, meliputi 1) belajar mengajar matematika, 2) metode *Discovery Learning*, 3) hasil belajar, 4) materi segiempat, 5) kajian penelitian terdahulu, 6) kerangka berfikir.

BAB III Metode penelitian yang digunakan sebagai pijakan untuk menentukan langkah-langkah penelitian, meliputi 1) rancangan penelitian, 2) populasi, sampling dan sampel penelitian, 3) data, sumber data, dan variabel, 4) teknik pengumpulan data, 5) teknik analisis data.

BAB IV Hasil penelitian, meliputi penyajian data hasil penelitian dan analisis data.

BAB V Pembahasan, meliputi merupakan pembahasan yang berisi tentang pembahasan hasil temuan berdasarkan rumusan masalah yang ada.

BAB VI Penutup, dalam bab ini meliputi kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian ini terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.