

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi asalnya dari kata *motif*, dalam bahasa Inggris adalah motif atau *motion*, lalu *motivation*, yang berarti gerakan atau sesuatu yang bergerak. Artinya sesuatu yang menggerakkan terjadinya tindakan, atau disebut dengan niat (Sanjaya, 2006: 271). Kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2010: 75). Motivasi belajar adalah suatu daya penggerak atau dorongan yang dimiliki oleh manusia untuk melakukan suatu pekerjaan yaitu belajar (Dalyono, 2009: 57). Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Uno, 2011: 23).

Motivasi merupakan sesuatu hal yang sangat penting dalam pembelajaran di sekolah. Setidaknya para siswa harus memiliki motivasi untuk belajar di sekolah. Tanpa motivasi sulit bagi siswa untuk berkembang dalam belajarnya. Guru sangat berperan dalam menumbuhkembangkan motivasi siswa. Meskipun munculnya motivasi itu dengan sedikit paksaan kepada mereka, lambat laun akan muncul kesadarannya untuk belajar menurut keinginannya sendiri.

Pengertian motivasi belajar dalam penelitian ini adalah dorongan atau rangsangan dalam diri siswa agar memiliki kemauan untuk belajar yang ditandai perubahan sikap untuk mencapai tujuan yang dikehendaki.

b. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa menurut Sardiman (2011: 83) adalah:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat mengerjakan tugas terus menerus dalam waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai);
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa);
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah;
- 4) Lebih senang bekerja mandiri (tidak tergantung dengan orang lain);
- 5) Cepat bosan pada tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif);
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (sudah yakin akan sesuatu);
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini;
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal (tidak khawatir bila menghadapi masalah belajar, ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah).

Ciri-ciri motivasi belajar berdasarkan pendapat Uno (2009: 23) dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) Adanya penghargaan dalam belajar; (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi dapat dilihat dari beberapa ciri diantaranya siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran matematika, siswa memiliki ketekunan dalam melaksanakan tugas-tugas pembelajaran, kuatnya keinginan untuk berbuat dalam belajar matematika, keuletan dalam menghadapi kesulitan, dan kemandirian terhadap belajar. Apabila terdapat ciri-ciri tersebut dapat dikatakan telah memiliki motivasi belajar tinggi.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat timbul karena 2 faktor, yaitu: faktor intrinsik dan ekstrinsik (Husdarta dan Saputra, 2014: 13). Faktor intrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu “pertama, hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, dan kedua, harapan akan cita-cita”. Faktor ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar meliputi “pertama adanya penghargaan, kedua, lingkungan belajar yang kondusif, dan ketiga, kegiatan

belajar yang menarik”. Kemunculan sifat motivasi, apakah motivasi intrinsik atau motivasi ekstrinsik bergantung dan dipengaruhi oleh berbagai faktor (Hamalik, 2007: 113), yakni: 1) Tingkat kesadaran diri siswa. 2) Sikap guru terhadap kelas. 3) Pengaruh kelompok siswa. 4) Suasana kelas.

Motivasi belajar yang tinggi dapat diraih apabila siswa memperhatikan faktor yang mempengaruhinya baik intrinsik maupun ekstrinsik. Kesenambungan motivasi belajar secara kuat bergantung kepada kepercayaan siswa terhadap potensi untuk memecahkan masalah baru, diturunkan dari pengalaman langsung (*first hand experience*) (von Glasersfeld dalam Suyono dan Haryanto, 2011: 112). Siswa harus menyadari dengan sengaja untuk melakukan kegiatan dan kebutuhan belajar untuk meraih tujuan (cita-cita yang hendak dicapai). Faktor ekstrinsik harus disertai penghargaan (pujian) jika siswa berprestasi, diperlukan lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik. Dalam hal ini peran orang tua diperlukan untuk menciptakan suasana yang kondusif dan membantu anaknya dalam belajar.

d. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar

Motivasi merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasi yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar. Jika seseorang tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka akan tidak bersemangat atau bahkan tidak mau belajar. Oleh karena itu, dalam konteks belajar di kelas, seorang guru atau pendidik lainnya perlu membangkitkan motivasi siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dipelajarinya.

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah Sardiman (2011: 92-95) yaitu: memberi angka, hadiah, saingan/ kompetisi, ego-involvement, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat, dan tujuan yang diakui.

Penjelasan pendapat Sardiman untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah yang *pertama* yaitu pemberian angka. Angka ini berkaitan dengan nilai yang diberikan guru dari kegiatan belajarnya. Siswa

tentunya sangat terpicat dengan nilai-nilai ulangan atau raport yang tinggi. Nilai-nilai yang baik itu akan menjadikan motivasi yang kuat bagi para siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

Kedua yaitu hadiah. Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan/cenderamata. Pada dunia pendidikan, hadiah dapat dikatakan sebagai motivasi bagi para siswa. Baik hadiah tersebut berasal dari sekolah kepada siswa yang berprestasi, berasal dari guru mata pelajaran terhadap siswa yang aktif, maupun dari orang tua atau keluarga.

Ketiga saingan/ kompetisi. Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Baik persaingan individu maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Misalnya persaingan antara teman sebangku, jika si A mendapat nilai lebih baik dari pada si B, biasanya si B akan terdorong untuk dapat mengungguli si A.

Keempat ego-involvement. Bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri merupakan salah satu bentuk motivasi. Seseorang akan berusaha keras untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Para siswa akan belajar dengan keras untuk menjaga harga dirinya. Menumbuhkan kesadaran kepada anak didik agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.

Kelima memberi ulangan. Para siswa akan giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, ulangan merupakan salah satu motivasi siswa untuk belajar. Mengingat bahwa ulangan merupakan harga diri siswa. Jadi, guru harus terbuka memberitahukan kepada siswanya jika akan mengadakan ulangan.

Keenam mengetahui hasil. Semakin mengetahui grafik hasil belajar, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat. Apalagi hasil ulangannya terjadi kemajuan prestasi, siswa akan lebih giat lagi untuk belajar. Oleh karena itu hasil ulangan siswa alangkah baiknya setiap ulangan diperiksa oleh guru dan hasilnya diumumkan.

Ketujuh pujian. Pujian yang diberikan kepada diri seorang siswa dalam bentuk *reinforcement* yang positif merupakan motivasi yang baik. Bentuk pujian bisa berupa senyuman guru atau dengan cara menepuk pundak siswa atau memberi tepuk tangan. Melalui pujian yang tepat akan menciptakan suasana menyenangkan dan dapat meningkatkan gairah belajar siswa untuk belajar lebih giat lagi sekaligus akan membangkitkan harga diri siswa.

Kedelapan hukuman. Hukuman sebagai *reinforcement* negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak akan dapat menjadi alat motivasi. Jadi guru harus mampu menerapkan prinsip-prinsip pemberian hukuman secara tepat. Seorang guru yang akan memberikan hukuman kepada siswanya, terlebih dahulu harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman yang bersifat edukasi yang tepat dan berwibawa.

Kesembilan hasrat untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada diri siswa memang ada unsur kesengajaan dan maksud belajar, sehingga hasil belajar yang disertai tujuan belajar pasti hasilnya akan lebih baik. Salah satu faktor terbesar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ialah faktor dari dalam siswa, yaitu hasrat belajar dari diri siswa itu sendiri.

Kesepuluh minat. Proses belajar akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat terhadap pelajaran tersebut. Motivasi muncul karena ada suatu kebutuhan, begitu juga minat sehingga minat merupakan alat motivasi yang bersifat pokok. Minat dapat ditumbuhkembangkan dengan cara: membangkitkan adanya suatu kebutuhan, menghubungkan dengan pengalaman yang sudah ada sebelumnya, memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik, menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

Kesebelas tujuan yang diakui. Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan menjadi motivasi yang penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, akan dirasa sangat berguna dan menguntungkan, sehingga akan timbul motivasi untuk terus belajar.

Hamalik (2007: 116) menjelaskan bahwa memotivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan cara pemberian penghargaan dan ganjaran, pemberian angka atau grade, keberhasilan atau tingkat aspirasi, pemberian pujian,

kompetisi dan kooperasi serta pemberian harapan. Sependapat dengan uraian sebelumnya, Rohani (2004: 12) mengatakan ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi adalah melalui cara mengajar yang bervariasi, mengadakan pengulangan informasi, memberikan stimulus baru, memberi kesempatan peserta didik untuk menyalurkan keinginan belajarnya, menggunakan media dan alat bantu yang menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat, disimpulkan bahwa, seorang guru bukan hanya berfungsi sebagai pengajar yang hanya mentransfer ilmu saja tetapi juga memperhatikan siswanya apakah dia dapat menerima dengan baik atau tidak. Guru harus mengetahui bagaimana cara memotivasi belajar siswa. Memotivasi siswa dengan memberi angka, pujian dan hadiah merupakan cara yang paling disukai siswa, sehingga dapat membangkitkan semangat belajar siswa, karena termotivasi untuk mendapatkannya. Sedangkan dengan hukuman dan kompetisi bertujuan agar timbul semangat persaingan pada siswa untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Upaya tersebut dapat merangsang siswa untuk giat belajar. Siswa yang nilainya rendah, mereka akan termotivasi untuk meningkatkan belajarnya dan siswa yang nilainya bagus akan semakin giat dalam belajar.

e. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Motivasi belajar dalam proses belajar mengajar berfungsi sebagai pendorong, pengaruh, dan sekaligus sebagai penggerak didalam diri siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Adapun fungsi motivasi di dalam belajar diantaranya sebagai berikut (Thursan, 2000: 27): 1) Memberikan dorongan semangat kepada siswa untuk rajin belajar dan mengatasi kesulitan belajar. 2) Mengarahkan kegiatan belajar siswa kepada suatu tujuan tertentu yang berrkaitan dengen masa depan dan cita-cita. 3) Membantu siswa untuk mencari suatu metode belajar yang tepat dalam mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Rohani (2004: 11-12), menjelaskan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut: 1) Memberi semangat dan mengaktifkan peserta didik supaya tetap berminat dan siaga; 2) Memusatkan perhatian

peserta didik pada tugas-tugas tertentu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan belajar. 3) membantu memenuhi kebutuhan akan hasil jangka pendek dan hasil jangka panjang. Sedangkan Djamarah (2008:157) menyatakan bahwa fungsi motivasi sebagai berikut: 1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan. 2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan. 3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan.

Berdasarkan pendapat di atas, fungsi motivasi adalah sebagai pendorong, penggerak dan penyeleksi suatu perbuatan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Selain itu motivasi mempunyai fungsi yang penting dalam belajar. Motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan siswa dimana siswa yang memiliki motivasi yang tinggi, belajarnya lebih baik dibandingkan dengan para siswa yang memiliki motivasi yang rendah.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Menurut Djamarah dan Aswan (2006:13) “Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan yang dicapai siswa dalam usaha belajarnya”. Proses belajar akan menghasilkan suatu perubahan tingkah laku, perubahan tingkah laku ini bisa juga disebut dengan hasil belajar. Khasanah ilmu pengetahuan menjelaskan bahwa, perubahan tingkah laku akibat adanya proses belajar, bisa dibedakan menjadi beberapa jenis. Penjelasan tentang macam-macam jenis perubahan tingkah laku atau hasil belajar ini bisa kita temukan diantaranya yaitu penjelasan dari Kingsley dalam Djamarah dan Aswan (2006: 13-15). Hasil belajar siswa dibagi menjadi tiga jenis yaitu: 1) ketrampilan dan kebebasan, 2) pengetahuan dan pengertian, 3) sikap dan cita-cita. Setiap golongan bisa diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah.

Gagne dalam Djamarah dan Aswan (2006: 14-15) mengajukan lima kategori hasil belajar yang ingin dibentuk dari proses pembelajaran yaitu: 1) ketrampilan intelektual (*intellectual skill*), 2) strategi kognitif (*cognitive*

strategy), 3) informasi verbal (*verbal information*), 4) ketrampilan gerak (*motoric skill*), 5) sikap (*attitude*).

Menurut Bloom dalam Jihad dan Haris (2010: 16), hasil belajar atau tingkat kemampuan yang dapat dikuasai oleh siswa mencakup tiga aspek yaitu:

- 1) Kemampuan kognitif
Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Kemampuan afektif
Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 aspek, yakni penerima, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Kemampuan psikomotor
Berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak.

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual ranah kognitif terdiri dari 6 aspek, yaitu : 1) Pegetahuan atau ingatan, yaitu tingkat kemampuan untuk mengenal atau mengetahui adanya respon, fakta, atau istilah-istilah tanpa harus mengerti, atau dapat menilai dan menggunakannya. 2) Pemahaman, yaitu kemampuan memahami arti konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. 3) Aplikasi atau penerapan, yaitu penggunaan abstraksi pada situasi konkrit yang dapat berupa ide, teori atau petunjuk teknis. 4) Analisis, yaitu kemampuan menguraikan suatu intregasi atau situasi tertentu kedalam komponen-komponen atau unsur-unsur pembentuknya. 5) Sintesis, yaitu penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam suatu bentuk menyeluruh. 6) Evaluasi, yaitu membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi, dan lain sebagainya.

Hasil belajar ranah afektif terdiri dari: 1) Menerima, merupakan tingkat terendah tujuan ranah afektif berupa perhatian terhadap stimulus secara pasif yang meningkat secara lebih aktif. 2) Merespon, merupakan kesempatan untuk menanggapi stimulus dan merasa terikat serta secara aktif memperhatikan. 3) Menilai, merupakan kemampuan menilain gejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespon lebih lanjut untuk mencapai jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas yang terjadi. 4) Mengorganisasi,

merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya. 5) Karakterisasi, merupakan kemampuan untuk mengkonseptualisasikan masing-masing nilai pada waktu merespon, dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan.

Ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan antara lain: 1) Gerakan tubuh, merupakan kemampuan gerakan tubuh yang mencolok. 2) Ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, merupakan keterampilan yang berhubungan dengan urutan atau pola dari gerakan yang dikoordinasikan biasanya berhubungan dengan gerakan mata, telinga dan badan. 3) Perangkat komunikasi non verbal, merupakan kemampuan mengadakan komunikasi tanpa kata. 4) Kemampuan berbicara, merupakan yang berhubungan dengan komunikasi secara lisan.

Ketiga ranah yang dikemukakan tersebut bukan merupakan bagian-bagian yang terpisahkan, akan tetapi merupakan satu kesatuan yang saling terkait. Untuk mencapai perubahan yang diharapkan, baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik perlu memperhatikan sungguh-sungguh terhadap prinsip-prinsip belajar.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono dkk. (2007: 76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut: 1) Faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal

meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis. 2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan model pembelajaran *Guided Discovery* berbasis media pembelajaran interaktif.

3. *Guided Discovery* (Penemuan Terbimbing)

a. Pengertian Model Pembelajaran Discovery

Discovery ialah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Proses mental yang dimaksud antara lain: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya (Priyanto: 2012). Melalui model ini, siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan intruksi. Maka dapat disimpulkan pembelajaran discovery ialah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri.

Menurut Gorman dan Richard M (Priyanto: 2012: 3) bahwa pembelajaran dengan model discovery (penemuan) dapat dilakukan dalam dua bentuk yaitu: 1) Pembelajaran penemuan bebas (*Free Discovery Learning*) atau sering disebut *open ended discovery*. Siswa benar-benar dilepas dalam mengidentifikasi masalah, dan menguji hipotesis dengan konsep-konsep, dan prinsip yang sudah ada, dan berusaha menarik pada situasi baru. Struktur peristiwa belajar dalam *free discovery* ini, siswa dilepas sepenuhnya untuk menemukan sesuatu melalui proses asimilasi, yaitu memasukkan hasil pengamatan ke dalam struktur kognitif yang ada, dan proses akomodasi yaitu dengan perubahan dalam arti penyesuaian kognitif yang lama, sehingga cocok dengan fenomena yang diamati. 2) Pembelajaran penemuan terbimbing (*Guided Discovery Learning*). Guru berperan sebagai pembimbing siswa dalam belajar. Guru membantu siswa memperoleh

pengetahuan yang dicarinya dengan cara mengorganisasi masalah, mengumpulkan data, mengkomunikasikan, memecahkan masalah, dan menyusun kembali data-data sehingga membentuk konsep baru. Proses pembelajaran dengan model *Guided Discovery* menitikberatkan pada pertanyaan-pertanyaan yang berarti dan mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran, dalam hal ini daftar kegiatan yang telah dipersiapkan.

Pelaksanaan pembelajaran penemuan terbimbing (*Guided Discovery*) lebih banyak diterapkan, karena dengan petunjuk guru siswa akan bekerja lebih terarah dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Namun bimbingan guru bukanlah semacam sesuatu yang harus diikuti tetapi hanya merupakan arahan tentang prosedur kerja yang diperlukan.

Model *Discovery* (penemuan) yang mungkin dilaksanakan pada siswa SMP adalah model *Guided Discovery* (penemuan terbimbing). Hal ini dikarenakan siswa SMP masih memerlukan bantuan guru, sebelum menjadi penemu murni. Oleh sebab itu, model *Discovery* (penemuan) yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model *Guided Discovery* (penemuan terbimbing).

b. Pengertian *Guided Discovery* (Penemuan Terbimbing)

Model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip konstruktivis, salah satunya yaitu model pembelajaran penemuan terbimbing (*Guided Discovery*) (Suprijono, 2009:59). Melalui model tersebut siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan pikirannya sampai akhirnya mendapat pengetahuan/konsep yang benar. Siswa diarahkan untuk menyusun data dari hasil pengamatan mereka untuk memperoleh konsep baru menurut mereka.

Model *Guided Discovery* atau penemuan terbimbing merupakan metode pembelajaran yang menciptakan situasi belajar yang melibatkan siswa belajar secara aktif dan mandiri dalam menemukan suatu konsep atau teori, pemahaman, dan pemecahan masalah. Proses penemuan tersebut membutuhkan guru sebagai fasilitator dan pembimbing. Banyaknya bantuan yang diberikan guru tidak mempengaruhi siswa untuk melakukan penemuan sendiri.

Sejalan dengan uraian di atas, Soejadi dalam Sukmana dalam Saras (2014) mengungkapkan bahwa *Guided Discovery* merupakan pembelajaran yang mengajak para siswa atau didorong untuk melakukan kegiatan sedemikian rupa sehingga pada akhirnya siswa menemukan sesuatu yang diharapkan.

Selanjutnya, Hamalik dalam Saras (2014) mengungkapkan bahwa *Guided Discovery* melibatkan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan guru. Siswa melakukan discovery, sedangkan guru membimbing mereka ke arah yang benar/tepat. Kemudian Hanafiah dan Suhana dalam Saras (2014) mengungkapkan bahwa *Guided Discovery* yaitu pelaksanaan penemuan dilakukan atas petunjuk dari guru. Pembelajarannya dimulai dari guru mengajukan berbagai pertanyaan yang melacak, dengan tujuan untuk mengarahkan peserta didik kepada titik kesimpulan kemudian siswa melakukan percobaan untuk membuktikan pendapat yang dikemukakan.

Bertolak pada pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *Guided Discovery* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif untuk mencoba menemukan sendiri informasi maupun pengetahuan yang diharapkan dengan bimbingan dan petunjuk yang diberikan guru.

c. Langkah-Langkah pembelajaran *Guided Discovery*

Carin dalam Priyanto (2012:4) memberi petunjuk dalam merencanakan dan menyiapkan pembelajaran penemuan terbimbing (*Guided Discovery*) sebagai berikut:

- 1) Menentukan tujuan yang akan dipelajari oleh siswa;
- 2) Memilih metode yang sesuai dengan kegiatan penemuan;
- 3) Menentukan lembar pengamatan data untuk siswa;
- 4) Menyiapkan alat dan bahan secara lengkap;
- 5) Menentukan dengan cermat apakah siswa akan bekerja secara individu atau secara berkelompok yang terdiri dari 2-5 siswa;
- 6) Mencoba terlebih dahulu kegiatan yang akan dikerjakan oleh siswa.

Adapun sintaks dari model pembelajaran *Guided Discovery* (Penemuan Terbimbing) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1:
Tahap-tahap Model Pembelajaran *Guided Discovery*

No	Tahap	Kegiatan Guru
1	Menjelaskan tujuan atau mempersiapkan siswa	Menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa dengan mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan.
2	Orientasi masalah	Menjelaskan masalah sederhana yang berkenaan dengan materi pembelajaran.
3	Merumuskan hipotesis	Hipotesis sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan.
4	Melakukan kegiatan penemuan	Membimbing siswa melakukan kegiatan penemuan dengan mengarahkan siswa untuk memperoleh informasi yang diperlukan.
5	Mempresentasikan hasil kegiatan penemuan	Membimbing siswa dalam menyajikan hasil kegiatan, merumuskan kesimpulan atau menemukan konsep.
6	Mengevaluasi kegiatan penemuan	Mengevaluasi langkah-langkah kegiatan yang telah dilakukan

Sumber: Handout perkuliahan MKPBM III UNESA dalam Penikastari, 2009:17

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Guided Discovery*

Model *Guided Discovery* mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan sehingga perlu adanya pemahaman dalam melaksanakan metode tersebut. Suryosubroto (2009: 185) memaparkan beberapa kelebihan metode penemuan sebagai berikut:

- a) Dianggap membantu siswa mengembangkan penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa.
- b) Strategi penemuan membangkitkan gairah pada siswa
- c) Metode ini memberi kesempatan pada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri.
- d) Metode ini menyebabkan siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya, sehingga ia lebih merasa terlibat dan termotivasi sendiri untuk belajar.
- e) Metode ini dapat membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan.
- f) Strategi ini berpusat pada anak, misalnya memberi kesempatan kepada mereka dan guru berpartisipasi sebagai sesama dalam mengecek ide.
- g) Membantu perkembangan siswa menuju skeptisisme yang sehat untuk menemukan kebenaran akhir dan mutlak.

Selain itu Suryosubroto (2009: 186) juga memaparkan beberapa kelemahan metode penemuan sebagai berikut:

- a) Dipersyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini.
- b) Metode ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar.
- c) Harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional.
- d) Mengajar dengan penemuan mungkin akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan.
- e) Dalam beberapa ilmu (misalnya IPA) fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ide-ide mungkin tidak ada.
- f) Strategi ini mungkin tidak akan memberi kesempatan untuk berfikir kreatif, kalau pengertian-pengertian yang akan ditemukan telah diseleksi terlebih dahulu oleh guru, demikian pula proses-proses di bawah pembinaannya tidak semua pemecahan masalah menjamin penemuan yang penuh arti.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model *Guided Discovery* tidak hanya memiliki banyak kelebihan, tetapi juga beberapa kelemahan. Oleh karena itu perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai model ini supaya dalam penerapannya dapat terlaksana dengan efektif.

4. Media Pembelajaran Interaktif

a. Media Pembelajaran

Wikipedia memaparkan bahwa kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan betuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Menurut Arsyad dalam Wulandari (2015: 5) media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang memuat materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. (Soeharto dkk, 2008: 98) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran perasaan perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Kemudian menurut Daryanto dalam Wulandari (2015: 5) mengemukakan

bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Memperhatikan pengertian di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar.

Secara umum, media pembelajaran mempunyai beberapa kegunaan (Susilana dalam Amalia, 2015: 5), diantaranya yaitu: 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis. 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera. 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar. 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya. 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Kegunaan media, dapat juga dilihat dari segi perkembangan media itu sendiri (Soeharto, 2008: 106) pada mulanya media berfungsi sebagai alat bantu mengajar; 2) dengan masuknya *audio-visual instruction*, media berfungsi memberikan pengalaman kongkret pada siswa; 3) munculnya teori komunikasi menyebabkan media mempunyai fungsi sebagai alat penyalur pesan/ informasi belajar; 4) adanya penggunaan pendekatan sistem dalam pembelajaran media berfungsi sebagai bagian integral dalam program pembelajaran; 5) akhirnya, media bukan saja sekedar berfungsi sebagai peraga bagi guru, tetapi pembawa informasi/ pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa.

Dari uraian kegunaan media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa menggunakan inderanya dan membuat siswa berinteraksi lebih langsung dengan sumber belajar. Media pembelajaran yang memberikan interaksi langsung dan dapat membuat siswa aktif merupakan salah satu ciri dari media pembelajaran interaktif.

b. Media Pembelajaran Interaktif

Wikipedia memaparkan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apabila peserta didik tidak hanya melihat dan mendengar tetapi secara nyata berinteraksi langsung dengan media pembelajaran itu. Peserta didik dilibatkan dalam penggunaan media pembelajaran. Komunikasi antara media dan peserta didik dapat berjalan dua arah.

Menurut Seels & Glasgow dalam Supriyadi (2012: 3), media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar, melihat video, dan suara. Tetapi siswa juga dapat memberikan respon yang aktif. Respon dari siswa tersesut dijadikan penentu kecepatan dan sekuensi penyajian.

Media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini adalah alat perantara berbasis komputer yang dirancang untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran dan melibatkan respon pemakai yaitu siswa secara aktif.

Adapun manfaat dari media pembelajaran interaktif menurut wikipedia adalah: 1) Penyampaian materi pembelajaran yang dapat diseragamkan. 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. 6) Proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.

Penjelasan manfaat media pembelajaran interaktif menurut Wikipedia diantaranya yaitu: *Pertama* penyampaian materi dapat diseragamkan. Melalui bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar tenaga pendidik dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara peserta didik dimanapun berada. *Kedua*, proses pembelajaran lebih jelas dan menarik Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu tenaga pendidik untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. *Ketiga*, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Melalui media akan terjadinya komunikasi dua arah

secara aktif. *Keempat*, efisiensi dalam waktu dan tenaga. Melalui media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Tenaga pendidik tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran. *Kelima*, meningkatkan kualitas hasil belajar. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik menyerap materi belajar lebih mandalam dan utuh. *Keenam*, proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. *Ketujuh*, media dapat menumbuhkan sikap positif. Media dapat membantu peserta didik agar lebih percaya diri terhadap kemampuan akademik dan potensi bakat yang dimiliki. Mengubah peran tenaga pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Media bermanfaat untuk mengatasi permasalahan yang dialami guru dan siswa dalam pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu dalam penyampaian bahan pembelajaran kepada siswa untuk meningkatkan kualitas siswa yang aktif dan interaktif sehingga dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran di sekolah. Aktif yang dimaksud adalah siswa dapat berinteraksi dengan siswa lain, siswa dengan guru, atau siswa dengan media yang digunakan. Media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai suatu penyampaian materi menggunakan video, film, animasi, gambar, dan suara menggunakan bantuan komputer yang juga direspon secara aktif oleh siswa sehingga terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru. Pembelajaran interaktif didukung oleh bahan ajar interaktif yang dijelaskan oleh Majid (2007: 181) sebagai berikut. “Salah satu bahan ajar interaktif yang dapat mendukung pembelajaran interaktif yaitu, media interaktif yang merupakan kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi”.

Arsyad dalam Wulandari (2015: 5) mengemukakan manfaat media media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

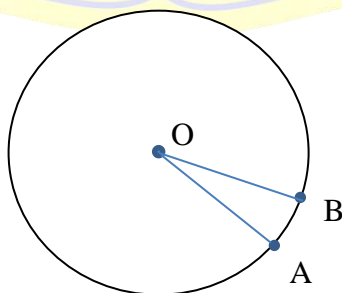
- 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Pendapat Arsyad tentang manfaat media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar. Penyampaian pesan dan isi pelajaran dapat diterima baik oleh siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif bertujuan agar proses pembelajaran lebih menarik dan lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pelajaran matematika.

5. Lingkaran

Lingkaran adalah garis lengkung yang titik-titiknya berjarak sama dengan titik tertentu. Jika diilustrasikan seperti gambar berikut.

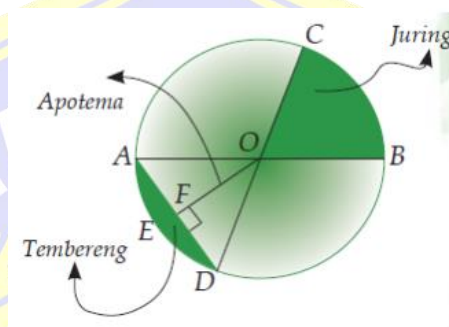


Gambar 2.1: Lingkaran

Titik tertentu yang dimaksud yaitu titik O yang berada tepat di tengah lingkaran. Sedangkan titik A dan B adalah titik yang berada di lingkaran. Jarak $OA = OB$, begitupun jarak dari titik O dengan titik-titik lainnya yang berada di lingkaran.

a. Unsur-unsur Lingkaran

Sebuah lingkaran memiliki bagian-bagian tersendiri yang menjadi unsur-unsur pembentuk lingkaran. Unsur-unsur lingkaran bisa dibilang cukup banyak mulai dari jari-jari, busur, diameter, titik pusat, juring, sudut pusat, apotema dan juga sudut lingkaran. Berikut adalah gambaran unsur-unsur yang ada pada lingkaran:



Gambar 2.2: Unsur-Unsur Lingkaran

1) Titik Pusat

Titik pusat pada lingkaran adalah sebuah titik yang berada tepat ditengah lingkaran. Titik O pada Gambar 2.2 disebut titik pusat lingkaran.

2) Jari-jari

Jari-jari biasa dilambangkan dengan huruf ' r '. Pada bangun datar lingkaran, jari-jari adalah garis yang menghubungkan antara setiap titik yang ada pada lingkaran dengan titik pusat lingkaran. Garis OD, OC, OB, dan OA pada Gambar 1 menunjukkan jari-jari dari sebuah lingkaran.

3) Diameter

Diameter pada lingkaran biasa dilambangkan dengan huruf ' d '. Diameter adalah jarak antara dua titik lengkung yang ada pada lingkaran dan melewati titik pusat lingkaran. Jika digambarkan sebuah garis melintang dari salah satu titik lengkung melintasi titik pusat dan berhenti pad titik lengkung lingkaran yang lain, maka garis itu disebut sebagai diameter lingkaran. Seperti pada Gambar 2, diameter dilambangkan dengan garis A menuju B dan C menuju D atau sebaliknya. Dengan begitu dapat ditarik kesimpulan bahwa diameter memiliki

nilai dua kali lipat dari jari-jari maka biasanya diameter dituliskan menjadi : $d = 2r$.

4) Busur

Busur lingkaran dapat didefinisikan sebagai ruas garis lengkung yang terletak pada lingkaran yang menghubungkan dua titik pada lingkaran. Pada lingkaran Gambar 2, busur lingkaran merupakan garis lengkung dari A ke C, C ke B, dan B ke D. Garis tersebut disebut sebagai busur lingkaran karena bentuknya yang menyerupai busur panah.

5) Tali Busur

Bagian lingkaran yang disebut sebagai tali busur adalah garis yang ditarik lurus dari salah satu titik lengkung lingkaran menuju titik lengkung yang lain tanpa melalui titik pusat lingkaran. Garis yang menghubungkan titik A dengan titik D pada Gambar 2 merupakan unsur lingkaran yang disebut sebagai tali busur. Seperti pada busur panah, tali busur adalah yang diikatkan pada kedua ujung busur.

6) Tembereng

Tembereng bisa diartikan sebagai daerah yang berada di dalam lingkaran dimana daerah tersebut dibatasi oleh tali busur dan busur. Daerah berwarna hijau yang dibatasi garis AD pada gambar di atas adalah salah satu contoh bagian lingkaran yang disebut sebagai tembereng.

7) Juring

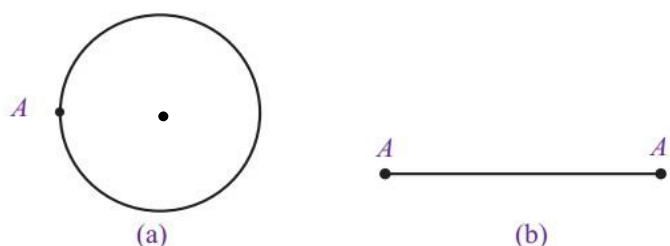
Juring merupakan daerah yang lebih luas dari tembereng. Juring adalah luas daerah yang dibatasi oleh dua buah garis jari-jari dan sebuah busur lingkaran yang posisinya diapit oleh dua buah jari-jari tersebut. Tembereng pada lingkaran di atas yaitu bagian hijau yang dibatasi oleh garis OB dan OC yang mengapit busur BC.

8) Apotema

Jika ditarik sebuah garis tegak lurus dari titik pusat sampai pada salah satu tali busur, maka garis tersebut dinamakan sebagai apotema. Pada gambar 2.2 dapat dilihat bahwa apotema adalah garis yang ditarik dari O menuju F.

b. Keliling Lingkaran

Keliling lingkaran adalah panjang lengkungan pembentuk lingkaran tersebut. Jika diilustrasikan seperti gambar berikut:



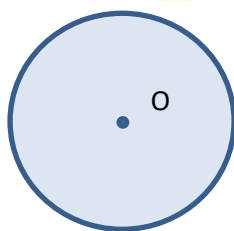
Gambar 2.3: Keliling Lingkaran

Gambar (a) menunjukkan sebuah lingkaran dengan titik A terletak di sebarang lengkungan lingkaran. Jika lingkaran tersebut dipotong di titik A, kemudian direbahkan, hasilnya adalah sebuah garis lurus AA' seperti pada gambar Gambar (b). Panjang garis lurus tersebut merupakan keliling lingkaran.

Rumus keliling lingkaran dapat ditemukan melalui sebuah percobaan, yaitu: Apabila keliling lingkaran = 22 cm dan diameter = 7 cm. Perbandingan keliling : diameter, maka diperoleh $22/7 = 3,14$. Apabila keliling lingkaran = 44 cm dan diameter 14 cm. Perbandingan keliling : diameter, maka diperoleh $44/14 = 22/7 = 3,14$. Hasil perbandingan keliling dengan diameter dinamakan π . Jadi, $22/7 = 3,14 = \pi$. Maka keliling lingkaran = $\pi \times$ diameter = $\pi \times d$. Karena $d = 2r$, maka $K = \pi \times 2r = 2 \pi r$.

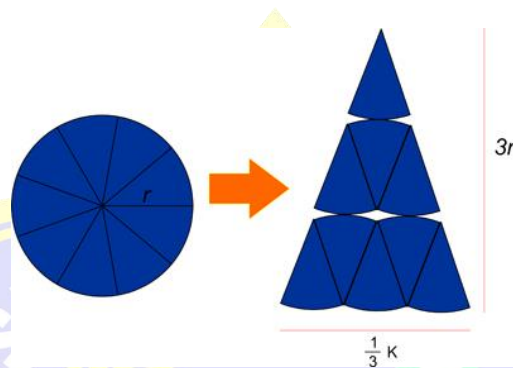
c. Luas Lingkaran

Luas lingkaran merupakan luas daerah yang dibatasi oleh keliling lingkaran. Seperti yang terlihat pada gambar berikut:



Gambar 2.4: Luas Lingkaran

Daerah yang diarsir merupakan daerah lingkaran. Luas lingkaran dapat dihitung menggunakan rumus umum luas lingkaran. Luas lingkaran dapat dicari melalui pendekatan luas beberapa bangun datar, seperti uraian berikut. Misalkan, diketahui sebuah lingkaran yang dibagi menjadi 9 buah juring yang sama bentuk dan ukurannya. Potongan-potongan tersebut disusun sedemikian sehingga membentuk segitiga. Seperti gambar berikut ini.



Gambar 2.5 :
Pendekatan Luas Lingkaran melalui luas segitiga

Ternyata hasil potongan menyerupai segitiga, dengan alas = $\frac{1}{3}$ dari keliling lingkaran dan tinggi = 3 jari-jari lingkaran

Dapat diketahui:

$$\text{tinggi segitiga} = 3r$$

$$\text{Alas segitiga} = \frac{3}{9} \text{ keliling lingkaran}$$

$$= \frac{1}{3} \text{ keliling lingkaran}$$

$$\text{Maka didapat: Luas segitiga} = \frac{1}{2} \cdot \text{alas} \cdot \text{tinggi}$$

$$= \frac{1}{2} \cdot \frac{1}{3} \cdot \text{keliling O} \cdot 3r$$

$$= \frac{1}{2} \cdot \cancel{2} \cdot \pi r r$$

$$= \pi r^2$$

πr^2 adalah rumus luas sebuah lingkaran.

Selain melalui pendekatan luas segitiga, untuk menemukan luas lingkaran, kita juga dapat menemukannya melalui luas persegi, jajargenjang, trapesium, dan belah ketupat.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang terdapat kaitannya dengan penelitian ini adalah hasil penelitian Adfal Afdala (2014), dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Guided Discovery* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Cahaya Kelas VIIIB SMPN 7 Kota Jambi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pelaksanaan pembelajaran matematika dengan penerapan model *Guided Discovery* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VIIIB SMPN 7 Kota Jambi pada materi Fisika. Hal ini berdasarkan data yang diperoleh melalui hasil tes siklus I, siklus II dan tes siklus III. Terjadi peningkatan aktivitas yang dialami siswa dari siklus I yaitu, 48,49% menjadi 55,17% pada siklus II dan 64,13% pada siklus III dengan Indikator ketercapaiannya 60%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan setiap siklus yaitu 64,63 untuk siklus I menjadi 69,76 untuk siklus II dan 71,72 untuk siklus III. Kriteria Ketuntasan Minimumnya 70 dari skala 100. Perbedaan penelitian tersebut dengan yang peneliti lakukan yaitu lokasi diadakannya penelitian, materi yang dibahas, dan peneliti tersebut tanpa media pembelajaran interaktif.

Hasil penelitian Risnanda Arifin (2012) dengan judul “Penerapan Metode Penemuan Terbimbing Berbantu Alat Peraga Matematika Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 20 Kota Bengkulu”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika dengan penerapan model Penemuan Terbimbing dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN 20 Kota Bengkulu pada materi Matematika. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari siklus I hingga siklus III yaitu : 63,84; 71,81; 84,29 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal dari siklus I hingga siklus III yaitu: 40%; 66,67%; 90% dan daya serap siswa dari siklus I hingga siklus III yaitu: 52,60%; 63,80%; 80,53%. Perbedaan penelitian tersebut dengan yang peneliti lakukan yaitu lokasi diadakannya penelitian, materi yang dibahas, tingkat kelas, dan peneliti tersebut tanpa media pembelajaran interaktif melainkan alat peraga matematika.

Zela Septikasari (2009) dengan judul “Penerapan Metode *Guided Discovery* dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Mengamati Siswa pada

Pembelajaran IPA Kelas IV di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika dengan penerapan model *Guided Discovery* dapat meningkatkan ketrampilan mengamati siswa kelas IV di SDN Lempuyangan 1 Yogyakarta pada materi IPA. Hal ini berdasarkan data yang diperoleh melalui hasil tes siklus I dan tes siklus II. Pada pratindakan sebesar 23,53%; pada siklus I meningkat menjadi 38,24%; dan pada siklus II 91,18%. Dengan demikian pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 14,71%, pada siklus II 52,94%, dan akumulasi peningkatan sebesar 67,65%. Perbedaan penelitian tersebut dengan yang peneliti lakukan yaitu lokasi diadakannya penelitian, tingkat kelas, materi yang dibahas, dan peneliti tersebut tanpa media pembelajaran interaktif.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian kajian teori di atas, dirumuskan hipotesis tindakan sebagai dugaan awal yaitu “Motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII-D SMP Muhammadiyah 6 Surabaya setelah digunakannya model pembelajaran *Guided Discovery* berbasis media pembelajaran interaktif meningkat”.