

**SATUAN ACARA PELATIHAN**  
Oleh: Inan Nurrofiq, S.Pd, M.Pd  
SMAN 1 Sukapura Kab.Probolinggo

Nama Pelatihan : Model Pembelajaran *Discovery Learning*  
Nama Mata Diklat : Matematika  
Tujuan pelatihan : Peserta didik/ Peserta latih mampu menerapkan model pembelajaran *discovery learning*  
Indikator pelatihan : Menerapkan model pembelajaran *discovery learning* pada mata pelajaran matematika  
Alokasi waktu : 10 menit

A. PENDAHULUAN (alokasi waktu: 2 menit)

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru mengecek kehadiran peserta didik/ pesert latih
3. Guru menyampaikan tujuan pelatihan

B. KEGIATAN INTI (alokasi waktu: 6 menit)

1. Memotivasi peserta latih untuk literasi dengan membaca tentang model pembelajaran *discovery learning*
2. Memberi kesempatan peserta latih untuk mengidentifikasi melalui pertanyaan berkaitan pembelajaran *discovery learning*
3. Peserta latih dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, **memberikan contoh**, memahami contoh penerapan pembelajaran *discovery learning* pada mata pelajaran matematika
4. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan.
5. Secara bersama membuat kesimpulan dan memberikan kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

C. PENUTUP (alokasi waktu : 2 menit)

1. Guru bersama peserta latih merefleksi pengalaman belajar
2. Guru memberikan penilaian tertulis
3. Guru menyampaikan peserta latih membaca lagi yang berkaitan contoh materi
4. Guru mengucapkan salam

Sumber

1. B.K Noormandiri. (2017). Matematika Kelompok Peminatan Untuk SMA/MA Kelas XI.Erlangga.Jakarta.
2. Tim GS. (2012). Kamus Matematika Untuk SMA/MA/SMK.Epsilon Grup.Bandung.
3. \_\_\_\_ (2014). Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013.Badan pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Media Pelatihan:

1. Komputer
2. Worksheet

## Lampiran 1 : Materi Pelatihan

- A. *Discovery learning* atau disebut sebagai pembelajaran penemuan yang menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui kemudian mengorganisasi atau membentuk konstruktif. Sebagai contoh dalam mata pelajaran matematika bagaimana menemukan rumus tertentu.
- B. Langkah-langkah *Discovery Learning*
1. Perencanaan; menentukan tujuan, memilih materi, memilih topik
  2. **Pelaksanaan**; Stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, generalisasi.
  3. Sistem penilaian; tes atau non tes terhadap pengetahuan, ketrampilan dan sikap
- C. Contoh Penerapan Pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran matematika

Perencanaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* pada Pembelajaran Matematika

Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan konsep dan kurva lingkaran dengan titik pusat tertentu dan menurunkan persamaan umum lingkaran dengan metode koordinat.

Topik : **Persamaan Lingkaran Pusat di (0,0)**

Tujuan : Peserta Didik dapat menentukan Persamaan Lingkaran Pusat di (0,0)

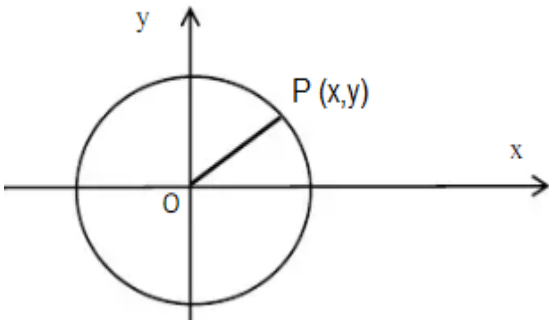
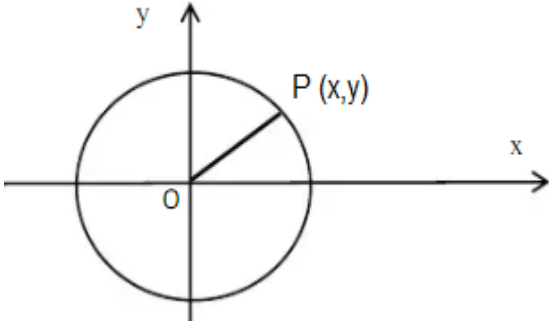
Indikator : Menentukan persamaan lingkaran pusat di (0,0)

Allokasi Waktu : 15 Menit

A. Pendahuluan

B. Kegiatan Inti

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
1. Stimulasi	Memotivasi peserta latih untuk literasi dengan membaca tentang penerapan model pembelajaran <i>discovery learning</i> untuk topik menemukan rumus persamaan lingkaran berpusat di (0,0) berjari-jari r
2. Identifikasi masalah	Memberi kesempatan peserta latih untuk mengidentifikasi melalui pertanyaan berkaitan Tentang; Lingkaran, titik pusat, jari-jari
3. Pengumpulan data	Mengumpulkan data: Pusat: (0,0) Jari-jari R Titik melalui lingkaran $(x_1, y_1)$

4. Pengolahan data	Pengolahan data: 
5. Pembuktian	 <p>Dari rumus jarak          PO: <math>d^2 = R^2 = (x_1 - x_2)^2 + (y_1 - y_2)^2</math>  <math>R^2 = (x - 0)^2 + (y - 0)^2</math>  <math>R^2 = x^2 + y^2</math></p>
6. Generalisasi	Dari pembuktian disimpulkan Persamaan Lingkaran yang berpusat di (0,0) dan berjari-jari R adalah $x^2 + y^2 = R^2$

C. Penutup

## Lampiran 2: Worksheet

Buatlah Contoh Pembelajaran *Discovery learning* untuk pembelajaran Matematika

(Topik Menentukan Rumus Persamaan Lingkaran di Pusat (0,0))

Langkah-langkah

Kompetensi Dasar : .

Topik :

Tujuan :

Indikator :

Allokasi Waktu :

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajarn
1. Stimulasi	
2. Identifikasi masalah	
3. Pengumpulan data	
4. Pengolahan data	
5. Pembuktian	
6. Generalisasi	

D. Penutup

### Lampiran 3: Penilaian

#### A. Pengetahuan

1. Sebutkan langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran *discovery learning*
2. Tentukan persamaan lingkaran pusat O dan jari-jari 4 adalah:
3. Tentukan persamaan lingkaran pusat O melalui titik pada lingkaran (3,4)

#### Pedoman Penilaian

NO	KUNCI PENYELESAIAN	SKOR MAKSIMUM
1	Langkah-langkah Pelaksanaan dalam pembelajaran <i>discovery learning</i> ; Stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, generalisasi.	30
2	Pusat lingkaran O(0,0) dan jari-jari r = 4 satuan Persamaan lingkaran adalah $x^2 + y^2 = R^2$ $x^2 + y^2 = 4^2$ $x^2 + y^2 = 16$	30
3	Pusat lingkaran O(0,0) dan melaui (3,4) $x^2 + y^2 = R^2$ $3^2 + 4^2 = 25$ Persamaan lingkaran adalah $x^2 + y^2 = R^2$ $x^2 + y^2 = 25$	40
	Total Skor	100

#### B. Sikap

Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
a. Terlibat aktif dalam pembelajaran lingkaran. b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi.

#### C. Ketrampilan

Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
Terampil menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan lingkaran dalam berbagai situasi.	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi