

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai salah satu aspek dalam meningkatkan potensi manusia terus diperbaiki dan dikembangkan dari berbagai bidang. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap tempat yang memiliki sejumlah populasi manusia pasti membutuhkan pendidikan. Oleh karena itu pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan suatu Negara, sehingga pendidikan dianggap sebagai salah satu tonggak penopang kokohnya suatu Negara. Dengan meningkatnya kualitas pendidikan maka kualitas sumber daya manusia juga akan meningkat.

Selain meningkatkan sumber daya manusia, pendidikan juga merupakan sarana bagi manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan karena Allah SWT telah memberikan potensi kepada manusia berupa akal dan dengan akal tersebut manusia dapat menerima ilmu pengetahuan. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surat Az-Zumar ayat 9:³

... قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو

الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

³ Salim Bahreisy dan Abdullah Bahreisy, *Tarjamah Al Qur'an ...*, hal. 460

Artinya: "... *Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran*". (Q.S. Az-Zumar: 9)

Telah dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 bahwa 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.⁴ Pengertian tersebut menegaskan bahwa dalam pendidikan hendaknya tercipta sebuah wadah di mana siswa bisa secara aktif mempertajam dan memunculkan ke permukaan potensi-potensinya sehingga menjadi kemampuan-kemampuan yang dimilikinya secara alamiah.

Kemampuan yang dimiliki siswa secara alami diperoleh melalui kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Kegiatan pembelajaran dikaitkan dengan proses dan usaha yang dilakukan oleh guru untuk melakukan proses penyampaian materi kepada siswa melalui proses pengorganisasian materi, siswa dan lingkungan yang umumnya terjadi di dalam kelas.⁵ Pembelajaran juga membantu siswa agar dapat belajar dengan lebih baik.

Salah satu pembelajaran yang ada di Indonesia adalah pembelajaran matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki kegunaan

⁴ Abdul Latif, *Pendidikan Berbasis Nilai Kemasyarakatan*, (Bandung: Refika Aditama, 2007), hal. 07

⁵ Muhammad Irham & Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 130

penting bagi para siswa dalam dunia pendidikan. Mata pelajaran matematika diajarkan pada siswa mulai dari bangku sekolah dasar hingga perguruan tinggi guna memberikan pembekalan pada mereka untuk berpikir logis, kritis, kreatif, inovatif, dan sistematis serta mampu bekerja sama. Hal tersebut menjadi suatu karakteristik tersendiri yang membedakan pembelajaran matematika dengan pembelajaran yang lain.

Akan tetapi, kebanyakan dari siswa menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan. Pembelajaran matematika menjadi terkesan kurang menyenangkan. Menurut Soedjadi, pembelajaran matematika di sekolah selama ini pada umumnya menggunakan sajian sebagai berikut: 1) diajarkan teori/definisi/teorema, 2) diberikan contoh-contoh, 3) diberikan latihan atau soal. Pembelajaran semacam ini biasa disebut dengan pembelajaran konvensional. Pola pembelajaran semacam itu menyebabkan guru lebih mendominasi pembelajaran, sementara siswa hanya menjadi pendengar dan pencatat yang baik.⁶ Hal ini tentunya menjadikan siswa lebih pasif dan kurang mampu memahami bentuk nyata dari materi yang diberikan.

Melihat fenomena tersebut, maka perlu diterapkan suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dan mendekatkan pelajaran matematika untuk kehidupan sehari-hari, guna meningkatkan hasil belajar matematika disetiap jenjang pendidikan. Demikian, akan membuat matematika

⁶ Hobri, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Jember: Center for Society Studies), hal. 155

yang bersifat abstrak menjadi bisa dibayangkan oleh siswa. Sehingga muncul teori belajar yang mengutamakan pendekatan lingkungan.

Berdasarkan teori belajar, melalui pendekatan lingkungan pembelajaran menjadi bermakna. Sikap verbalisme siswa terhadap penguasaan konsep dapat diminimalkan dan pemahaman siswa akan membekas dalam ingatannya. Manfaat keberhasilan pembelajaran akan terasa manakala apa yang diperoleh dari pembelajaran dapat diterapkan dalam realitas kehidupan. Inilah salah satu sisi positif yang melatarbelakangi pembelajaran dengan pendekatan lingkungan.

Model pembelajaran dengan pendekatan lingkungan, bukan merupakan pendekatan yang baru, melainkan sudah dikenal dan populer, hanya sering terlupakan. Adapun yang dimaksud dengan pendekatan lingkungan adalah suatu strategi pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sebagai sasaran, sumber, dan sarana belajar. Hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah lingkungan dan menanamkan sikap cinta terhadap lingkungan.

Salah satu teori belajar yang paling banyak diperbincangkan saat ini adalah pembelajaran menggunakan pendekatan realistik atau lebih dikenal *Realistic Mathematics Education (RME)*, RME merupakan gagasan ide Freudental yang menyatakan bahwa matematika adalah aktivitas manusia (*mathematics as a human activity*).⁷ Dalam berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan matematika realistik, dapat membuat:

⁷ Herman Hudoyo, *Strategi Belajar Mengajar Matematika*, (Malang: IKIP Malang, 1990), hlm.11

1. Matematika lebih menarik, relevan, dan bermakna, tidak formal dan tidak terlalu abstrak.
2. Mempertimbangkan tingkat kemampuan siswa.
3. Menekankan belajar matematika pada '*learning by doing*' .
4. Memfasilitasi penyelesaian masalah matematika dengan tanpa menggunakan penyelesaian (*algoritma*) yang baku.
5. Menggunakan konteks sebagai titik awal pembelajaran matematika⁸.

Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik adalah pembelajaran yang bermakna, yaitu mengaitkan materi matematika dengan kehidupan sehari-hari siswa yang bersifat realistik. Dalam Pembelajaran Matematika Realistik masalah-masalah nyata dijadikan sebagai awal pembelajaran yang selanjutnya dimanfaatkan oleh siswa dalam melakukan pengembangan model matematika. Dunia nyata diartikan sebagai segala sesuatu yang berada di luar matematika, seperti kehidupan sehari-hari, lingkungan sekitar, bahkan mata pelajaran lain pun dapat dianggap sebagai dunia nyata. Dunia nyata digunakan sebagai titik awal pembelajaran matematika.

Untuk menekankan bahwa proses lebih penting daripada hasil, dalam pendekatan matematika realistik digunakan istilah matematisasi, yaitu proses mematematikakan dunia nyata. Mematematikakan bisa diartikan sebagai memodelkan suatu fenomena secara matematis (dalam arti mencari matematika yang relevan terhadap suatu fenomena) ataupun membangun konsep matematika

⁸ Erman Suherman, et, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer, Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Pendidikan Indonesia*, (Bandung: JICA,2003), hlm.143

dari suatu fenomena. Seperti persamaan atau pertaksamaan, atau malah sekedar gagasan seperti fungsi. Kemudian dilakukan manipulasi untuk dipecahkan dan memperoleh solusi matematika. Namun, solusi matematika harus ditafsirkan atau dimaknai agar dapat relevan dengan situasi atau masalah nyata semula.⁹

Selain dengan pendekatan yang menerapkan dunia nyata, model pembelajaran yang sesuai juga sangat dibutuhkan. Yaitu model pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif dan mampu memahami suatu permasalahan yang diberikan oleh guru. Sehingga siswa mampu meningkatkan motivasi untuk belajar matematika.

Salah satu model yang sesuai adalah Model *Discovery Learning*. *Discovery* merupakan model pengajaran di mana guru memberikan kebebasan siswa untuk menemukan sesuatu sendiri karena dengan menemukan sendiri siswa dapat lebih mengerti secara dalam. Guru dapat menyajikan model *Discovery Learning* dengan beberapa langkah berikut: 1) Merencanakan pelajaran sedemikian rupa sehingga pelajaran terpusat pada masalah yang tepat untuk diselidiki oleh siswa, 2) menyajikan materi pelajaran yang diperlukan sebagai dasar bagi siswa untuk memecahkan masalah, 3) memperhatikan cara penyajian yang *enactive*, *iconic*, dan simbolik, 4) berperan sebagai pembimbing atau tutor, dan 5) Menilai hasil belajar. Secara garis besar, tujuan belajar penemuan adalah mempelajari generalisasi-generalisasi dengan menemukan generalisasi baru.

⁹ Iwan Pranoto, “Mengukur Kecakapan Mematematikakan dan Menafsirkan Sebagai Kecakapan Utama di Dunia Global 2.0”, dalam Prosiding Simposium Nasional Inovasi Pembelajaran dan Sains, 7-8 Juni 2012, hal. 2

Dengan menemukan sendiri, siswa akan sampai pada pengalaman gembira “AHA! Aku menemukan!”, yang merupakan gejala setelah menarik kesimpulan atau generalisasi dan siswa akan menjadi lebih senang. *Discovery* merupakan metode belajar berbasis pencarian dan penyelidikan. Kelebihan *discovery* antara lain: (a) Mengembangkan potensi intelektual. (b) Mengembangkan motivasi intrinsik. (c) Belajar menemukan sesuatu. (d) Ingatan lebih lama. (e) *Discovery* juga menimbulkan keingintahuan siswa dan memotivasi siswa untuk berusaha menemukan sesuatu sampai ketemu. (f) Melatih ketrampilan memecahkan persoalan sendiri dan melatih siswa untuk dapat mengumpulkan dan menganalisis data sendiri.

Dengan adanya pendekatan pembelajaran matematika realistik dengan model *discovery learning* ini, setiap peserta didik diharapkan mampu mendalami materi sesuai dengan keinginan siswa untuk mencari tahu lebih dalam mengenai materi yang diberikan, siswa juga akan lebih aktif dan ingatan siswa akan bertahan lebih lama. Sehingga mampu memperoleh hasil belajar yang baik dan bisa terus termotivasi untuk belajar matematika.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Titik Widiawati yang berjudul “Pengaruh pembelajaran matematika dengan Pendekatan realistik terhadap motivasi dan Hasil belajar siswa kelas VIII MTs Negeri Ngantru pada materi kubus dan balok Tahun ajaran 2014/ 2015”, menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan pendekatan matematika realistik terhadap hasil dan motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri Ngantru.

Oleh karena beberapa persoalan di atas, maka hal itulah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan mengimplementasikan pembelajaran Matematika dengan pendekatan Realistik pada materi pokok lingkaran di kelas XI MAN 3 Tulungagung.

Berdasarkan uraian diatas maka timbul gagasan penulis untuk melakukan penelitian yang berjudul "*Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik dengan Model Discovery Learning Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI MAN 3 Tulungagung Materi Lingkaran Tahun Ajaran 2017/2018*".

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah bahwa rendahnya hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas XI MAN 3 Tulungagung mungkin berhubungan dengan pendekatan dan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Terkait hal ini muncul pertanyaan apakah jika guru menerapkan pendekatan dan model pembelajaran yang menyenangkan seperti pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik dengan Model *Discovery Learning*, maka hasil belajar dan motivasi belajar siswa akan semakin meningkat.

Agar penelitian dapat lebih terarah, maka permasalahan dibatasi pada:

1. Pembelajaran yang diterapkan adalah dengan pendekatan pembelajaran matematika realistik. Model pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model *Discovery Learning*.
2. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil nilai *post test*.

3. Motivasi belajar adalah motivasi siswa dalam belajar matematika yang diperoleh dari hasil nilai angket motivasi belajar.
4. Materi yang dipelajari adalah materi “Lingkaran” dengan sub materi persamaan lingkaran.
5. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN 3 Tulungagung tahun ajaran 2017/2018.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dikemukakan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh pendekatan pembelajaran matematika realistik dengan model *discovery learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI MAN 3 Tulungagung materi Lingkaran Tahun Ajaran 2017/2018?
2. Apakah ada pengaruh pendekatan pembelajaran matematika realistik dengan model *discovery learning* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas XI MAN 3 Tulungagung materi Lingkaran Tahun Ajaran 2017/2018?
3. Manakah yang lebih besar antara pengaruh pendekatan pembelajaran matematika realistik dengan model *discovery learning* terhadap hasil belajar atau terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas XI MAN 3 Tulungagung materi Lingkaran Tahun Ajaran 2017/2018?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh pendekatan pembelajaran matematika realistik dengan model *discovery learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI MAN 3 Tulungagung materi Lingkaran Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh pendekatan pembelajaran matematika realistik dengan model *discovery learning* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas XI MAN 3 Tulungagung materi Lingkaran Tahun Ajaran 2017/2018.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang lebih besar antara pengaruh pendekatan pembelajaran matematika realistik dengan model *discovery learning* terhadap hasil belajar atau terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas XI MAN 3 Tulungagung materi Lingkaran Tahun Ajaran 2017/2018.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang diajukan oleh peneliti yang dijabarkan dari landasan teori dan tinjauan pustaka dan harus diuji kebenarannya. Sesuai dengan skripsi yang berjudul “*Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik dengan Model Discovery Learning Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI MAN 3 Tulungagung Materi Lingkaran Tahun Ajaran 2017/2018*”, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Ada pengaruh pendekatan pembelajaran matematika realistik dengan model *discovery learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI MAN 3 Tulungagung materi Lingkaran Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Ada pengaruh pendekatan pembelajaran matematika realistik dengan model *discovery learning* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas XI MAN 3 Tulungagung materi Lingkaran Tahun Ajaran 2017/2018.
3. Pengaruh yang lebih besar adalah pengaruh pendekatan pembelajaran matematika realistik dengan model *discovery learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI MAN 3 Tulungagung materi Lingkaran Tahun Ajaran 2017/2018.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kepentingan teoritis maupun praktis. Adapun lebih jelasnya peneliti paparkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, penelitian ini memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan dalam pembelajaran matematika, utamanya sebagai upaya peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dengan penerapan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik dengan model *discovery learning*. Secara khusus, hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian sejenis serta dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai referensi guru agar pendekatan pembelajaran yang diterapkan lebih kreatif, efektif, dan inovatif serta lebih berorientasi pada dunia nyata.

b. Bagi Siswa

- 1) Siswa memperoleh suatu cara belajar yang lebih menyenangkan pada materi lingkaran.
- 2) Siswa dapat menyelesaikan soal dan memotivasi dalam belajar matematika.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan mutu dan kualitas belajar siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Menjadikan pembelajaran matematika realistik sebagai acuan untuk penelitian terhadap kemampuan yang lebih beragam.

G. Penegasan Istilah

Untuk memudahkan dan menghindari kemungkinan terjadinya kekeliruan atau kesalahpahaman dalam menafsirkan pengertian atau makna dari judul penelitian ini, maka penulis memberikan penegasan istilah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹⁰

¹⁰ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996), hal. 747

b. Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik

Pembelajaran matematika realistik adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan permasalahan realistik sebagai fondasi dalam membangun konsep matematika.¹¹

c. Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pengajaran di mana guru memberikan kebebasan siswa untuk menemukan sesuatu dengan sendiri karena dengan menemukan sendiri siswa dapat lebih mengerti secara dalam.¹²

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹³

e. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri anak yang mampu menimbulkan kesemangatan atau kegairahan dalam belajar.¹⁴

¹¹ I Gusti Ayu Arista Widari, I Gusti Ngurah Nila Putra, dkk, “*Penerapan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bangun Ruang pada Siswa Kelas IV-A SDN 9 Sesean Tahun Pelajaran 2011/2012*”, dalam Jurnal Santiaji Pendidikan, Volume 3, Nomor 2, Juli 2013, hal. 192

¹² Paul Suparno. *Metodologi Pembelajaran Fisika (Konstruktivistik dan Menyenangkan)*, (Yogyakarta : Penerbit Universitas Sanata Dharma, 2007), hal. 72-75

¹³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 22

¹⁴ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 75

f. Lingkaran

Lingkaran adalah tempat kedudukan titik-titik pada suatu bidang yang berjarak sama terhadap sebuah titik tertentu.¹⁵

2. Penegasan Operasional

Secara operasional penelitian ini meneliti pengaruh pendekatan pembelajaran matematika realistik dengan model *discovery learning* terhadap hasil dan motivasi belajar matematika siswa kelas XI MAN 3 Tulungagung materi lingkaran tahun ajaran 2017/2018. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan pendekatan pembelajaran matematika realistik, dimana pendekatan tersebut mengaitkan matematika dengan kehidupan nyata yang sering dialami siswa. Suasana pembelajaran dibuat sedemikian nyata untuk lebih menyenangkan bagi siswa.

Peneliti juga menggunakan model *discovery learning* dalam pembelajaran, dimana dalam prosesnya akan didominasi dengan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu suasana pembelajaran di buat interaktif dimana proses pembelajaran berpusat pada siswa. Siswa dihadapkan pada situasi dimana mereka bebas menyelidiki dan menarik kesimpulan sedangkan guru mengarahkan siswa untuk membuat terkaan, intuisi dan mencoba-coba.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar mata

¹⁵ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Matematika: SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI Semester 2*, (Jakarta: Kemdikbud, 2014), hal. 78

pelajaran Matematika yang dimaksud adalah seberapa tinggi nilai yang didapat siswa kelas XI MAN 3 Tulungagung setelah dilakukan proses pembelajaran oleh peneliti dengan menerapkan pendekatan pembelajaran matematika realistik dengan model *discovery learning*. Nilai siswa diperoleh dengan melakukan *post test* yaitu menggunakan soal-soal yang teruji validitasnya.

Sedangkan motivasi belajar matematika yang dimaksud adalah dorongan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuannya dalam belajar matematika. Motivasi belajar matematika siswa akan dilihat dari pemberian angket.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disini bertujuan untuk mempermudah pembahasan, sehingga dapat dipahami secara sistematis. Adapun sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bagian awal dari skripsi ini memuat hal-hal yang bersifat formalitas yaitu halaman sampul luar, halaman sampul dalam, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian inti dari skripsi ini terdapat 6 (enam) bab dan masing-masing memiliki sub bab sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan, yang terdiri dari: a. Latar Belakang Masalah, b. Identifikasi dan Pembatasan Masalah, c. Rumusan Masalah, d. Tujuan Penelitian, e. Hipotesis Penelitian, f. Kegunaan Penelitian, g. Penegasan istilah, h. Sistematika Pembahasan.

Bab II : Landasan Teori, yang terdiri dari:

- a. Deskripsi teori, yang meliputi: 1. Belajar dan Pembelajaran, 2. Hakikat Matematika, 3. Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik, 4. Model *Discovery Learning*, 5. Hasil Belajar, 6. Motivasi Belajar, dan 7. Uraian Materi Lingkaran,
- b. Penelitian Terdahulu
- c. Kerangka Berfikir Penelitian

Bab III : Metode Penelitian, yang terdiri dari: a. Rancangan Penelitian, b. Variabel Penelitian, c. Populasi, Sampel, dan Sampling Penelitian, d. Kisi-kisi Instrumen, e. Instrumen Penelitian, f. Data dan Sumber Data, g. Teknik Pengumpulan Data, h. Analisis Data.

Bab IV : Hasil Penelitian, yang terdiri dari: a. Deskripsi Data, b. Pengujian Hipotesis, c. Rekapitulasi Hasil Penelitian.

Bab V : Pembahasan, yang terdiri dari: a. Pembahasan rumusan masalah I, b. Pembahasan rumusan masalah II, c. Pembahasan rumusan masalah III.

Bab VI : Penutup, yang terdiri dari: a. Kesimpulan, b. Saran.

Bagian akhir skripsi ini nanti terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran yang diperlukan untuk meningkatkan validitas isi skripsi, dan terakhir daftar riwayat hidup penyusun skripsi.