BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah merumuskan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa,

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan yang dimaksud adalah "Pendidikan dapat memberikan pengaruh dinamis dalam perkembangan rohani, jasmani, susila, keterampilan, dan rasa sosial yang mampu mengembangkan pribadi integral" (Chomaidi & Salamah, 2018:10). Matematika adalah ilmu yang sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya pembelajaran matematika, menitikberatkan pada aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Matematika diberikan kepada semua peserta didik dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah bahkan perguruan tinggi pun matematika tetap diberikan. Dalam lampiran Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 Pembelajaran matematika di SMP/Mts mengacu kepada kurikulum yang telah ditetapkan pemerintah berdasarkan K13 (Kurikulum 2013),

khususnya standar kompetensi pada pelajaran Matematika. Dalam Kurikulum SMP tersebut dijelaskan bahwa:

> Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik mendapatkan beberapa hal yaitu, 1) memahami konsep matematika dalam menjelaskan keterkaitan antar konsep, 2) menggunakan pola sebagai dugaan dalam penyelesaian masalah, 3) menggunakan penalaran pada sifat, melakukan manipulasi matematika baik dalam penyederhanaan, maupun menganalisa komponen yang ada dalam pemecahan masalah dalam konteks matematika maupun di luar matematika, 4) mengkomunikasikan gagasan, penalaran serta mampu menyusun bukti matematika dengan menggunakan kalimat lengkap, simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, 6) memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai dalam matematika dan pembelajarannya, 7) melakukan kegiatan–kegiatan motorik yang menggunakan pengetahuan matematika 8) Menggunakan alat peraga sederhana maupun hasil teknologi untuk melakukan kegiatan-kegiatan matematika.

Berdasarkan hasil survey TIMMS diinformasikan bahwa kualitas pendidikan matematika di Indonesia belum mencapai hasil yang diharapkan hal tersebut terlihat dari penurunan hasil belajar matematika di Indonesia. TIMMS dilaksanakan dalam empat tahun sekali yaitu pada tahun 1995, 1999, 2003, 2007, 2011, 2015 dan 2019. (Hadi & Novaliyosi, 2019) menyatakan bahwa hasil TIMMS pada tahun 2003, indonesia menempati peringkat 35 dari 46 negara. Pada tahun 2007, indonesia menempati peringkat 36 dari 49 negara. Pada tahun 2011, indonesia menempati peringkat 38 dari 42 negara. Pada tahun 2015, indonesia menempati peringkat 44 dari 49 negara sedangkan hasil TIMMS terbaru Indonesia tahun 2019 sampai dengan dilakukannya penelitian oleh penulis, hasilnya belum dipublikasikan (Munaji & Setiawahyu, 2020). Hal tersebut tentu menunjukkan bahwa kualitas pendidikan matematika di Indonesia

masih rendah. Rendahnya kualitas matematika di Indonesia tidak hanya dapat dilihat berdasarkan hasil survey TIMMS namun dapat dilihat pada nilai ujian nasional pada setiap jenjang pendidikan yang hanya terpaku pada angka. Rendahnya hasil belajar matematika bukan hanya disebabkan karena matematika yang sulit, melainkan disebabkan oleh beberapa faktor salah satu faktor tersebut adalah siswa itu sendiri. Faktor yang bersumber dari siswa tersebut yakni rendahnya minat dan motivasi belajar matematika. Pernyataan tesebut didukung oleh (Surya, 2009:2) "Minat, perhatian dan motivasi merupakan tiga komponen aktifitas belajar". Dalam aktifitas belajar, jika tiga komponen tersebut tidak optimal maka peserta didik pun akan kesulitan melakukan konsentrasi yang mengakibatkan menimbulkan penolakan dalam batin peserta didik dan secara sadar peserta didik akan berusaha mengabaikan aktifitas belajar tersebut. Menurut (Eristiani, Jayanta & Suarjana, 2020), motivasi belajar merupakan hal yang mendasar yang dapat mendorong peserta didik secara spontan untuk melakukan kegiatan belajar. Dengan munculnya motivasi belajar seseorang memiliki semangat untuk menjadi lebih baik dari kegiatan belajar sebelumnya. Berkaitan dengan motivasi belajar banyak peserta didik yang memiliki pandangan buruk terhadap mata pelajaran matematika (Eristiani, Jayanta & Suarjana, 2020). Peserta didik yang beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit, ditambah dengan pendidik yang terkesan galak membuat peserta didik tidak ada semangat dalam belajar (Eristiani, Jayanta & Suarjana, 2020). Pendidikan abad ke 21 merupakan sistem pendidikan yang berusaha untuk

memenuhi semua kebutuhan manusia yang hidup pada abad tersebut. Pendidikan abad ke 21 menuntut peserta didik memenuhi empat komponen metakognisi (Sujana & Sopandi, 2020:2) yaitu "pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), karakter (*character*), serta metakognisi (*metakognition*)". Dengan adanya tuntuan tersebut pendidik sebagai fasilitator pembelajaran perlu menciptakan kondisi belajar yang kondusif, efektif, dan efisien demi mencapai tujuan pendidikan.

Pada tahun 2022 kasus covid-19 mulai menurun namun sekolah tetap menerapkan pembelajaran *Blended learning*. *Blended learning* ini bertujuan agar pembelajaran tetap berlangsung jika mengalami kendala dalam pembelajaran. (Wijoyo & dkk, 2020:2) menyatakan *Blended learning* merupakan "pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran dan gaya pembelajaran yang dikombinasikan pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran *online*". *Blended learning* memberikan kesempatan terbaik untuk belajar dari kelas ke *e-learning*. Perbedaan *e-learning* dan *blended learning* (Wijoyo & dkk, 2020:5) yaitu "dimana jika menggunakan *e-learning* tidak adanya hubungan timbal balik dalam proses belajar mengajar. Sedangkan dengan menggunakan metode *blended learning* terdapat interaksi secara langsung berupa diskusi langsung dalam proses belajar mengajar". Dengan adanya *blended learning* "pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja serta peserta didik dapat mengakses materi secara leluasa karena bahan ajar tersimpan secara online" (Wijoyo & dkk, 2020:6). Antara pendidik dan peserta

didik dapat memberikan *feedback* baik berupa pertanyaan. Sehingga diskusi tanya jawab antara pendidik dan peserta didik tidak hanya berlangsung pada jam pelajaran saja namun dapat berlangsung di luar jam pelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kelas VIII Mts Negeri 4 Jembrana bahwa selama melaksanakan model pembelajaran *blended learning* terutama ketika pembelajaran daring masih banyak pendidik yang menerapkan pembelajaran hanya mengirimkan materi dan tugas melalui *whatsApp grup* tanpa adanya penjelasan dari pendidik sehingga model pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional. Dengan demikian diharapkan pendidik dapat mendesain model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di Mts Negeri 4 Jembrana bahwa, pertama pada proses pembelajaran matematika pendidik kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kedua, proses pembelajaran yang kurang menarik minat dan motivasi peserta didik dalam belajar karena pendidik kurang memberikan pengalaman nyata terhadap peserta didik. Ketiga, rendahnya motivasi belajar matematika peserta didik hal tersebut terlihat dari hasil belajar yang didapatkan dari pembelajaran matematika. Adapun hasil nilai ulangan matematika peserta didik sebagai berikut.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Matematika Semester Ganjil Tahun 2021/2022

Kelas VIII Mts Negeri 4 Jembrana

Kelas	Nilai Matematika Peserta didik Berdasarkan KKM 75		Jumlah
	Dibawah KKM	Diatas KKM	
VIII A	13	17	30
VIII B	15	15	30
VIII C	22	7	29
VIII D	20	9	29
JUMLAH	70	48	118

(Sumber : Guru Matematika Kelas VIII)

Berdasarkan tabel 1.1 terlihat bahwa peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah 75 berjumlah 70 atau sebanyak 59,3 %,sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai diatas 75 berjumlah 48 atau sebanyak 40,6%. Dengan demikian terlihat bahwa motivasi belajar matematika peserta didik menurun dari hasil belajar ulangan matematika pada tabel 1.1. Bertolak dari permasalahan tersebut,diperlukan suatu solusi yang dapat menciptakan pembelajaran interaktif karena dapat membuat proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, memfasilitasi peserta didik dalam belajar dan dapat mengubah proses

pembelajaran yang awalnya berpusat pada pendidik menjadi berpusat pada peserta didik. Proses pembelajaran yang menarik tentu dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran SFAE. Model pembelajaran SFAE merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik dan penyajian materi yang dilakukan dengan menghubungkan kegiatan sehari-hari dan lingkungan peserta didik sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Penggunaan model pembelajaran SFAE akan semakin efektif apabila di ikuti dengan penggunaan media. Menurut (Fauzi, Kusmariyantni & Mahadewi, 2016), media pembelajaran merupakan kegiatan pembelajaran dimana menyampaian materi dari sumber belajar ke pembelajar diupayakan dapat merangsang pikiran, minat, perhatian peserta didik sehingga interaksi antara pendidik dengan peserta didik dapat berlangsung secara efektif serta dapat memotivasi belajar peserta didik. Salah satu penggunaan media yang digunakan adalah *mind mapping.*

(Budiyanto, 2016:82) mengatakan bahwa "*mind mapping* merupakan cara untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambilnya kembali ke luar otak". *Mind mapping* juga disebut sebuah peta rute berupa diagram berwarna-warni yang dapat dipresentasikan melalui ide-ide, tulisan, simbol dan gambar yang digunakan sebagai ingatan dalam mencatat materi pelajaran sehingga mengingat informasi akan lebih mudah dan bisa diandalkan dari pada

menggunakan teknik mencatat biasa. *Mind mapping* bisa juga dikategorikan sebagai teknik mencatat kreatif. Peserta didik yang kreatif akan lebih mudah membuat *mind mapping*. Begitu pula, dengan semakin seringnya peserta didik membuat *mind mapping* dia akan semakin kreatif. Teknik penyusunan *Mind mapping* ini dapat digunakan untuk meringkas informasi yang panjang menjadi diagram berwarna-warni, sangat teratur dan membuat peserta didik menjadi kreatif serta waktu yang diperlukan untuk belajar lebih cepat dan efektif. Penjelasan tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Budiyanto (2016:85) "Metode *Mind Mapping* sangat baik digunakan untuk pengetahuan awal peserta didik atau untuk menemukan alternatif jawaban dalam kerja kelompok secara berpasangan". Dengan demikian model pembelajaran SFAE berbantuan *mind mapping* adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas peserta didik untuk memecahkan permasalahan yang ada serta interaksi yang terjadi di dalam kelompok dapat melatih peserta didik berani mengemukakan pendapat, menerima dan menghargai pendapat teman (Fauzi, Kusmariyatni & Mahadewi, 2016). Sehingga motivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika akan meningkat.

Berdasarkan fakta yang telah dipaparkan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini karena terdapat permasalahan dalam pembelajaran matematika yang menyebabkan motivasi peserta didik menurun sehingga peneliti tertarik untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Kemudian peneliti sudah melakukan studi pendahuluan melalui beberapa cara diantaranya melalui

observasi, wawancara kepada peserta didik dan pendidik terkait permasalahan yang ada dan peneliti sudah membaca terkait jurnal penelitian terdahulu yang menguatkan penelitian ini. Adapun jurnal penelitian tersebut yaitu Penelitian Ni Luh Casmini (2020) memperlihatkan, pengaplikasian metode *mind mapping* mengalami kenaikan presentase dorongan siswa dan hasil berlatih pada urutan tinggi. Hasil penelitian Dian Rizki Fauzi, Ni Nyoman Kusmariyatni & Luh Putu Putrini Mahadewi (2016) menunjukkan bahwa perbedaan yang signifikan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan cara pengkajian *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) dan siswa yang mengikuti pengkajian dengan strategi konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) bermediakan *Mind Mapping* berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil penelitian Sri Eristiani, I Nyoman Laba Jayanta & I Made Suarjana (2020) menunjukkan bahwa model pembelajaran *student facilitator and explaining* berbantuan media sederhana berpengaruh baik terhadap motivasi dan hasil berlatih matematika.

Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* Berbantuan *Mind Mapping* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Jembrana Pada Tahun Pelajaran 2022/2023".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dirumusakan masalah sebagai berikut. Apakah Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* (SFAE) Berbantuan *Mind Mapping* Berpengaruh Positif Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Jembrana Pada Tahun Pelajaran 2022/2023 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk Mengetahui Apakah Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* (SFAE) Berbantuan *Mind Mapping* Berpengaruh Positif Terhadap Motivasi Belajar Matematika siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Jembrana Pada Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut

1.4.1 Bagi Siswa

Model Pembelajaran SFAE dapat dimanfaatkan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman tentang konsep matematika dasar, mengembangkan kreativitas, memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan memperluas cakrawala peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

1.4.2 Bagi Guru

Dapat diimplementasikan dan menambah wawasan peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran SFAE berbantuan *mind mapping* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik

1.4.3 Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan untuk kepala sekolah dalam merancang model pembelajaran yang efektif dan inovatif.

1.5 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa Kelas VIII Mts Negeri 4 Jembrana pada tahun ajaran 2022/2023. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran *Student Facilitotor And Explaining* (SFAE) berbantuan *Mind Mapping*. Variabel terikat dalam penelitian ini hanya pada motivasi belajar matematika siswa yang meliputi beberapa aspek diantaranya adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar matematika,adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar matematika, adanya harapan dan cita-cita masa depan dalam belajar matematika, adanya penghargaan dalam belajar matematika, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar matematika dan adanya situasi belajar yang kondusif dalam belajar matematika.

1.6 Asumsi Penelitian

Asumsi dalam konteks penelitian merupakan suatu pernyataan yang diakui kebenarannya atau dianggap benar tanpa harus dibuktikan lagi. Berdasarkan dari pengertian asumsi diatas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Pada variabel karakter peserta didik, keterampilan peserta didik dan situasi lingkungan diasumsikan sama dengan variabel terikat pada penelitian sehingga variabel tersebut tidak diteliti.
2. Seluruh siswa kelas VIII Mts Negeri 4 Jembrana dikategorikan sama dan tidak ada yang dikategorikan sebagai kelas unggulan
3. Kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik dan kurangnya strategi pembelajaran menggunakan model pembelajaran

1.7 Definisi Operasional

1.7.1 Model Pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* (SFAE)

Model SFAE merupakan model pembelajaran dimana peserta didik sebagai subyek yang berperan aktif dalam proses pembelajaran hal tersebut terlihat ketika peserta didik menjelaskan dan mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya melalui peta konsep yang berwarna-warni. Dengan menggunakan berbantuan peta konsep yang berwarna-warni tentu membuat peserta didik lainnya lebih mudah dalam memahami terkait materi yang disampaikan. Adapun tahapan-

tahapan dalam melaksanakan penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran SFAE yaitu pada tahap penyampaian kompetensi yang akan dicapai pendidik menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan memberikan seputar pertanyaan pancingan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan pengetahuan yang didapatkan. Pada tahap mendemontrasikan seluruh peserta didik bersama dengan kelompoknya mendiskusikan terkait permasalahan yang telah diberikan oleh pendidik melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) agar mereka dapat membandingkan konsep materi yang didapat sebelumnya dengan konsep yang didapatkan tadi. Pada tahap presentasi dan Tanya jawab, beberapa dari kelompok menjelaskan dan mempresentasikan hasil diskusi yang telah mereka diskusikan dengan cara di acak oleh pendidik. Ketika perwakilan kelompok mempresentasikan kepada kelompok lain kemudian kelompok lain menanggapi dan memberikan pertanyaan seputar materi yang dijelaskan. Apabila dalam diskusi tersebut peserta didik tidak menemukan jawaban terkait pertanyaan yang diberikan maka pendidik memberikan pertanyaan pancingan agar mempermudah peserta didik dalam menemukan jawaban tersebut.

1.7.2 *Mind Mapping*

Mind mapping merupakan sebuah peta pikiran berupa diagram yang mempresentasikan ide-ide, tulisan, simbol dan gambar sedemikian rupa sehingga mengingat informasi akan lebih mudah dan bisa diandalkan daripada menggunakan teknik mencatat biasa. Peta pikiran ini dapat meringkas informasi yang panjang menjadi diagram berwarna-warni, sangat teratur dan membuat

peserta didik menjadi kreatif serta waktu yang diperlukan untuk belajar lebih cepat dan efektif. *Mind mapping* dalam penelitian ini diagram seperti diagram pohon dan percabangannya memudahkan untuk mereferensikan satu informasi ke informasi lain. Metode *mind mapping* ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik karena dengan metode ini peserta didik dapat mengeksplore apa yang ada di pikirian dengan menggunakan media kertas atau buku tulis, menggali informasi yang panjang menjadi diagram berwarna-warni dan mudah dipahami, kemudian peserta didik menggambar objek sesuai dengan materi matematika yang didapatkan. Dengan metode ini diharapkan peserta didik dapat memahami materi matematika yang dianggapnya sulit.

1.7.3 Model Pembelajaran *Student Facilitator And Expalining* (SFAE) Berbantuan *Mind Mapping*

Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran SFAE Berbantuan *Mind Mapping.* Model ini menggunakan beberapa tahapan-tahapan dari model SFAE yaitu sebelum memulai pembelajaran peserta didik diberikan seputar pertanyaan untuk mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan pengetahuan yang telah didapat. Kemudian peserta didik diarahkan untuk membentuk kelompok dan mendiskusikan LKPD yang telah diberikan oleh pendiidk. Dari LKPD tersebut peserta didik dapat menggali informasi dan memecahkan permasalahan yang telah diberikan. Dimana model ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

1.7.4 Motivasi Belajar Matematika

Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak yang ada dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberi arah kegiatan belajar peserta didik untuk mencapai tujuan yang dikehendaki sebagai subyek belajar. Dalam hal ini Sardiman A.M (dalam Fathurrohman & Sulistyorini, 2012:143) mengemukakan dalam bukunya bahwa dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai. Motivasi belajar matematika yaitu motivasi belajar matematika yang dimiliki setiap peserta didik yang berpengaruh dalam proses belajar mengajar pada pelajaran matematika yang diukur menggunakan skala motivasi belajar. Pada penelitian ini untuk mengukur motivasi peserta didik menggunakan skala likert mengenai motivasi belajar matematika dengan memberikan angket sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan *(posttest)*. Adapun indikator motivasi belajar matematika diklasifikasikan menjadi (B. Uno,2011:31)

Tabel 1.2 Indikator Motivasi Belajar Matematika

No	Aspek	Indikator
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar matematika	- Kemauan Peserta didik mengerjakan soal

		matematika - Kemauan untuk mengulang materi matematika - Semangat dalam mengikuti pelajaran matematika
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar matematika	- Menganggap matematika sebagai pelajaran yang menantang - Dorongan dari luar - Semangat dalam mempelajari matematika
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan dalam belajar matematika	- Gambaran untuk masa depan
4	Adanya penghargaan dalam belajar matematika	- Belajar Matematika ingin mendapatkan penghargaan

5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar matematika	- Metode yang digunakan

1.7.5 Model Pembelajaran Konvensional

Model Pembelajaran konvensional yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu pembelajaran dimana proses pelaksaannya lebih berpusat kepada pendidik sampai siswa merasa bosan dengan materi yang telah diberikan. Mts Negeri 4 Jembrana khususnya siswa kelas VIII. Model yang digunakan model *Inquiry*. Adapun langkah-langkah yang diterapkan dalam model pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut: Pertama, mengamati memberi stimulus sesuai dengan materi pembelajaran. Kedua, pembentukan kelompok. Ketiga, mengidentifikasi permasalahan LKPD bersama dengan anggota kelompok. Keempat, kegiatan menganalisis data dari informasi yang di dapat, mengemukakan kemungkinan jawaban. Kelima mencari sumber yang relevan sampel dari buku ataupun LKS sampai memperoleh kesimpulan. Keenam, mengantarkan hasil penemuan yang diterima didepan anggota yang lain.