

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Model Pembelajaran

Zaini dalam Dazrullisa mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.<sup>1</sup> Model pembelajaran dapat diartikan sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.<sup>2</sup>

Model pembelajaran dapat membantu guru membuat siswa memahami pelajaran matematika. Hal ini juga di terangkan dalam surat An-Nahl: 125 yang berbunyi:<sup>3</sup>

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْ لَهُم بِالَّتِي هِيَ  
أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik.

---

<sup>1</sup> Dazrullisa, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Kreatifitas Dan Motivasi Pada Materi Bangun Datar SD Negeri Percontohan Banda Aceh”,..., hlm. 45.

<sup>2</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 46.

<sup>3</sup> Al-Quran dan Terjemahannya, Mushaf Khadajah, ...., hlm. 281.

*Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”.*

Dari ayat di atas dapat disimpulkan bahwa Allah SWT memerintahkan rasul-Nya agar menyeru umatnya dengan pengajaran yang baik, yang diterima dengan lembut oleh hati manusia tapi berkesan di dalam hati mereka. Tidaklah patut jika pembelajaran itu selalu menimbulkan rasa cemas, gelisah dan ketakutan pada jiwa manusia.

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri:<sup>4</sup>

- a. Sintaks (fase pembelajaran) merupakan tahap mengimplementasikan model dalam kegiatan pembelajaran. Sintaks menunjukkan kegiatan apa saja yang perlu dilakukan oleh guru dan siswa mulai dari awal pembelajaran sampai kegiatan akhir.
- b. Sistem sosial merupakan suatu hal yang menggambarkan peran dan hubungan antara guru dan siswa dalam aktivitas pembelajaran.
- c. Prinsip reaksi merupakan informasi bagi guru untuk merespon dan menghargai apa yang dilakukan oleh siswa.
- d. Sistem pendukung merupakan sebuah cara untuk mendeskripsikan kondisi pendukung yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan model pembelajaran.
- e. Dampak (efek), sebuah model pembelajaran mempunyai efek atau dampak. Dampak instruksional merupakan dampak langsung yang dihasilkan dari materi dan keterampilan berdasarkan aktivitas yang dilakukan. Sedangkan

---

<sup>4</sup> *Ibid.*, hlm. 97.

dampak pengiring merupakan dampak tidak langsung yang dihasilkan akibat interaksi dengan lingkungan belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran pada matematika merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan didalamnya terdapat pula pendekatan tentang tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dalam penelitian ini yaitu:

**a. *Guided Discovery Learning***

Pembelajaran atau learning adalah suatu kegiatan guru mengajar dan membimbing siswa sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik.<sup>5</sup> Dengan kata lain bahwa pembelajaran tidak semata-mata hanya sebuah transfer ilmu akan tetapi juga sebuah proses serta usaha yang dilakukan guru untuk untuk membimbing siswanya mengambil nilai-nilai dari materi yang diajarkan selama pembelajaran matematika.

*Discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan.<sup>6</sup> *Discovery* yang dilakukan dengan bantuan guru disebut *Guided Discovery*. *Guided Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk membangun

---

<sup>5</sup> Eva Susanti, Mohamad Jamhari dan Samsurizal M. Suleman, “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Keterampilan Sains Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Tentang IPA SMP ADVENT Palu ”, Jurnal Sains dan Teknologi Tadulako: Vol. 5, No. 3, Agustus Tahun 2016, hlm. 36.

<sup>6</sup> Erna Pardede, Motlan dan Retno Dwi Suyanti “Efek Model Pembelajaran *Guided Discovery* Berbasis Kolaborasi Dengan Media Flash Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Kognitif Tinggi Fisika Siswa SMA ”, Jurnal Pendidikan Fisika: Vol. 5, No. 1, Juni Tahun 2016, hlm. 14.

konsep dibawah pengawasan guru. Sani dalam Erna Pardede, dkk mengemukakan bahwa *Guided Discovery learning* merupakan model pembelajaran kognitif yang menuntut guru untuk lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat siswa belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri.<sup>7</sup> Hal ini juga di jelaskan dalam surat An-Nahl: 78 yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.

Maksud dari surat An-Nahl: 78 di atas adalah Allah SWT telah mengajari manusia tentang apa yang sebelumnya tidak mereka ketahui, yaitu sesudah Allah mengeluarkan mereka dari perut ibu (kandungan) tanpa memahami dan mengetahui sesuatu apapun. Allah SWT juga telah memberikan pandangan dan penglihatan yang digunakan manusia sebagai alat mencari pengetahuan serta merekam dan memikirkannya sehingga mereka memahaminya. Oleh karena itu manusia harus selalu mensyukuri nikmat dan karunia-Nya.

Model pembelajaran penemuan terbimbing (*Guided Discovery Learning*) merupakan pembelajaran yang melatih dan membimbing siswa untuk belajar, memperoleh pengetahuan, dan membangun konsep-konsep yang mereka temukan untuk diri mereka sendiri.<sup>8</sup> Cony dan Davis dalam Novi Maulidar, Yusrizal, dkk mengemukakan bahwa model penemuan terbimbing melibatkan

<sup>7</sup> *Ibid.*, hlm. 14.

<sup>8</sup> *Ibid.*, hlm. 14.

interaksi antara siswa dan guru dimana siswa mencari kesimpulan yang diinginkan melalui suatu urutan pertanyaan yang diatur oleh guru dalam proses pembelajaran.<sup>9</sup> Bruner dalam Novi Maulidar, Yusrizal, dkk mengemukakan bahwa pada pembelajaran *guided discovery* siswa dihadapkan pada situasi dimana ia bebas menyelidiki dan menarik kesimpulan, guru bertindak sebagai penunjuk jalan, membantu siswa agar menggunakan ide, konsep dan keterampilan yang sudah mereka pelajari sebelumnya untuk mendapatkan pengetahuan yang baru.<sup>10</sup>

Dari penjabaran di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *guided discovery learning* dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran dimana guru senantiasa membantu siswa mengorganisasikan bahan belajar yang dipelajarinya. Dengan kata lain siswa dibimbing untuk menemukan arti atau nilai-nilai dari setiap materi yang ia pelajari, memahami dan menerjemahkan konsep materi pelajaran dengan bahasa mereka sendiri, serta membimbing siswa untuk melakukan pemecahan masalah melalui berbagai pengalaman yang mereka peroleh.

Tahap-tahap pembelajaran menggunakan model *discovery* terbimbing secara umum yaitu:<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Novi Maulidar, Yusrizal, dkk, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Guided Discovery* Terhadap Kemampuan Pemahaman Kondepan Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP Pada Materi Kemagnetan”, Jurnal Pendidikan Sains Indonesia: Vol. 4, No. 2, Tahun 2016, hlm. 70.

<sup>10</sup> *Ibid.*, hlm. 70.

<sup>11</sup> Muh Syarif Hidayatullah, Meti Indrowati, dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning* Disertai Modul Belajar Berbasis Inkuiri Terbimbing Terhadap Kecerdasan Naturalistik Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015”, Jurnal Pendidikan Biologi: Vol. 7, No. 3, Oktober Tahun 2015, hlm. 93-95.

### 1) *Stimulation*

Pada tahap ini guru memberikan beberapa pertanyaan atau permasalahan baik secara lisan maupun tulisan yang harus dicari pemecahannya oleh siswa. Kegiatan ini merupakan cara merangsang rasa ingin tahu siswa, dimana pada tahap ini siswa melakukan tahap keterampilan mengamati.

### 2) *Problem Statement*

Pada tahap ini siswa diajak untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan dari hasil membaca atau pengalaman yang ia miliki sebelumnya, sehingga dapat disimpulkan menjadi sebuah hipotesis yang perlu dikaji dan dicari kebenarannya. Tujuan dari tahapan ini adalah melatih siswa untuk memahami suatu permasalahan atau fenomena dan mampu untuk memberikan solusi atas permasalahan tersebut. Tugas guru pada tahapan ini hanya mengarahkan siswa untuk menyatakan hipotesis yang sesuai dengan topik yang akan dipelajari.

### 3) *Data Collection*

Tahapan ini merupakan tahap untuk mencari informasi, baik dengan percobaan, pengamatan suatu objek, wawancara, maupun studi literatur yang relevan. Pada tahap ini siswa diminta untuk melakukan penyelidikan dan pengamatan serta menuliskan hasilnya.

### 4) *Data Processing*

Merupakan tahapan untuk mengelola data atau informasi yang diperoleh, yaitu berupa hasil pengamatan atau studi literatur yang dilakukan sebelumnya.

Pada tahapan ini guru bertugas mengarahkan siswa jika kurang paham untuk mengelola hasil yang telah diperoleh.

5) *Verification*

Merupakan kegiatan mengecek kembali hipotesis dengan hasil penyelidikan atau pencarian informasi. Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk menganalisis kesalahan atau ketidaksesuaian antara materi yang dipelajari dengan pemahaman siswa yaitu dengan cara presentasi.

6) *Generalization*

Tahap ini merupakan tahap menyimpulkan hasil pembelajaran, dimana siswa diajak untuk menyimpulkan hasil pembelajaran. Proses generalisasi menuntut siswa untuk lebih teliti dan memahami pembelajaran.

Terdapat Keunggulan/Kelebihan *Guided Discovery Learning* yaitu:

- 1) Teknik ini mampu membantu siswa untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif/pengenalan siswa.
- 2) Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi/individual sehingga dapat kokoh/mendalam tertinggal dalam jiwa siswa tersebut.
- 3) Dapat membangkitkan kegairahan belajar pada siswa.
- 4) Teknik ini mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing.
- 5) Mampu mengarahkan cara siswa belajar, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat.

- 6) Membantu siswa untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri.
- 7) Strategi itu berpusat pada siswa tidak pada guru. Guru hanya sebagai teman belajar saja, membantu bila diperlukan.<sup>12</sup>

Selain kelebihan terdapat beberapa kelemahan/kekurangan dari pembelajaran *Guided Discovery Learning*, diantaranya adalah:

- 1) Pada siswa harus ada kesiapan dan kematangan mental untuk cara belajar ini. Siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.
- 2) Bila kelas terlalu besar penggunaan teknik ini akan kurang berhasil.
- 3) Bagi guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional mungkin akan sangat kecewa bila diganti dengan teknik penemuan.
- 4) Teknik ini mungkin tidak memberikan kesempatan siswa untuk berpikir secara kreatif.<sup>13</sup>

#### **b. Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* Berbasis *Interactive Handout***

Pembelajaran kontekstual (CTL) merupakan suatu konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>14</sup> Sanjaya

---

<sup>12</sup> Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 21

<sup>13</sup> Ibid., hal. 21

<sup>14</sup> Tua Halomoan Harapah, “Penerapan *Contextual Teaching And Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Dan Representasi Matematika Siswa Kelas VII-2 SMP

dalam Tua Halomoan Harapah mengemukakan bahwa *Contextual Teaching And Learning* (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan dalam proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa menerapkannya dalam kehidupan nyata.<sup>15</sup> Hal ini juga di jelaskan dalam surat Al-‘Ankabuut: 20 yang berbunyi:

قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ بَدَأَ الْخَلْقَ ثُمَّ اللَّهُ يُنشِئُ النَّشْأَةَ  
الْآخِرَةَ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿٢٠﴾

Artinya: Katakanlah "Berjalanlah di (muka) bumi, Maka perhatikanlah bagaimana Allah menciptakan (manusia) dari permulaannya, kemudian Allah menjadikannya sekali lagi. Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu".

Maksud dari surat Al-‘Ankabuut: 20 di atas adalah Allah memerintahkan manusia untuk mengamati dan memikirkan alam semesta dan makhluk-makhluk yang ada di dalamnya. Dengan kata lain Allah SWT memerintahkan manusia untuk belajar, baik melalui pengamatan terhadap berbagai hal, pengalaman praktis dalam kehidupan sehari-hari, ataupun melalui interaksi dengan alam semesta dan berbagai makhluk serta peristiwa yang terjadi di dalamnya.

Suprijono dalam Desi Putriana Sari dan Wasitohadi juga berpendapat bahwa CTL merupakan konsep yang membantu siswa mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa

---

Nurhasanah Medan Tahun Pelajaran 2012/2013", JurnalEdutech: Vol. 1, No. 1, Maret Tahun 2015, hlm. 6.

<sup>15</sup> *Ibid.*, hlm. 6.

untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga atau masyarakat. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa.<sup>16</sup>

Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kontekstual merupakan usaha yang dilakukan guru untuk membuat siswa aktif dalam memompa kemampuan diri tanpa ada kerugian dari segi manfaat, karena siswa berusaha mempelajari konsep sekaligus menerapkan dan mengaitkan dengan dunia nyata.

Langkah-langkah menggunakan model pembelajaran CTL secara garis besar yaitu:<sup>17</sup>

**Tabel 2.1 Langkah-Langkah Pembelajaran CTL**

<b>Proses</b>	<b>Kegiatan</b>
Tahap 1	Kembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri dan mengkontruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
Tahap 2	Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiri untuk semua topik.
Tahap 3	Kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya.
Tahap 4	Ciptakan suasana belajar dalam kelompok-kelompok
Tahap 5	Hadirkan model atau media sebagai contoh pembelajaran.
Tahap 6	Lakukan refleksi di akhir pertemuan dan penilaian sebenarnya dengan berbagai cara.

<sup>16</sup> Desi Putrianasari dan Wasitohadi, “Pengaruh Penerapan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Hasil belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Cukil 01 Kecamatan Tengaran-Kabupaten Semarang”, Jurnal Scholaria: Vol. 5, No. 1, Januari Tahun 2015, hlm. 60.

<sup>17</sup> *Ibid.*, hlm. 62.

Membahas lebih mendalam tentang CTL, Rusman dalam Husnul Laili mengemukakan bahwa terdapat 6 prinsip pembelajaran CTL yang harus dikembangkan oleh guru. Keenam prinsip tersebut adalah:

1) Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan landasan pikiran filosofi dalam CTL yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit. Strategi pembelajaran siswa dalam CTL adalah menghubungkan antar setiap konsep dengan kenyataan, hal tersebut lebih diutamakan dari pada penekanan terhadap banyaknya pengetahuan yang harus diingat siswa.

2) Bertanya (*Questioning*)

Melalui bertanya, pembelajaran akan lebih hidup, proses dan hasil pembelajaran menjadi lebih luas dan mendalam, dan akan banyak ditemukan unsur-unsur terkait yang sebelumnya tidak terpikirkan baik oleh guru maupun siswa.

3) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Masyarakat belajar adalah pembiasaan terhadap siswa untuk melakukan kerjasama dan memanfaatkan sumber belajar dari teman-teman belajarnya. Dalam *learning community*, hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama dengan orang lain melalui berbagai pengalaman (*sharing*).

4) Pemodelan (*Modelling*)

Pemodelan adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh siswa. Tahap pembuatan model dapat dijadikan alternatif untuk mengembangkan pembelajaran agar siswa dapat

dengan mudah memahami pelajaran dan membantu mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh guru.

#### 5) Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru terjadi atau baru saja dipelajari. Dengan kata lain, refleksi adalah berpikir ke belakang tentang apa yang sudah dilakukan di masa lalu. Pada tahap refleksi, siswa diberikan kesempatan untuk mencerna, menimbang, membandingkan, menghayati dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri.

#### 6) Penilaian sebenarnya (*Authentic Assesment*)

Penilaian adalah proses pengumpulan berbagai data dan informasi yang bisa memberikan gambaran atau petunjuk terhadap pengalaman belajar siswa. Dengan kat lain, penilaian memiliki fungsi untuk mendapatkan informasi tentang kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui penerapan CTL.

Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran CTL adalah sebagai berikut:<sup>18</sup>

#### 1) Kelebihan model pembelajaran CTL:

- a) Pembelajaran lebih bermakna, artinya siswa melakukan sendiri kegiatan yang berhubungan dengan materi yang ada sehingga siswa dapat memahaminya sendiri.
- b) Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena pembelajaran CTL menuntut siswa menemukan sendiri bukan menghafalkan.

---

<sup>18</sup> *Ibid.*, hlm. 61.

- c) Menumbuhkan keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat tentang materi yang dipelajari.
  - d) Menumbuhkan rasa ingin tahu tentang materi yang dipelajari dengan bertanya kepada guru.
  - e) Menumbuhkan kemampuan dalam bekerjasama dengan teman yang lain untuk memecahkan masalah yang ada.
  - f) Siswa dapat membuat kesimpulan sendiri dari kegiatan pembelajaran.
- 2) Kelemahan model pembelajaran CTL:
- a) Bagi siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran, tidak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang sama dengan teman lainnya karena siswa tidak mengalami sendiri.
  - b) Perasaan khawatir pada anggota kelompok akan hilangnya karakteristik siswa karena harus menyesuaikan dengan kelompoknya.
  - c) Banyak siswa yang tidak senang apabila disuruh bekerjasama dengan yang lainnya, karena siswa yang tekun merasa harus bekerja lebih baik dari siswa yang lain dalam kelompoknya.

*Interactive handout* merupakan sebuah buku pegangan yang berisi materi dan soal berbasis CTL, dimana didalamnya terdapat tempat-tempat kosong yang dapat diisi siswa sebelum kegiatan pembelajaran di kelas dimulai. Adanya tempat-tempat kosong ini memungkinkan siswa lebih aktif dalam belajar. Siswa berkesempatan membangun sendiri pengetahuannya melalui aktivitas mengisi *Interactive handout*.<sup>19</sup> Pembelajaran *Interactive handout* memerlukan

---

<sup>19</sup> Mahligai, *Penggunaan Interactive Handout....*, hal.44

interaksi antara siswa dengan guru, maupun antara siswa dengan siswa yang lainnya. Ciri-ciri *interactive handout* menurut soelistia adalah:<sup>20</sup>

- 1) *Handout* bisa terdiri dari 2-5 halaman kuarto yang diberikan kepada setiap siswa yang hadir dalam pembelajaran. Siswa yang hadir terlambat tidak diberi *Handout* atau diberi halaman-halaman akhir saja, karena halaman-halaman permulaan sudah terlebih dahulu dibicarakan dan dikerjakan.
- 2) *Handout* dimulai dengan tujuan instruksional agar diketahui apa yang dicapai dalam pembelajaran
- 3) *Handout* memuat inti materi pembelajaran. Diaman pada saat-saat tertentu informasi yang tersaji dalam *Handout* dapat ditanyakan kepada siswa (pada individu atau kelompok). Mereka diberi waktu satu sampai dua menit untuk menulis jawabannya di tempat kosong. Atau bisa juga diajukan pertanyaan lisan kepada mereka.
- 4) Bagian dari *Handout* ini bisa digunakan untuk mengadakan revisi materi yang disajikan pada pembelajaran-pembelajaran sebelumnya.

Dari ciri-ciri *Interactive Handout* diatas dapat dipahami bahwa banyak kesempatan yang tersedia pada siswa untuk lebih aktif dan kreatif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya *Interactive Handout* yang memuat tempat-tempat kosong yang memberi kesempatan pada siswa mempelajari materi pelajaran sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung.

---

<sup>20</sup> *Ibid.*, hlm. 26.

## 2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita.<sup>21</sup> Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik.<sup>22</sup> Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:<sup>23</sup>

- a. Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama dan tidak pernah berhenti sebelum selesai.
- b. Ulet menghadapi kesulitan, artinya siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan.
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat berulang-ulang.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya jika sudah yakin akan sesuatu
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Dari beberapa pengertian di atas motivasi dapat dikatakan sebagai faktor dari luar tetapi motivasi tersebut tumbuh dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak di dalam diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari

---

<sup>21</sup> Nurmahni Harapah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Kognitif, Motivasi, Dan Aktivasi Belajar Siswa Pada Konsep Ekosistem Di MTsN Model Banda Aceh", Vol. 4, No. 2, Juli-Desember Tahun 2013, hlm. 60.

<sup>22</sup> *Ibid.*, hlm. 60.

<sup>23</sup> *Ibid.*, hlm 83

kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa dapat tercapai. Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Quran Surat Ar-Ra'd Ayat: 11 yang berbunyi:

..... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ .....<sup>24</sup>

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

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 akan menjadi motivasi yang sangat kuat dan juga menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar matematika.

### 3. Hasil Belajar

Briggs dalam Jatmiko mengemukakan bahwa hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan hasil yang di capai melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar.<sup>24</sup> Prayitno dan Amti dalam Zulfafizh, Atmazaki, dkk, mengemukakan bahwa hasil belajar sebagai alat untuk mengungkapkan sejauh mana siswa telah

---

<sup>24</sup> Jatmiko, “*Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Nahdhatul Ulama Pace Nganjuk*”, Jurnal *Match Educator* Nusantara: Vol. 1, No. 2, Nopember Tahun 2015, hlm. 206.

mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.<sup>25</sup> Sedangkan Purwanto dalam Zulhafizh, Atmazaki, dkk menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan serangkaian aktivitas individu baik berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat ditandai dengan diperolehnya nilai melalui proses pembelajaran.<sup>26</sup>

Jadi seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut dapat ditunjukkan diantaranya dari kemampuan berpikirnya, ketrampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek yang telah dia pelajari. Sebagaimana di jelaskan dalam Al-Quran Surat Al-Baqarah:33 yang berbunyi:

﴿ قَالَ سَنَنْظُرُ أَصَدَقْتَ أَمْ كُنْتَ مِنَ الْكَٰذِبِينَ ﴾

Artinya: berkata Sulaiman: “Akan Kami lihat, apa kamu benar, ataukah kamu Termasuk orang-orang yang berdusta”.

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh dari hasil post-test yang diberikan peneliti. Peneliti memberikan dua perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran yang berbeda yakni model pembelajaran CTL berbasis *Interactive Handout* dan model pembelajaran *Guided Discovery Learning*, kemudian peneliti memberikan post-test disetiap model pembelajaran yang berbeda, nilai posttest tersebut dibandingkan, maka akan diperoleh hasil belajar.

---

<sup>25</sup> Zulhafizh, Atmazaki, dkk, “Kontribusi Sikap Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia”, Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajaran: Vol. 1, No. 2, Juni Tahun 2013, hlm. 14.

<sup>26</sup> *Ibid.*, hlm. 14.

#### 4. Materi Persegi dan Persegi Panjang

##### a. Penerapan model pembelajaran CTL Berbasis *interactive handout* pada materi segi empat

Materi yang disampaikan dalam penelitian ini adalah Segi empat pokok bahasan persegi dan persegi panjang.

- 1) Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan ceramah variatif.
- 2) Guru melibatkan siswa berpikir dan mengkonstruksi pengetahuannya, dimana guru mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan siswa mengenai bentuk dan sifat-sifat persegi dan persegi panjang.

##### a) Pengertian persegi

Persegi adalah bangun segi empat yang memiliki empat sisi sama panjang dan empat sudut siku-siku.



**Gambar 2.1** Ubin berbentuk persegi



**Gambar 2.2** Persegi

Berdasarkan pengertian dan gambar persegi di atas maka dapat diketahui sifat-sifat persegi, yaitu:

- (1) Panjang sisi-sisinya sama panjang
- (2) Panjang diagonal-diagonalnya sama panjang
- (3) Diagonal-diagonalnya berpotongan dan membagi dua sama panjang.
- (4) Diagonal-diagonalnya berpotongan saling tegak lurus

(5) Sudut-sudutnya dibagi dua sama besar oleh diagonal-diagonalnya.

b) Pengertian persegi panjang

Persegi panjang adalah bangun datar segi empat yang memiliki dua pasang sisi sejajar dan memiliki empat sudut siku-siku.



**Gambar 2.3 Bingkai foto**



**Gambar 2.4 Persegi panjang**

Berdasarkan pengertian dan gambar di atas maka sifat-sifat persegi panjang adalah:

- (1) Panjang sisi-sisi yang berhadapan sama panjang.
- (2) Besar keempat sudutnya  $90^\circ$
- (3) Panjang diagonal-diagonalnya sama panjang
- (4) Diagonal-diagonalnya berpotongan dan saling membagi dua sama panjang.

- 3) Siswa diberi kesempatan untuk menemukan sendiri sisi, sudut dan diagonal pada persegi dan persegi panjang melalui gambar atau benda-benda disekitar siswa yang menyerupai persegi dan persegi panjang. Selain itu siswa juga diberi kesempatan untuk menemukan sendiri luas dan keliling persegi dan persegi panjang.

a) Luas dan keliling persegi

Jika diketahui persegi ABCD dengan panjang sisi  $s$ , maka rumus luas dan kelilingnya adalah:

$$\text{Keliling persegi} = 4 \times s$$

$$\text{Luas persegi} = s \times s$$

Contoh soal kontekstual:

Keliling sebuah ubin berbentuk persegi 28 cm. Hitunglah panjang sisi ubin tersebut!

*Penyelesaian:*

Diketahui  $K = 28$  cm, misalkan sisi =  $s$

$$\text{Maka, } K = 4 \times s$$

$$28 = 4s$$

$$s = 28:4$$

$$s = 7$$

Jadi, panjang sisi ubin tersebut adalah 7 cm.

b) Luas dan keliling persegi panjang

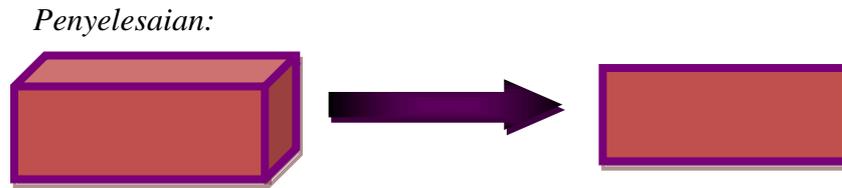
Jika diketahui persegi panjang ABCD dengan panjang  $p$  dan lebar  $l$ , maka rumus luas dan kelilingnya adalah:

$$\text{Keliling persegi} = p \times l$$

$$\text{Luas persegi} = 2 (p + l)$$

Contoh soal kontekstual:

Sebuah balok kayu salah satu sisinya berbentuk persegi panjang yang luasnya  $60 \text{ cm}^2$  dan mempunyai panjang sisi 10 cm. Hitunglah lebar sisi balok kayu tersebut!



**Gambar 2.5 Balok dan persegi panjang**

Diketahui: Luas =  $60 \text{ cm}^2$ , maka  $L = 60$

Panjang sisi =  $10 \text{ cm}$ , maka  $p = 10$

$$L = p \times \ell$$

$$60 = 10 \times \ell$$

$$\ell = 6.$$

Jadi lebar persegi panjang tersebut adalah  $6 \text{ cm}$ .

- 3) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 anak secara heterogen agar terjadi proses masyarakat belajar yang dapat bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.
- 4) Guru membagikan *interactive handout* kepada masing-masing siswa.
- 5) Guru membimbing pelaksanaan diskusi.
- 6) Siswa melakukan presentasi mengenai hasil diskusi
- 7) Guru melakukan refleksi melalui tanya jawab dengan siswa mengenai pembelajaran materi persegi dan persegi panjang.
- 8) Guru melakukan penilaian autentik baik untuk proses maupun hasil belajar. Penilaian proses dilakukan guru pada saat siswa melakukan diskusi dan presentasi kelompok, sedangkan penilaian hasil belajar dilakukan guru menggunakan test tertulis.

**b. Penerapan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* pada materi segi empat**

1) Tahap awal

Pada tahap ini siswa diajak untuk membangkitkan pengetahuan prasyarat yaitu siswa harus memahami bentuk dan benda-benda yang menyerupai persegi dan persegi panjang sebelum menemukan serta memahami sifat, luas dan kelilingnya.

Hal ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan sederhana seputar materi prasyarat dan memberikan koreksi jika ada pemahaman siswa yang keliru atau kurang tepat.

2) Tahap inti

Pada tahap inti guru memberikan lembar kerja siswa untuk memahami sifat-sifat, luas dan keliling persegi dan persegi panjang. Selain itu, guru juga menjelaskan keterkaitan antara sifat-sifat, luas dan keliling persegi serta persegi panjang dengan materi-materi prasyarat yang telah dipahami siswa.

Siswa dilibatkan secara aktif dalam menemukan dan memahami materi. Disini siswa diarahkan untuk menemukan dan membangun pengetahuan mengenai sifat-sifat, luas dan keliling persegi dan persegi panjang dengan bekerja kelompok.

a) Pengertian persegi

Persegi adalah bangun segi empat yang memiliki empat sisi sama panjang dan empat sudut siku-siku.



**Gambar 2.6 Ubin berbentuk persegi**



**Gambar 2.7 Persegi**

Berdasarkan pengertian dan gambar persegi di atas maka dapat diketahui sifat-sifat persegi, yaitu:

- (1) Panjang sisi-sisinya sama panjang
- (2) Panjang diagonal-diagonalnya sama panjang
- (3) Diagonal-diagonalnya berpotongan dan membagi dua sama panjang.
- (4) Diagonal-diagonalnya berpotongan saling tegak lurus
- (5) Sudut-sudutnya dibagi dua sama besar oleh diagonal-diagonalnya.

b) Pengertian persegi panjang

Persegi panjang adalah bangun datar segi empat yang memiliki dua pasang sisi sejajar dan memiliki empat sudut siku-siku.



**Gambar 2.8 Bingkai foto**



**Gambar 2.9 persegi panjang**

Berdasarkan pengertian dan gambar di atas maka sifat-sifat persegi panjang adalah:

- (1) Panjang sisi-sisi yang berhadapan sama panjang.
- (2) Besar keempat sudutnya  $90^\circ$

- (3) Panjang diagonal-diagonalnya sama panjang
- (4) Diagonal-diagonalnya berpotongan dan saling membagi dua sama panjang.

c) Luas dan keliling persegi

Jika diketahui persegi ABCD dengan panjang sisi  $s$ , maka rumus luas dan kelilingnya adalah:

$$\text{Keliling persegi} = 4 \times s$$

$$\text{Luas persegi} = s \times s$$

Contoh soal kontekstual:

Keliling sebuah ubin berbentuk persegi 28 cm. hitunglah panjang sisi ubin tersebut!

*Penyelesaian:*

Diketahui  $K = 28$  cm, kisalkan sisi =  $s$

Maka,  $K = 4 \times s$

$$28 = 4s$$

$$s = 28:4$$

$$s = 7 \text{ cm}$$

Jadi, panjang sisi ubin tersebut adalah 7 cm.

d) Luas dan keliling persegi panjang

Jika diketahui persegi panjang ABCD dengan panjang  $p$  dan lebar  $l$ , maka rumus luas dan kelilingnya adalah:

$$\text{Keliling persegi} = p \times l$$

$$\text{Luas persegi} = 2 (p + l)$$

Contoh soal kontekstual:

Sebuah balok kayu salah satu sisinya berbentuk persegi panjang yang luasnya  $60 \text{ cm}^2$  dan mempunyai panjang sisi 10 cm. Hitunglah lebar sisi balok kayu tersebut!

*Penyelesaian:*



**Gambar 2.10 Balok dan Persegi Panjang**

Diketahui: Luas =  $60 \text{ cm}^2$ , maka  $L = 60$

Panjang sisi = 10 cm, maka  $p = 10$

$$L = p \times \ell$$

$$60 = 10 \times \ell$$

$$\ell = 6.$$

Jadi lebar persegi panjang tersebut adalah 6 cm.

### 3) Tahap akhir

Pada tahap ini siswa didorong menerapkan konsep/pengertian yang dipelajari dalam aplikasi soal maupun dalam kehidupan sehari-hari, jika siswa sudah berkreasi dengan gambar persegi dan persegi panjang, selanjutnya siswa diarahkan untuk membuat kesimpulan mengenai sifat-sifat, luas dan keliling persegi dan persegi panjang.

Tahap penilaian yaitu pada kemampuan siswa dalam mengerjakan soal-soal mengenai luas dan keliling persegi dan persegi panjang serta pada waktu proses pembentukan pengalaman baru yaitu dalam proses

membangun pemahaman mengenai sifat-sifat, luas dan keliling persegi serta persegi panjang tersebut.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu mengenai perbedaan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran yang berbeda memang sudah banyak dilakukan, akan tetapi model pembelajaran dan fokus penelitian yang dituju berbeda. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang serupa dengan yang dilakukan oleh peneliti:

1. Hasil jurnal penelitian yang dilakukan oleh Anas, Diwanti dan Suharto, dengan judul “Penerapan Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Berbasis Pemecahan Masalah Model Polya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 5 Jember Sub Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Tahun Ajaran 2012/2013”. Hasil analisis data menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 pada siklus 1 hasil belajar siswa memiliki percentage sebesar 63,88% yang menunjukkan kelas tersebut belum tuntas. Dan pada siklus 2, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan percentage sebesar 77,77% yang menunjukkan bahwa kelas yang diterapkan model pembelajaran CTL berbasis pemecahan masalah model polya tersebut sudah tuntas.
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mirza Faizal Hamid dan Pramukantoro, dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Guided Discovery Learning* Dengan Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Sistem Pengendali

Elektromagnetik di SMKN 2 Surabaya”. Hasil analisis data menunjukkan nilai  $t$  hitung  $4,199 > t$  tabel  $(1,67)$  yang menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar antara siswa yang menggunakan pembelajaran *Guided Discovery Learning* dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

3. Penelitian dari Nofita Maulida Dewi ditulis pada tahun 2017, yang mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol Tahun Ajaran 2015/2016”. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitiannya adalah eksperimen semu atau *quasi experimental*. Menurut hasil penelitiannya mendapat kesimpulan adalah terdapat pengaruh penggunaan Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol tahun ajaran 2015/2016. Diperoleh dari nilai  $t$  hitung  $> t$  tabel yaitu  $2,631 > 1,671$  yang artinya terdapat pengaruh penggunaan Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol Tahun Ajaran 2015/2016.
4. Hasil jurnal penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni, Marhaeni, Suastra dan Wayan, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berorientasi Budaya Lokal Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa

Kelas V SD Gugus IX Kecamatan Banjar”. Hasil analisis penelitiannya data menunjukkan nilai  $F= 304,130$ ;  $p < 0,05$ . Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kontekstual berorientasi budaya lokal berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD gugus IX Kecamatan Banjar.

5. Penelitian dari Rico Ardiansa Bayu Saputro ditulis pada tahun 2017, yang mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Pada Materi Segitiga di MTsN Bandung Tahun Ajaran 2016/2017”. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimen. Menurut hasil penelitiannya mendapat kesimpulan adalah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw dengan pendekatan saintifik terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII materi segitiga di MTs Negeri Bandung tahun ajaran 2016/2017. Berdasarkan perhitungan diperoleh hasil analisis untuk motivasi dan hasil belajar secara simultan menggunakan analisis multivariat of varian (manova) diperoleh nilai ke empat P value (sig.) = 0,000. Jadi nilai P value (sig.)  $0,000 < 0,05$  taraf signifikansi. Maka hipotesis ( $H_0$ ) ditolak dan ( $H_1$ ) diterima. Adapun besarnya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif jigsaw dengan pendekatan saintifik terhadap motivasi belajar adalah 6,5%. Sedangkan besar pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw dengan pendekatan saintifik terhadap hasil belajar sebesar 16,15%.

**Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian ini dengan Penelitian Terdahulu**

<b>Penelitian</b>	<b>Judul</b>	<b>Pendekatan</b>	<b>Materi</b>	<b>Lokasi</b>	<b>Subjek</b>	<b>Output yang diamati</b>
<b>Anas, Dinawati dan Suharto</b>	Penerapan Pembelajaran <i>Contextual Teaching And Learning</i> (CTL) Berbasis Pemecahan Masalah Model Polya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 5 Jember Sub Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Tahun Ajaran 2012/2013	Penelitian Kuantitatif	Sistem Pencernaan	SMAN 1 Sungai Tarab	Siswa kelas XI	Hasil belajar
<b>Mirza Faizal Hamid dan Pramukantoro</b>	Pengembangan Perangkat Pembelajaran <i>Guided Discovery Learning</i> Dengan Pendekatan <i>Contextual Teaching And Learning</i> pada	Penelitian dan Pengembangan atau R&D	Sistem Pengendali Elektromagnetik	SMK Negeri 2 Surabaya	-	Hasil belajar

*Lanjutan tabel 2.2 ....*

	Standar Kompetensi Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektromagnetik di SMKN 2 Surabaya					
<b>Nofita Maulida</b>	Pengaruh Penggunaan Model <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol Tahun Ajaran 2015/2016	Kuantitatif	-	SMPN 1 Sumbergempol	Siswa Kelas VIII	Motivasi dan Hasil Belajar
<b>Wahyuni, Marhaeni, Suastra dan Wayan</b>	Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berorientasi Budaya Lokal Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus IX Kecamatan Banjar	Penelitian Kuantitatif	-	SD Gugus IX Kecamatan Banjar	Siswa Kelas V	Motivasi dan Hasil Belajar

*Lanjutan tabel 2.2....*

<p><b>Rico Ardiansa Bayu Saputro</b></p>	<p>Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Pada Materi Segitiga di MTsN Bandung Tahun Ajaran 2016/2017</p>	<p>Kuantitatif</p>	<p>-</p>	<p>MTsN Bandung</p>	<p>Siswa Kelas VIII</p>	<p>Motivasi dan Hasil belajar</p>
<p><b>Penelitian ini</b></p>	<p>Perbedaan model pembelajaran CTL Berbasis Interactive Handout dengan Model Pembelajaran <i>Guided Discovery Learning</i> Terhadap mMotivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI di SMAN 1 Ngunut</p>	<p>Kuantitatif</p>	<p>Program Linear</p>	<p>SMA Negeri 1 Ngunut</p>	<p>siswa kelas XI</p>	<p>motivasi dan hasil belajar</p>

### C. Kerangka Berpikir Penelitian

Menurut Uma Sekaran dalam Sugiyono mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>27</sup> Kerangka berpikir ini, akan menjelaskan secara teoritis hubungan antar variabel yang akan diteliti.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin 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 pada materi segi empat sub materi persegi dan persegi panjang. Model pembelajaran *Guided Discovery Learning* diterapkan pada kelas VII-G sebagai kelas eksperimen pertama, sedangkan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* berbasis *Interactive Handout* diterapkan pada kelas VII-H sebagai kelas eksperimen kedua.

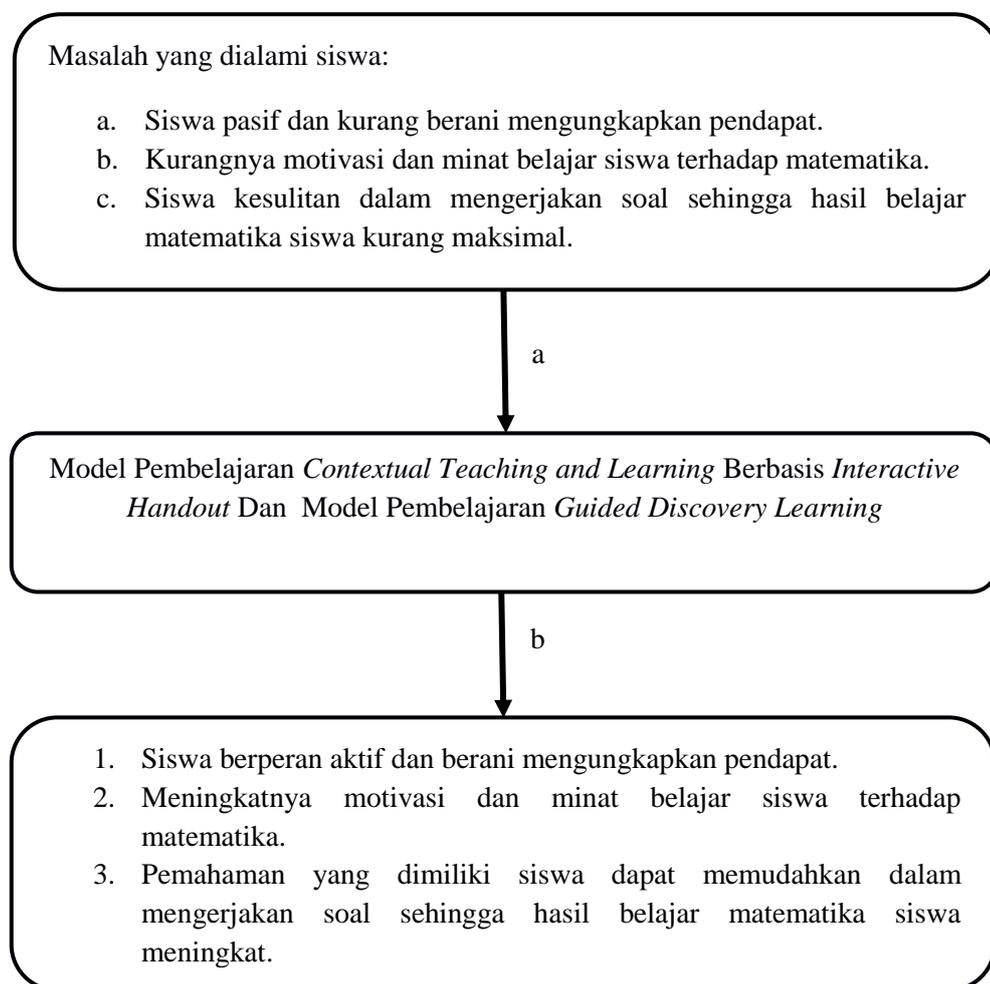
Setelah diterapkannya dua model pembelajaran yang berbeda pada masing-masing kelas, maka diadakan *post test* untuk mengetahui hasil belajar siswa dan diberikan angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap matematika. Berikut ini alur pelaksanaan penelitian perbedaan motivasi dan hasil belajar matematika antara yang menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching*

---

<sup>27</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R& D*, (Bandung : Alfabeta, 2014), hlm. 60

And Learning berbasis *Interactive Handout* dan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* pada siswa kelas VII MTs Negeri 6 Tulungagung.

Adapun kerangka berpikir 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 sebagai berikut:



**Bagan 2.1: Bagan Kerangka Berpikir Penelitian**

**Keterangan:**

- a. Permasalahan pada pembelajaran matematika diberi solusi model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbasis *Interactive*

*Handout* dan model pembelajaran *Guided Discovery Learning*. penerapan kedua model pembelajaran tersebut digunakan peneliti karena dalam pembelajaran ini, siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

- b. Dengan menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbasis *interactive handout* dan *guided discovery learning*, siswa tidak lagi menganggap matematika itu sulit dan mereka dapat termotivasi untuk lebih aktif dalam pembelajaran sehingga membuat hasil belajar mereka meningkat.