Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Labang

Makrufatul Hasanah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

STKIP PGRI Bangkalan

Makrufatulhasanah26@gmail.com

ABSTRAK

Hasanah, Makrufatul. 2021. Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Labang. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Bangkalan. Pembimbing (1) Rendra Sakbana Kusuma,M.Pd dan pembimbing (II) Yunita Hariyani,M.I.Kom

Kata-kata kunci : Hasil belajar, *Discovery learning* berbantuan media gambar matematika

Tujuan melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas IV SDN Labang. Perlu tindakan perbaikan pada proses pembelajaran siswa dengan tujuan agar siswa dapat ikut berperan aktif dalam kelas. Sehingga perbaikkan tersebut dilakukan dengan cara menerapkan model pembelajaran discovery learning dengan berbantuan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui hasil belajar matematika dengan melakukan tes hasil belajar pada mata pelajaran mayematika bangun datar. Hasil belajar matematika berupa skor atau nilai setelah mengerjakan tes matematika yang mana hasil pelajarannya terdapat pengaruh positif pada nilai rata-rata siswa kelas IV.

Penelitian ini adalah menggunakan model discovery learning berbantuan media gambar mata pelajaran matematika. Populasi dan sampel penelitian ini yaitu semua siswa kelas IV, yang berjumlah 20 dengan 10 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan jenis penelitian one grup pre test-post test design tes berupa pre-test dan post-test. Instrumen pengumpulan data berupa soal pilihan ganda dengan 30 soal pada pre-test dan post-test. Nilai rata-rata tertinggi pada pre-test 75 dan nilai terendah 64. Sedangkan pada nilai rata-rata tertinggi post-test 81 dan nilai terendah 70. Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil Uji-t yaitu t hitung > t tabelyaitu 3,770 > 2,093 maka dapat diartikan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak. Jadi terdapat pengaruh penggunaan model discovery learning berbantuan media gambar (X) Terhadap hasil belajar matematika (Y) Siswa kelas IV SDN Labang.

ABSTRACT

Hasanah, Makrufatul. 2021. The Effect of Picture Media-Assisted Discovery Learning Model on Mathematics Learning Outcomes of Fourth Grade Students at SDN Labang. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, STKIP PGRI Bangkalan. Supervisor (1) Rendra Sakbana Kusuma, M.Pd and supervisor (II) Yunita Hariyani, M.I. Kom

Keywords: Learning outcomes, Discovery learning assisted by mathematical image media

The purpose of this study was to determine student learning outcomes in mathematics subjects in the fourth grade students of SDN Labang. It is necessary to take corrective action in the student learning process with the aim that students can take an active role in the class. So that

the improvement is done by applying the discovery learning learning model with the help of image media to improve student learning outcomes. To find out the results of learning mathematics by doing a test of learning outcomes on the subject of flat wake mathematics. The results of learning mathematics in the form of scores or grades after taking a math test where the results of the lesson have a positive influence on the average value of fourth grade students.

This research is using a discovery learning model with the help of picture media for mathematics subjects. The population and sample of this study were all fourth grade students, totaling 20 with 10 female students and 10 male students. The data collection technique used the type of research one group pre-test-post-test design test in the form of pre-test and post-test. The data collection instrument was in the form of multiple choice questions with 30 questions in the pre-test and post-test. The highest average value in the pre-test is 75 and the lowest value is 64. Meanwhile, the highest average value for the post-test is 81 and the lowest value is 70. The results obtained from the t-test are t count > t table, which is 3,770 > 2,093, so it can be interpreted that Ha is accepted and Ho is rejected. So there is an effect of using discovery learning models assisted by image media (X) on mathematics learning outcomes (Y) Fourth grade students at SDN Labang

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi antara siswa dan guru, serta sumber belajar dalam suatu lingkungan yang memiliki tujuan untuk mengoptimalkan kemampuan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, pasal 1 butir 20 menyebutkan bahwa" pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar" yang dihasilkan siswa, guru dan sumber belajar bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu ilmu Matematika adalah sebuah ilmu pasti yang selama ini menjadi suatu dari segala ilmu pengetahuan. Matematika merupakan bidang studi yang dipelajari oleh siswa dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas bahkan juga dilanjutkan di perguruan tinggi. Matematika salah satu ilmu dasar mempunyai peranan yang cukup besar baik dalam kehidupan sehari-hari. Matematika sebagai sebuah dasar kemampuan peserta didik dan melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Bagi peserta didik keberhasilan mempelajari ilmu matematika akan didapat tingkat kecerdasan berfikir yang lebih baik. Keberhasilan mempelajari ilmu matematika peserta didik agar mampu menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya model discovery learning ini akan mendorong siswa belajar dengan aktif dan memahami konsep mata pelajaran yang diajarkan.Dalam pembelajaran ini siswa yang aktif dalam pembelajaran, sedangkan dalam pembelajaran konvensional dengan metode ceramah antara guru dan siswa hanya satu arah, dilain sisi siswa bersikap pasif hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat dan menunggu perintah guru. yang menjadi tujuan dalam model discovery learning. menurut Bruner adalah hendaklah guru memberikan kesempatan kepada murudnya untuk menjadi seorang problem solver, seorang scientist,historin, atau ahli matematika. Melalui kagiatan tersebut, peserta didik akan menguasai, menerapkan serta menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya.

B. Rumusan masalah

1. Apakah terdapat pengaruh model discovery learning dengan berbantuan media gambar terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar siswa kelas IV SDN LABANG ?

C. Tujuan masalah

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui Discovery Learning dengan berbantuan media gambar kelas IV SDN LABANG

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

   Memberikan wawasan dan pemahaman dalam pengembangan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan dan ilmu pengetahuan yang terkait mata pelajaran matematika.
2. Manfaat praktis

   Menambah pengetahuan guru tentang penerapan model discovery learning dan dapat mengaplikasikan model tersebut dalam kegiatan pembelajaran supaya memperoleh pengalaman langsung saat pembelajaran.

E. Definisi Operasional

1. Hasil belajar matematika

   Hasil belajar matematika pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa berupa skor ataupun nilai setelah mengerjakan tes yang dicapai oleh siswa pada mata pelajaran matematika tentang bangun datar dan sifat bangun datar.
2. Metode discovery learning

   Ditinjau dari arti kata “discover” berarti menemukan. Dan “ discovery”

   Adalah penemuan. Penelitian ini merupakan model mengajar yang melibatkan keaktifan siswa untuk melakukan, mengalami sendiri dalam proses hasil belajar.
3. Media gambar

   Media adalah alat bantu pembelajaran yang disiapkan oleh guru untuk menjelaskan atau mempresentasikan suatu mata pelajaran, serta siswa juga bisa terlibat langsung dengan pembelajaran pada mata pelajaran matematika.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Matematika

   Matematika berasal dari bahasa latin mathematica, yang mulanya diambil dari perkataan Yunani, mathematike, yang berarti “relating to learning”. Perkataan itu mempunyai akar kata mathema yang berarti pengetahuan atau ilmu(Knowledge, sciece). Perkataan mathematike berhubungan sangat erat dengan sebuah kata lain yang serupa, yaitu mathanein yang mengandung arti belajar(berfikir). Jadi secara etimologis. Menurut Susanto (2016:183) bahwa matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisikan simbol-simbol matematika, maka dari itu konsep-konsep matematika haruslah dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol tersebut. Dwi lestari, ddk (2017:31) berberpendapat bahwa matematika memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan berhitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika sederhana yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

B. Hakikat model pembelajaran *Discovery learning*

1. Pengertian model pembelajaran

   Model adalah prosedur yang sistematis tengtang pola belajar untuk mencapai tujuan serta sebagai pedoman bagi pengajar dalam

merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran menurut Joice dan Weil suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar dikelasnya. Sedangkan menurut Trianto,model pembelajaran merupakan pendekatan yang luas dan menyeluruh serta dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, dan sifat lingkungan belajarnya.

2. Tujuan pembelajaran discovery learning

Bell mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuaan, sebagai berikut.

a. Dalam penemuan siswa dalam pembelajaran memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
b. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak.

C. Media pembelajaran dan media gambar

1. Media pembelajara

Menurut Sadiman dkk, " media segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan,perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Gagne, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

2. pengertian hasil belajar

Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan diatas oleh Nawawi dalam K.Brahmi (2007:39) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah pelajaran tertentu.

D. Kerangka berfikir

Menurut sugiono (2017), menyatakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Kondisi awal [hasil belajar siswa kelas IV pelajaran matematika]
Tindakan [penerapan model discovery learning berbantuan media]
Kondisi akhir [meningkatkan hasil belajar siswa]

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh model discovery learning berbantuan media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN LABANG.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan metode kuantitatif yang merupakan proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Karakteristik penelitian kuantitatif yaitu: menggunakan pola pikir deduktif (rasional0-empiris) yang berusaha memahami suatu fenomena dengan cara

menggunakan konsep-konsep yang umum untuk menjelaskan fenomena-fenomena yang bersifat khusus. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah metode eksperimen. Menurut Susanto (2019). Desain yang akan dilakukan peneliti ini menggunakan penelitian pre eksperimen design dengan jenis one-group pretest-posttesst design. Dalam sebuah penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (tretment). Maka adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain penelitian eksperimen

Kelompok	Tes awal (pretest)	Perlakuan	Tes akhir (posttest)
Eksperimen	O_1	X	O_2

Keterangan :
O_1 : hasil belajar sebelum diberi perlakuan (protest)
X : pembelajaran dengan pemberian perlakuan
O_2 : hasil belajar sesudah diberi perlakuan model discovery learning (posttest)

F. Sumber data dan data penelitian

a. Populasi

Populasi adalah kumpulan dari individu dengan kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan. Kualitas atau ciri tersebut dinamakan variabel. (menurut Nasir 2014). . Populasi dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas IV SDN LABANG.

b. Sampel

Menurut Nasir (201:240), Sampel adalah bagian dari populasi dimana hanya sebagian dari populasi saja yang diambil dan dapat di pergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dihendakinya. Sampel pada penelitian adalah seluruh anggota kelas IV SDN LABANG yang berjumlah 20 siswa.

G. Instrumen pengumpulan data

Instrumen adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam, meneliti dengan data yang sudah ada lebih tepat kalau dinamakan membuat laporan dari pada melakukan penelitian.

H. Teknik pengumpulan data

1. Tes

Pretest dan postest

Tes bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV. Tes dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu dilakukan sebelum perlakuan (pretest) dan dilakukan setelah pemberian perlakuan (prostest). Pretest diberikan sebelum perlakuan untuk mengambil data awal prestasi hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran matematika, postest diberikan setelah pemberian perlakuan.

I. Teknik analisis data

1. Uji Prasyarat

a. Uji Validitas

Pada penelitian ini Validitas digunakan untuk mengetahui ke valid dan soal tes yang akan digunakan dalam penelitian dan dilakukan sebelum soal diajukan kepaa siswa. Soal yang diuji kevalid dannhya sebanyak soal.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrumen hasil belajar dapat dilakukan dengan rumus *sprearman brown* dengan bantuan program *Microsoft office excel 2007* uji reliabilitas ini dilaksanakan terhadap 20 siswa diluar sampel.

c. Uji Normalitas

Uji normaliatas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya perbedaan data yang akan dianalisis.

d. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan sebagai acuan untuk mentukan hasil-hasil uji statistik. Menurut Widianto (2012 :51) dasar pengambilan hasil keputusan dari uji homogenitas yaitu: Jika nilai sig < 0,05, maka varians dari dua kelompok populasi tidak sama atau tidak homogen. Jika nilai sig > 0,05, maka dapat dikatakan varians dari dua data atau lebih dari kelompok populasi dikatakan sama atau homogen.

e. Uji Hipotesis (t-test)

Uji hipotesis digunakan untuk menguji apakah nilai tersebut berbeda secara signifikansi atau untuk menguji perbedaan nilai rata-rata sampel dan nilai hipotesis. One sample t-test menggunakan SPSS dengan taraf signifikansi 0,05.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi data

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 31 mei di sekolah SD Negeri 1 labang, yang sudah melalui dari uji tes soal yang diberikan kepada siswa kelas IV dengan jumlah sampel yang telah ditentukan sebanyak 20 siswa. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen, sampel yang diambil sebanayak 5 orang. Adapun jumlah uji tes soal sebanyak 30 soal.

1. Uji Validasi instrumen penelitian

a. Uji Validitas

Berdasarkan hasil uji Validitas pada tabel 4.2 diatas, dari 30 butir soal variabel X diketahui jumlah soal yang valid berjumlah 17 soal sedangkan jumlah soal yang tidak valid berjumlah 13 soal yaitu butir nomer 2, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 24, 26, 27, 28, 29, dan 30. Maka dari itu, jumlah soal yang tidak valid tersebut dibuang atau tidak dipergunakan untuk angket penelitian.

2. Uji Realiabilitas

Tabel 4.3 Hasil Uji Realiabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.932	17

Berdasarkan hasil uji reabilitas pada tabel.4.3 diatas, diperoleh ini crinbach'Alpha yang cukup besar yakni 0,932 yang berada pada kategori reabilitas tinggi yaitu 0,932>0,444.

Maka dari itu, dapat diartikan bahwa konsep pengukur variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabilitas.

3. Uji Normalitas Data

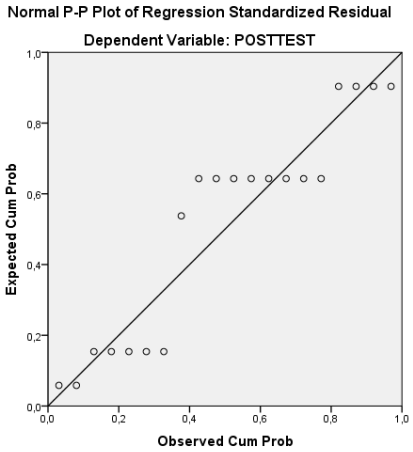
untuk mengetahui data normal atau tidaknya juga digunakan rumus kolmogorov smirnov dengan bantuan program SPSS 21.0

Tabel 4.4 hasil normalitas variabel (x)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters[a,b]	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,51414235
Most Extreme Differences	Absolute	,247
	Positive	,203
	Negative	-,247
Kolmogorov-Smirnov Z		1,103
Asymp. Sig. (2-tailed)		,175

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai signifikansi pada variabel (x) yang dihasilkan (Asymp. Sig = 0,175) lebih besar dari nilai alpha (a = 0,05). Sehimgga dapat disimpulkan bahwa data dari variabel (x) tersebut terdistribusi normal. uji normalitas suatu data juga dapat dilakukan dengan melalui grafik normal P- plot dengan bantuan program SPSS 21.0. Kriteria sebuah data residual berdistribusi normal atau tidak dengan pendekatan normal P-plot yang dapat dilakukan dengan melihat sebaran titik-titik yang ada pada gambar.



Gambar 4.2 Normalitas dengan P-P Plot of Regression Standardized Residual

Berdasarkan gambar diatas, terlihat bahwa titik-titik mendekati garis diagonal. Sehinggga, dapat disimpulkan bahwa data pada variabel (x) berdistribusi normal.

4. Hasil Uji-t

Uji t (t-test) merupakan pengujian hipotesis yang akan digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel – variabel bebas. Hipotesis yang diajukan pada uji (t) pada penelitian ini adalah pengaruh variabel efisien diri terhadap hasil belajar. Uji t (t-test)

hasil perhitungan ini selanjutnya dibandingkan dengan t tabel dengan menggunakan tingkat kesalahan 0,05 (5%).

C. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran inquiry discovery learning terhadap hasil belajar peserta didik efektif digunakan yaitu dengan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Maka pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada hasil belajar. Supaya pembelajaran lebih aktif sehingga siswa lebih semangat dan dapat dengan mudah mempelajari pembelajaran langsung oleh siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam pembelajaran matematika bangun datar melalui penggunaan model discovery learning di SDN Labang. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model discovery learning pada pembelajaran matematika terdapat pengaruh hasil belajar siswa kelas IV SDN Labang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penulis memberikan saran kepada berbagai pihak antara lain :

1. Bagi siswa.

   Siswa kelas IV diharapkan dapat dengan serius dalam mengikuti pelajaran terutama dalam kemampuan menalarnya secara lebih optimal agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru.

Guru diharapkan dapat menggunakan pendekatan model discovery learning dalam pembelajaran. Hal ini perlu diterapkan karena dapat membantu meningkatkan kemampuan berfikir dam menalar dan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika dengan bantuan media gambar dan benda-benda sekitar

.

DAFTAR PUSTAKA

Budiyanto, M. A. K. (2019). *Sintaks 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Senteret Learning (Scl).* Malang: Universitas Muhammadiyah .

Noer, S. H. (2017). *Stategi Pembelajaran Matematika.* Yogyakarta: Ruko Jambusari 7a.

Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R Dan D.* Bandung: Alfabeta, Cv.

Susanto, A. (2019). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar Edisi Kedua.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Syafri, F. S . (2016). *Pembelajaran Matematika.* Yogyakarta: Ruko Jambusari 7a.

Pengaruh penggunaan model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi sifat bangun datar siswa kelas III MI Nurul islam semarang tahun ajaran 2016/2017. Di akses dari http://www.google.com/search?q=skripsi+pengaruh+model+pembelajaran discovery+learning+terhadap+hasil+belajarmatematika+materi+bangun+ruang+siswa+kelas+III+Mi+nurul+islam+semarang&oq=skripsi+pengaruh+model+pembelajaran+discovery+learning+terhadap+hasil+belajarmatematika+materi=bangun+ruang+siswa+kelas+III+Mi+nurul+islam+semarang&aqs=chrome..69i57.67730j0j7&client=ms-androi oppo&sourceid=chrome-mobile&ie=UTF-8 *pada tanggal 8 desember 2020 jam 08.23 WIB*