

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses perubahan pengetahuan dan pemahaman yang dapat membawa dampak pada diri manusia. Belajar merupakan aktivitas yang membawa suatu perubahan yang berhubungan dengan tingkah laku sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya, baik perubahan pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap.¹ Belajar tidak hanya dipahami sebagai aktivitas yang dilakukan oleh pelajar saja, baik mereka yang sedang belajar ditingkat sekolah dasar, sekolah tingkat pertama, sekolah tingkat atas, perguruan tinggi, maupun mereka yang sedang mengikuti kursus, pelatihan, dan kegiatan pendidikan lainnya.² Akan tetapi belajar mempunyai arti sangat luas yang tidak hanya terikat pada kegiatan di sekolah, karena belajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun manusia berada. Melalui proses belajar manusia memperoleh pengetahuan-pengetahuan yang digunakan untuk memecahkan masalah yang ada dalam hidupnya. Salah satu bentuk belajar adalah belajar matematika.

Belajar matematika merupakan sebuah proses interaksi antara siswa dengan guru, dimana proses interaksi tersebut berkaitan dengan penguasaan konsep,

¹ Baharuddin dan Esa Nur Wahyudi, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 11.

² *Ibid.*, hlm. 12.

bilangan maupun simbol yang ada pada matematika. Belajar matematika membutuhkan dorongan atau motivasi yang kuat, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Husnul Laili dengan judul “keefektifan pembelajaran dengan pendekatan CTL dan PBL ditinjau dari motivasi dan prestasi belajar matematika siswa”. Husnul Laili Menyimpulkan bahwa, hasil belajar akan optimal bila ada motivasi. Makin tinggi motivasi belajar siswa maka semakin berhasil pula tujuan pembelajaran yang diharapkan, dengan kata lain adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.³

Motivasi merupakan kemauan atau dorongan yang ada pada diri seseorang untuk belajar, dimana dorongan tersebut tidak hanya berasal dari dalam diri siswa saja akan tetapi lingkungan sosial juga memberikan peran penting pada motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan Sardiman dalam Ririn dan Nuryadi bahwa motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Seseorang yang mempunyai motivasi tinggi akan melakukan sesuatu dengan penuh semangat, terarah dan penuh rasa percaya diri.⁴ Ketika siswa mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajar maka hasil belajar dapat meningkat lebih optimal. Hal itu juga termuat dalam Surat Ar-Ra'd Ayat 11 yang berbunyi:⁵

إِنَّ اللَّهَ لَيُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Artinya: “*Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri*”.

³ Husnul Laili, “Keefektif Pembelajaran Dengan Pendekatan CTL dan PBL Ditinjau Dari Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika”, PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 11, No. 1, Juni Tahun 2016, hlm. 27.

⁴ Ririn Kurnila Sari dan Nuryadi, “Upaya Meningkatkan Motivaasi Dan Prestasi Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan CTL Siswa Kelas VII SMP”, Jurnal AgriSains: Vol. 5, No. 1, Mei Tahun 2014, hlm. 89.

⁵ Al-Quran dan Terjemahannya, Mushaf Khadijah, (Jakarta: Alfatih, 2012), hlm. 250.

Surat Ar-Ra'd Ayat 11 di atas menjelaskan bahwa Allah tidak akan merubah apa yang ada pada suatu kaum hingga mereka mempunyai keinginan atau dorongan untuk merubah dirinya sendiri. Dengan kata lain Allah memerintahkan umat manusia untuk selalu berusaha memperbaiki diri menjadi pribadi yang lebih baik termasuk dalam hal belajar. Karena Al Qur'an adalah pedoman hidup bagi umat Islam, maka ayat tersebut akan meningkatkan motivasi siswa saat belajar matematika. Motivasi belajar pada siswa cenderung tidak tetap, kadang-kadang kuat dan kadang lemah, bahkan dapat hilang sama sekali, oleh karena itu motivasi belajar sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Hasil belajar adalah sebuah proses pencapaian atau penguasaan siswa terhadap bidang studi yang telah mereka pelajari, dimana hasil belajar ini ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku, pemahaman dan pola pikir siswa terhadap pelajaran matematika. Sebagaimana yang dikemukakan Sanjaya dalam Sulihin B. Sjukur bahwa hasil belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotor.⁶ Akan tetapi tidak semua siswa mampu mencapai hasil belajar dengan baik.

Kenyataannya banyak siswa yang merasa kesulitan saat belajar matematika, sehingga dorongan atau motivasi belajar siswa semakin menurun dan akhirnya berdampak pada hasil belajar matematika siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jumarniati dengan judul "pengaruh motivasi belajar terhadap

⁶ Sulihin B. Sjukur, "Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK", Jurnal Pendidikan Vokasi: Vol. 2, No. 3, November Tahun 2012, hlm. 372.

hasil belajar matematika siswa kelas VII MTsN di kecamatan Karangrejo”. Jumarniati menyimpulkan bahwa saat belajar matematika, banyak siswa yang kepribadiannya kurang, termasuk kurang berani mengungkapkan pendapat, kurang berani mengambil keputusan, dan kurang berani bertanggung jawab atas tindakan yang telah dilakukan sehingga kurangnya motivasi siswa dalam belajar matematika akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika.⁷

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 7 Oktober 2017 di kelas VII MTs Negeri 6 Tulungagung ditemukan beberapa permasalahan pada saat pembelajaran matematika. Permasalahan tersebut diantaranya yaitu kurangnya minat belajar siswa terhadap matematika, siswa kesulitan dalam mengerjakan soal, siswa kesulitan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, dan siswa kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Kesulitan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu penyampaian materi oleh guru yang cenderung monoton. Dengan kata lain, guru berperan penuh dalam pembelajaran dan berbagai sumber belajar, sehingga siswa cenderung pasif. Memperhatikan permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi model pembelajaran dari pembelajaran yang berpusat pada guru ke pembelajaran yang aktif dan menyenangkan guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran yang berkembang saat ini, diantaranya yaitu model pembelajaran CTL berbasis *interactive hand out* dan model pembelajaran *guided discovery learning*. Kedua model pembelajaran tersebut mempunyai tujuan yang sama yaitu membuat siswa benar-benar aktif dalam menemukan sendiri suatu

⁷ Jumarniati, “Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMAN Di Kecamatan Biringkanaya”, Prosiding Seminar Nasional: Vol. 2, No. 1, hlm. 328.

konsep dengan cara mengaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari.⁸ Artinya, kedua model pembelajaran tersebut dapat membantu siswa aktif dalam menemukan konsep, mencoba-coba, maupun mengaitkan materi dengan kehidupan nyata.

Hudson & Dennis dalam Husnul Laili mengemukakan bahwa CTL adalah konsep pembelajaran yang membantu guru mengaitkan isi mata pelajaran dengan situasi dunia nyata, dan memotivasi siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan dan aplikasinya untuk kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, masyarakat, pekerja dan melakukan kerja keras yang membutuhkan pembelajaran.⁹ Model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) berbasis *interactive handout* efektif dalam memotivasi siswa belajar matematika karena model pembelajaran ini dapat membantu siswa mengaitkan situasi dunia nyata dengan materi yang sedang dipelajari. Hal itu didukung dengan Hasil jurnal penelitian yang dilakukan oleh Ririn Kurnila Sari dan Nuryadi dengan judul “Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan CTL Siswa Kelas VII SMP”. Ririn Kurnila Sari dan Nuryadi menyebutkan bahwa proses pembelajaran dengan pendekatan CTL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika sebesar

⁸ Arynda, Susanto, dan Dafik, “Penerapan Metode Penemuan Terbimbing Dengan Pendekatan Kontekstual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII F Semester Ganjil SMP Negeri 1 Rambipuji Tahun Ajaran 2012/2013”, Jurnal Kadikma: Vol. 3, No. 3, Desember Tahun 2012, hlm. 124.

⁹ Husnul Laili, “Keefektif Pembelajaran Dengan Pendekatan CTL dan PBL Ditinjau Dari Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika”, ..., hlm. 26.

1,07% dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika dengan hasil akhir rata-rata kelas yang mencapai 82,66%.¹⁰

Model pembelajaran *Guided Discovery Learning* efektif dalam pembelajaran matematika, karena model pembelajaran ini dapat mendorong keterlibatan siswa secara langsung dan dapat membantu siswa mendapat pemahaman mendalam tentang pembelajaran matematika. Menurut Prasad dalam Annajmi mengemukakan bahwa Metode penemuan terbimbing mendorong siswa untuk berpikir sendiri, belajar sendiri, tanpa harus tergantung penuh kepada guru.¹¹ Sedangkan menurut Cooney dalam Arynda, Susanto dan Dafik model penemuan terbimbing ialah metode yang melibatkan suatu dialog atau interaksi antara siswa dan guru dimana siswa mencari kesimpulan yang diinginkan melalui urutan pertanyaan yang diatur guru.¹² Dari hasil jurnal penelitian yang dilakukan oleh Arynda, Susanto dan Dafik yang menggunakan model penemuan terbimbing (*Guided Discovery*) dengan judul “Penerapan Metode Penemuan Terbimbing Dengan Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII F Semester Ganjil SMP Negeri 1 Rambipuji Tahun Ajaran 2012/2013” menyebutkan bahwa dengan metode penemuan terbimbing berbasis kontekstual berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Hal

¹⁰ Ririn Kurnila Sari dan Nuryadi, “Upaya Meningkatkan Motivaasi Dan Prestasi Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan CTL Siswa Kelas VII SMP”, ..., hlm. 87.

¹¹ Annajmi, “Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Metode Penemuan Terbimbing Berbantuan Software Geogebra”, *MES (Journal Of Mathematics Education and Science)*: Vol. 2, No. 1, Oktober Tahun 2016, hlm. 3.

¹² Arynda, Susanto dan Dafik, “Penerapan Metode Penemuan Terbimbing Dengan Pendekatan Kontekstual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII F Semester Ganjil SMP Negeri 1 Rambipuji Tahun Ajaran 2012/2013”, ..., hlm. 124.

tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai akhir siswa yang meningkat sebesar 6,75%.¹³

Beberapa guru matematika di MTs Negeri 6 Tulungagung sebenarnya sudah mulai melakukan inovasi pembelajaran dengan menerapkan beberapa model pembelajaran, akan tetapi penerapan model pembelajaran tersebut kurang maksimal. Oleh karena itu perlu dilakukan pembaharuan model pembelajaran yang efektif, diantaranya dengan menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* dan *Contextual Teaching And Learning (CTL)*. Model pembelajaran CTL yang akan digunakan peneliti adalah CTL berbasis *interactive handout*, dengan harapan siswa dapat termotivasi dan berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “**Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* Berbasis *Interactive HandOut* dengan Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning* pada Siswa Kelas VII MTs Negeri 6 Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018**”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi masalah

Dalam penelitian ini, perlu dilakukan identifikasi masalah agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

¹³ *Ibid.*, hlm. 130.

- a. Guru terlalu dominan selama proses pembelajaran matematika sehingga siswa menjadi pasif dan kurang berani mengungkapkan pendapat.
- b. Kurangnya motivasi dan minat belajar siswa terhadap matematika.
- c. Siswa kesulitan dalam mengerjakan soal sehingga hasil belajar matematika kurang maksimal.

2. Pembatasan Masalah

Dari beberapa permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran matematika sebagaimana penulis paparkan di atas, maka penulis membatasi masalah diantaranya:

a. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Negeri 6 Tulungagung. Dimana peneliti menggunakan dua kelas, yaitu kelas VII-G menggunakan model pembelajaran *guided discovery learning* dan kelas VII-H menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)* berbasis *interactive handout*.

b. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII-G dan VII-H.

- c. Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning* dan *Contextual Teaching And Learning (CTL)* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran *guided discovery learning* dan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)* berbasis *interactive handout* pada dua kelas yang berbeda pada pelajaran matematika.

- d. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil post-test setelah diterapkannya model pembelajaran *guided discovery learning* dan *Contextual Teaching And Learning (CTL)* berbasis *interactive handout* pada materi segi empat sub materi persegi dan persegi panjang.
- e. Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah motivasi yang timbul pada siswa untuk belajar matematika.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar matematika menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* berbasis *interactive handout* dengan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* pada siswa kelas VII MTs Negeri 6 Tulungagung?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* berbasis *interactive handout* dengan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* pada siswa kelas VII MTs Negeri 6 Tulungagung?
3. Apakah terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* berbasis *interactive handout* dengan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* pada siswa kelas VII MTs Negeri 6 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar matematika menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* berbasis *interactive*

handout dengan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* pada siswa kelas VII MTs Negeri 6 Tulungagung.

2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* berbasis *interactive handout* dengan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* pada siswa kelas VII MTs Negeri 6 Tulungagung.
3. Untuk mengetahui perbedaan motivasi dan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* berbasis *interactive handout* dengan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* pada siswa kelas VII MTs Negeri 6 Tulungagung.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis (hipotesa) merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya.¹⁴ Hipotesis umumnya dirumuskan untuk menggambarkan hubungan antara dua variabel atau lebih yang berbeda. Terdapat dua macam hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan tidak adanya perbedaan antara variabel x dan variabel y, sedangkan hipotesis kerja (H_1) menyatakan adanya perbedaan antara variabel x dan y.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar matematika menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* berbasis

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 160.

interactive handout dengan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* pada siswa kelas VII MTs Negeri 6 Tulungagung.

H₁ : Terdapat perbedaan motivasi belajar matematika menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* berbasis *interactive handout* dengan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* pada siswa kelas VII MTs Negeri 6 Tulungagung.

2. H₀ : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* berbasis *interactive handout* dengan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* pada siswa kelas VII MTs Negeri 6 Tulungagung.

H₁ : Terdapat perbedaan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* berbasis *interactive handout* dengan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* pada siswa kelas VII MTs Negeri 6 Tulungagung.

3. H₀ : Tidak terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* berbasis *interactive handout* dengan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* pada siswa kelas VII MTs Negeri 6 Tulungagung.

H₁ : Terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* berbasis *interactive handout* dengan model pembelajaran

Guided Discovery Learning pada siswa kelas VII MTs Negeri 6 Tulungagung.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* berbasis *interactive handout* dan model pembelajaran *guided discovery learning*. Dimana kedua model pembelajaran tersebut dapat dijadikan dasar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, diantaranya yaitu:

a. Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan model pembelajaran matematika terhadap masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran guna menumbuhkan semangat belajar siswa pada matematika.

b. Guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan atau alternatif selama proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* dan model pembelajaran CTL berbasis *Interactive Handout*.

c. Siswa

Model pembelajaran *guided discovery learning* mampu memberikan motivasi pada siswa untuk lebih giat belajar khususnya pada mata pelajaran matematika. Sedangkan model pembelajaran CTL dapat memberikan gambaran pada siswa tentang kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Dari kedua model pembelajaran tersebut siswa memperoleh pengalaman secara langsung mengenai adanya kebebasan dalam belajar matematika secara aktif dan menyenangkan. Sehingga hal tersebut dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya pada pelajaran matematika.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran, maka peneliti perlu memperjelas istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun penegasan istilah dalam penelitian ini adalah:

1. Definisi Konseptual

a. Model Pembelajaran

Zaini dalam Dazrullisa mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.¹⁵

b. Model Pembelajaran *Guided discovery learning*

Prasad dalam Annajmi mengemukakan bahwa *Guided discovery learning* (penemuan terbimbing) adalah usaha siswa yang dibantu dengan arahan guru

¹⁵ Dazrullisa, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Motivasi Pada Materi Bangun Datar SD Negeri Percontohan Banda Aceh", Jurnal Bina Gogik, Vol. 3, No. 1, Maret 2016, hlm. 45.

dalam menemukan dan menyelesaikan masalah.¹⁶ Sementara itu Shadiq dalam Annajmi menjelaskan bahwa pembelajaran penemuan terbimbing merupakan suatu pembelajaran dimana siswa diberikan suatu situasi atau masalah, yang selanjutnya melakukan pengumpulan data, membuat dugaan (konjektur), mencoba-coba (*trial and error*), mencari dan menemukan keteraturan (pola), menggeneralisasi atau menyusun rumus beserta bentuk umum, membuktikan benar tidaknya dugaannya itu.¹⁷

c. Model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) berbasis *Interactive HandOut*

Cooney dalam Arynda, Susanto, dan Dafik mengemukakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah suatu pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk bisa menerapkannya dalam kehidupan mereka.¹⁸

Interactive handout adalah materi sajian yang bentuknya seperti modul-modul mini, yang memuat sedikit uraian materi, dan tempat-tempat kosong.¹⁹

d. Motivasi Belajar

¹⁶ Annajmi, "Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Metode Penemuan Terbimbing Berbantuan Software Geogebra", ..., hlm. 3.

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 3.

¹⁸ Arynda, Susanto, dan Dafik, "Penerapan Metode Penemuan Terbimbing Dengan Pendekatan Kontekstual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII F Semester Ganjil SMP Negeri 1 Rambipuji Tahun Ajaran 2012/2013", ..., hlm. 124.

¹⁹ Mahligai, *Penggunaan Interactive Handout Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Pembelajaran Geometri Pokok Bahasan Segitiga Untuk Meningkatkan Pencapaian Kompetensi Peserta Didik Kelas VII SMP 2 Semarang Semester Genap*. (Semarang: Skripsi tidak diterbitkan, 2007), hlm. 3

Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat memotivasi siswa atau individu untuk belajar.²⁰

e. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses pembelajaran berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan ketrampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.²¹

2. Definisi Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan “Perbedaan motivasi dan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* berbasis *interactive handout* dengan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* pada siswa kelas VII MTs Negeri 6 Tulungagung” adalah melihat perbedaan antara usaha yang dilakukan dalam rangka meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa menggunakan model pembelajaran CTL Berbasis *Interactive Handout* dan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* khususnya pada materi segi empat. Jika terdapat perbedaan, maka langkah selanjutnya adalah melihat lebih besar mana nilai rata-rata kelas eksperimen pertama dan kelas eksperimen kedua. Penggunaan kedua model pembelajaran tersebut menekankan pada proses keterlibatan siswa, dengan kata lain proses belajar mengajar diorientasikan pada keaktifan siswa dalam proses belajar.

²⁰ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 49.

²¹ Sulihin B. Sjukur, “*Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK*”, ..., hlm. 372.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dibuat untuk mempermudah penulisan di lapangan, sehingga bisa mendapat hasil akhir yang utuh dan sistematis, serta menjadi bagian-bagian yang saling terkait satu sama lain dan saling melengkapi. Sistem penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan tentang (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi dan pembatasan masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian (e) hipotesis penelitian, (f) manfaat penelitian, (g) penegasan istilah, dan (h) sistematika pembahasan.

2. Bab II Landasan Teori

Pada bab ini akan diuraikan tentang: (a) Deskripsi Teori didalamnya berisi (Model Pembelajaran Matematika, Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning*, Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Berbasis *Interactive Handout*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Materi Segi Empat,), (b) Penelitian terdahulu, (c) Kerangka berfikir penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Dalam bab ini akan diuraikan tentang: (a) Rancangan penelitian yang didalamnya berisi (pendekatan dan jenis penelitian), (b) Variabel penelitian, (c) Populasi, sampling dan sampel penelitian, (d) Kisi-kisi instrument, e) Instrumen penelitian yang didalamnya berisi (lembar tes, dan lembar angket), (f) Data dan sumber data yang didalamnya berisi, (g) Teknik pengumpulan data yang didalamnya berisi (teknik tes, dan teknik angket), (h) Teknik analisis data yang

didalamnya berisi (uji prasyarat hipotesis, dan uji hipotesis). Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka.

4. BAB IV Hasil Penelitian

Dalam bab ini akan di uraikan tentang: (a) Deskripsi data, (b) Pengujian hipotesis yang didalamnya berisi (uji instrument, uji prasyarat dan uji hipotesis).

5. BAB V Pembahasan

Dalam bab ini berisi pembahasan tentang hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah yang ada. Dengan bab ini peneliti telah menjawab permasalahan pada rumusan masalah dalam penelitian.

6. BAB VI Penutup

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang kesimpulan dari uraian hasil penelitian. Selanjutnya terdapat saran-saran dari peneliti berdasarkan dari hasil penelitian dilapangan.