

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V SD**

(Skripsi)

Oleh

Mia Dwi Utami



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V SD

Oleh

MIA DWI UTAMI

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar matematika peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre-experimental design* dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini observasi dan tes. Data analisis menggunakan data *pretest* dan *posttest* serta menggunakan rumus *regresi linear sederhana*. Hasil analisis data diperoleh simpulan terdapat pengaruh pada penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 1 Rawa Laut Kota Bandar Lampung. Penelitian ini juga menunjukkan kenaikan hasil belajar matematika sebelum dan setelah menggunakan pembelajaran *discovery learning* pada peserta didik, hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai *posttest* peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai *pretest* peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

Kata kunci : *discovery learning*, hasil belajar, matematika

ABSTRACT

THE EFFECT OF DISCOVERY LEARNING TOWARDS STUDENTS MATHEMATIC LEARNING OUTCOMES AT THE FIFTH GRADE STUDENTS

By

MIA DWI UTAMI

The problem of this research was students' poor performance in mathematics. This research aimed to find out the use of Discovery Learning model towards students outcomes in learning mathematics.

This research used pre-experimental method in the design of one – group pretest post-test design. The technique used was purposive sampling technique. The researcher used observation and test as instrument. The data got from both pretest and posttest were analyzed using simple linear regression formula.

From the research results, it was shown that there was an effect of students' outcomes in learning mathematic using Discovery Learning model at the fifth grade of SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung.

Furthermore, the results showed that there was improvement between students' average score on pretest and posttest after the discovery learning was conducted.

Keywords : *discovery learning*, learning outcomes, mathematics

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V SD**

Oleh

MIA DWI UTAMI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *DISCOVERY*
LEARNING TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA PESERTA
DIDIK KELAS V SD**

Nama Mahasiswa : **Mia Dwi Utami**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1213053072

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

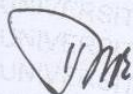
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

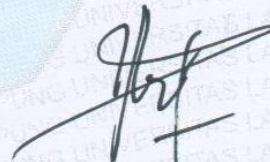
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

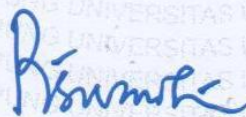


Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.
NIP 19620330 198603 2 001



Drs. Maman Surahman, M.Pd.
NIP 19590419 198503 1 004

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

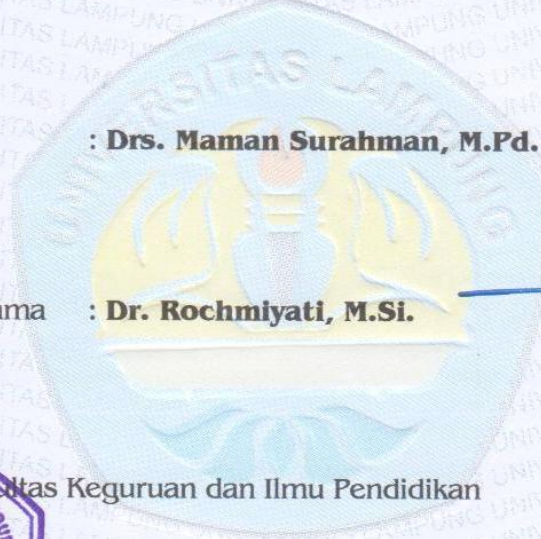
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd. 

Sekretaris : Drs. Maman Surahman, M.Pd. 

Penguji Utama : Dr. Rochmiyati, M.Si. 



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. 
NIP 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 Desember 2019

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Mia Dwi Utami
NPM : 1213053072
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai bahan acuan. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Bandar Lampung, 18 Desember 2019
Penulis,



Mia Dwi Utami
NPM 1213053072

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Mia Dwi Utami lahir di Bandarlampung, pada tanggal 23 Desember 1994. Penulis adalah anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak IPTU Ihsan Gunasyah dan Ibu N. Aan Yudahasanah, S.Pd.I.

Penulis mengawali pendidikan formal pada tahun 2000/2001 sampai 2005/2006 di SD Negeri 03 Tanjung Gading. Pada tahun 2006/2007 penulis melanjutkan pendidikan formal ke sekolah menengah pertama di SMP Negeri 23 Bandarlampung. Setelah 3 tahun belajar di sekolah menengah pertama penulis lulus pada tahun 2008/2009 penulis melanjutkan pendidikan formal ke SMA Negeri 12 Bandarlampung, dan lulus pada tahun 2011/2012. Dan pada tahun 2012 penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, melalui jalur MANDIRI dan mengambil Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Tahun 2016, penulis melaksanakan kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di desa Adipuro dan di SD Negeri 1 Adipuro, Kecamatan Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah.

MOTTO

“ Hiduplah seakan kamu akan mati besok, Belajarlah seakan kamu akan hidup selamanya ”
(Mahatma Gandhi)

“ Belajar dari kemarin, hidup untuk hari ini, berharap untuk hari esok. Dan yang terpenting adalah jangan sampai berhenti bertanya ”
(Albert Einstein)

“ Mulailah dari mana anda berada. Gunakan apa yang anda miliki. Lakukan apa yang anda bisa ”
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, dan dengan segala Ketulusan serta kerendahan hati, sebetulnya karya kecil ini kupersembahkan kepada:

Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda IPTU Ihsan Gunasyah dan Ibu N. Aan Yudahasannah, S.Pd.I Terima kasih atas segala dukungan, motivasi, nasihat, semangat, cinta dan kasih sayang, serta do'a yang selalu dipanjatkan demi tercapainya cita-citaku dan kelancaran studiku

Adik-adikku Aldhi Yoga Trisna dan Septian Bhayu Krisna serta kakek nenekku Kadja dan (alm) Aisyah yang telah memberikan cinta dan kasih sayangmu, yang selalu memotivasi, mendoakan dan menantikan keberhasilanku

Para Guru dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaranmu

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah rabbil'alamin, Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat, rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD" adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya atas keterbatasan kemampuan dan pengetahuan, maka adanya dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada ibu Dr. Rochmiyati, M.Si selaku Penguji, kepada ibu Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd selaku Pembimbing 1, bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd selaku pembimbing 2 atas kesediannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu yang berharga, saran dan kritik- kritik selama proses penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik. Penulis pula turut mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Karomani., M.Si, selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Pembimbing Akademik di kampus yang selalu memberi saran kepada penulis.
5. Para dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu, pengetahuan, motivasi, dan pengalaman yang sangat berharga dan tak ternilai bagi penulis.
6. Staff Akademik dan Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu administrasi di Kampus.
7. Ibu Dentiana Saleh, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
8. Keluarga sederhanaku, Ayahku IPTU Ihsan Gunasyah dan Ibuku N. aan Yudahasanah, S.Pd.I serta adik – adikku Aldhi Yoga Trisna dan Septian Bhayu Krisna. Terimakasih atas pengorbanan, kasih sayang dalam bantuan doa yang tulus, dan selalu memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Kakekku Kadja dan Nenekku (alm) Aisyah. Terima kasih atas cinta dan kasih sayang selama ini, dan selalu mendoakan demi tercapainya cita-cita cucu tercinta ini.
10. Keluarga Besarku di Kampung Halaman yang selalu mendoakan serta memberi dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga keluarga besar kita semakin kompak dan sukses selalu.
11. Sahabatku selamanya Siti Kholifah dan Ulfa Hesti Apriyanti. Terimakasih selama ini sudah memberikan semangat serta dukungan yang tak henti-hentinya. Semoga kita selalu bersama bukan hanya di dunia tapi sampai surga-Nya.

12. Keluarga sekaligus tempat bergantung Ayuk (Reisyha Maya Idzzati), Adek (Ratna Permatasari), Teteh (Ena Santiana), dan Iyay (Julian Sari). Terima kasih atas segala motivasi dan dukungannya. Semoga kita tetap bersama sampai nanti.
13. Temanku Ibe, Made, Irfan, Riski. Terima Kasih selalu siap memberi bantuan dan dukungan kapan pun saat dibutuhkan selama ini, walaupun berbeda-beda tapi semoga apa yang kita cita-citakan semua tercapai.
14. Keluarga “SDN 1 Rawa Laut” yang selalu memberi dukungan dan motivasinya dalam melakukan segala tindakan baik di luar maupun di dalam kampus. Terimakasih atas kekeluargaan dan kebersamaan yang telah diberikan, semoga kekeluargaan kita akan terus terjalin sampai kapanpun.
15. Teman-teman KKN/PPL Adipuro Kecamatan Trimurjo, Lampung Tengah, Ayu, Eni, Fera, Retno, dan Heru. Terimakasih telah menjadi rekan yang baik selama KKN, semoga kekeluargaan kita tetap terjalin.
16. Teman sekaligus penyemangat dalam penyusunan skripsi ini Albe Gelen Azwar. Terima kasih atas bantuan dan motivasi selama menyelesaikan skripsi ini. Semoga selalu semangat dalam mencapai kesuksesan kita.
17. Teman-teman seperjuangan di PGSD 2012 dan 2013. Semoga kekeluargaan kita tetap terjalin dengan baik sampai kapanpun dan sukses selalu.
18. FAJAR COM dan seluruh karyawan yang selalu membantu selama proses pembuatan skripsi ini, mulai dari print foto copy dan beli peralatan lainnya, jaya terus.
19. Dan Bagi pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut mendukung peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Amiin.

Bandar Lampung, 18 Desember 2019

Penulis,

Mia Dwi Utami
NPM : 1213053072

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar	13
1. Pengertian Belajar	13
2. Tujuan Belajar	14
3. Teori Belajar	15
B. Model Pembelajaran	17
1. Pengertian Model Pembelajaran	17
2. Macam-macam Model Pembelajaran	18
3. Pengertian Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	22
4. Tujuan Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	25
5. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	27
6. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	32
C. Hasil Belajar.....	32
1. Pengertian Hasil Belajar	32
2. Macam-macam Hasil Belajar.....	35
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar	35
D. Pembelajaran Matematika SD.....	36
1. Pengertian Matematika	36
2. Pengertian Pembelajaran Matematika.....	37
3. Tujuan Pembelajaran Matematika.....	38
E. Kurikulum 2013	40
1. Pengertian Kurikulum 2013	40

2. Tujuan Kurikulum 2013.....	41
3. Karakteristik Kurikulum 2013	42
F. Penelitian yang Relevan.....	45
G. Kerangka Pikir	47
H. Hipotesis Penelitian	49
III. METODE PENELITIAN	
A. Metode dan Desain Penelitian	50
B. Waktu dan Tempat Penelitian	51
C. Populasi dan Sampel Penelitian	51
D. Variabel Penelitian.....	53
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	53
F. Teknik Pengumpulan Data.....	55
G. Instrumen Penelitian	61
H. Teknik Analisis Data.....	65
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Pelaksanaan Penelitian	67
B. Pengambilan Data Penelitian	67
C. Hasil Uji Prasyarat Instrumen Tes	68
D. Hasil Analisis Data.....	73
E. Uji Hipotesis Penelitian	76
F. Pembahasan Hasil Penelitian	78
V. KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Ujian Akhir Semester	6
2. Data Nilai Ujian Matematika Kelas IVB	7
3. Desain <i>One Grup Pretest Posttest</i>	51
4. Populasi Siswa	52
5. Kisi-Kisi Soal <i>Pretest-Posttest</i>	56
6. Kisi-Kisi Aktivitas <i>Discovery Learning</i>	59
7. Klasifikasi Uji Validitas Butir Soal	62
8. Klasifikasi Uji Realibilitas Soal	63
9. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	64
10. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	65
11. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian	67
12. Hasil Uji Validitas Soal	68
13. Hasil Uji Reliabilitas Soal	69
14. Hasil Uji Daya Pembeda Soal	71
15. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	72
16. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Observasi</i> Kelas VB	74
17. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas VB	75
18. Distribusi Frekuensi Nilai <i>posttest</i> Kelas VB	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes	90
2. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes	91
3. Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes	92
4. Rekapitulasi Daya Beda Soal Tes	93
5. Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Kelas VB	94
6. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Kelas VB.....	96
7. Perhitungan Signifikansi	98
8. RPP	100
9. Kisi-Kisi Aktivitas <i>Discovery Learning</i>	116
10. Lembar Observasi	118
11. Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	120
12. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	122

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu pendidikan menuntut semua yang terlibat di dalamnya untuk bekerja sama secara maksimal, penuh rasa tanggung jawab dan loyalitas yang tinggi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki individu, membentuk kepribadian individu yang cakap dan kreatif, serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 3 menjelaskan bahwa :

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan sangatlah penting bagi suatu bangsa sebagai tolak ukur keberhasilan, dengan pendidikan, individu mampu bersaing dalam menghadapi perubahan lokal, nasional maupun internasional serta dalam pembentukan karakter individu yang berkualitas. Peningkatan pendidikan dapat dilakukan melalui upaya meningkatkan kualitas proses kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar. Tinggi-rendahnya mutu pendidikan sangat berpengaruh dalam menentukan kualitas suatu bangsa, salah satu faktor yang menjadi penyebab yaitu cara pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pendidik dapat secara langsung mempengaruhi, mengarahkan, merangsang peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berfikir supaya jauh lebih aktif.

Sesuai dengan kurikulum 2013 dimana pembelajaran berpusat kepada siswa, proses belajar mengajar menjadi interaktif, memperoleh bahan belajar dari berbagai sumber, mengembangkan kreativitas, serta kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai. Perihal ini pelaksanaan di lapangan diharapkan guru dapat berperan sebagai pembimbing menjadi fasilitator yang akan memfasilitasi siswa dalam belajar, mengarahkan siswa dalam kegiatan belajar, dan siswa sendiri yang harus lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menggunakan pendekatan saintifik dalam pelaksanaan pembelajaran. Kemendikbud menyatakan bahwa Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah dalam pembelajaran

sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan menciptakan semua mata pelajaran. Untuk mata pelajaran materi, atau situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural.

Kurikulum 2013 sendiri memiliki tujuan yaitu mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Kurikulum 2013 dikembangkan dari kurikulum 2006 (KTSP) yang dilandasi pemikiran tentang tantangan masa depan, persepsi masyarakat, perkembangan pengetahuan dan pedagogi, kompetensi masa depan, dan fenomena negative yang mengemuka (Pedoman Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013). Menurut Mulyasa (2014: 65) kurikulum 2013 mempunyai tujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Pengembangan kurikulum difokuskan pada pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik berupa panduan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat didemonstrasikan peserta didik sebagai wujud pemahaman terhadap konsep yang dipelajarinya secara konseptual. Kurikulum 2013 juga dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir yaitu pola pembelajaran

yang berpusat pada pendidik menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik, pola pembelajaran satu arah (interaksi pendidik-peserta didik) menjadi pembelajaran interaktif (interaktif guru-siswa-masyarakat-lingkungan alam, sumber/media lainnya), pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring (peserta didik dapat menimba ilmu dari siapa aja dan dari mana saja yang dapat dihubungi serta diperoleh melalui internet), pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif, pola pembelajaran sendiri menjadi belajar kelompok (berbasis tim), pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia (banyak media).

Kualitas dan keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya faktor pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendidik berperan penting dalam keberhasilan proses belajar dan pembelajaran serta hasil belajar peserta didik di sekolah. Hasil belajar peserta didik dapat dijadikan sebagai alat ukur untuk menilai keberhasilan proses kegiatan pembelajaran dan juga mengukur kinerja pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan salah satunya dengan pemilihan strategi atau cara dalam menyampaikan materi pelajaran agar diperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kenyataannya tidak semua peserta didik mendapatkan hasil belajar yang optimal selama mengikuti kegiatan belajar. Banyak faktor yang menjadi penyebab dari kurang optimalnya hasil belajar peserta didik, hal-hal tersebut

diantaranya karena peran pendidik yang masih mendominasi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik menjadi kurang terlibat aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Pendidik masih menggunakan metode ceramah sehingga kurang bervariasinya model dan metode pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Pendidik selalu mengawali pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan mengakhiri pembelajaran dengan memberi latihan. Peserta didik yang terbiasa dengan belajar ceramah menjadikan peserta didik kurang aktif berpartisipasi di dalam proses pembelajaran serta kurang termotivasi untuk belajar menemukan atau mencari pengalaman dan pengetahuan yang baru.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal diharapkan pendidik harus kreatif dalam memilih model pembelajaran. Semakin baik model mengajar yang diterapkan dalam proses pembelajaran, makin efektif pula pencapaian tujuan yang diharapkan. Model yang sesuai dengan materi, sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan, menyenangkan, dan model pembelajaran belajar yang harus membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran yang semakin bervariasi dan tidak membosankan, akan menjadikan peserta didik semakin aktif, dan membuat peserta didik semakin semangat dalam belajar karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Semakin banyak pengalaman nyata

yang dilakukan oleh peserta didik semakin banyak pengetahuan baru yang akan dipahami dan akan diingat peserta didik. Berhasilnya pembelajaran peserta didik dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik tersebut.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada SD Negeri 1 Rawa Laut diperoleh hasil belajar yang dicapai peserta didik kelas IV umumnya kurang optimal. Sebagai ilustrasi disajikan data hasil ujian akhir semester genap 2018/2019 sebagai berikut:

Tabel 1. Data Nilai Ujian Akhir Semester Genap Peserta Didik Kelas IV Semester 2 Sekolah Dasar Negeri 1 Rawa Laut Bandar Lampung

No.	Kelas	Jumlah Siswa	< 70		≥ 70	
			Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
1	IV A	44	22	50,00	22	50,00
2	IV B	47	28	59,57	19	40,43
3	IV C	45	25	55,55	20	44,45
4	IV D	45	26	57,77	19	42,23
5	IV E	47	23	48,93	24	51,07
Jumlah		228	124 (54,39 %)		104 (45,61 %)	

Sumber : Data Dokumentasi

Berdasarkan Tabel 1 diatas diperoleh bahwa nilai ujian akhir semester genap peserta didik kelas V SD Negeri 1 Rawa Laut masih rendah di bawah KKM yaitu 70. Peserta didik yang memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai ≥ 70 ada sebanyak 104 siswa dari 228 peserta didik atau sebanyak 45,61% yang dapat mencapai daya serap materi. Sedangkan sebanyak 124 peserta didik atau 54,39% belum mencapai KKM. Pada Tabel 1. dapat dilihat bahwa kelas IV B memiliki presentase di bawah KKM paling banyak yaitu sebanyak 59,57% atau sebanyak 28 dari jumlah 47 peserta didik.

Tabel 2. Data Nilai Matematika Kelas IVB SD Negeri 1 Rawa Laut Bandar Lampung

Nilai	Kelas VB	Frekuensi
< 70	28	59,57%
70	19	40,43%
Jumlah	47	100,00%

Sumber : Data Dokumentasi

Berdasarkan Tabel 2. di atas dapat dilihat bahwa nilai Matematika kelas IVB, diketahui bahwa sebanyak 28 peserta didik masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu < 70 . Sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu 70 adalah sebanyak 19 peserta didik.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kompleks, karena matematika memiliki manfaat yang sangat dibutuhkan dalam mata pelajaran lain dan manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan metode berfikir logis yang dapat memberikan kegunaan praktis dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari, selain sebagai metode berfikir logis, matematika merupakan dasar penemuan dan pengembangan ilmu-ilmu lainnya. Pembelajaran matematika di kelas V B diajarkan setiap hari senin dan selasa dengan jumlah waktu jam belajar sebanyak 8 jam dalam satu minggu.

Rendahnya hasil belajar peserta didik diduga terjadi karena serta penerapan model pembelajaran yang kurang tepat yaitu kurangnya variasi gaya belajar yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran sehingga pendidik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan pembelajaran pun tidak mencapai tujuan dari pelajaran itu sendiri. Seorang pendidik perlu memilih

penyampaian materi belajar yang efektif dan membantu peserta didik lebih kreatif sehingga peserta didik merasa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Pengetahuan yang diperoleh dengan pengalaman sendiri yang melibatkan akal dan motivasinya sangat ampuh untuk dipahami oleh diri sendiri sehingga lebih menguatkan pemahaman dan ingatan peserta didik. Model ini juga melatih peserta didik berfikir sendiri dan melatih kepercayaan diri untuk dapat menyelesaikan masalah dari suatu pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* (DL).

Penggunaan model yang dapat membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif untuk menemukan konsepnya sendiri yaitu dengan model pembelajaran *Discovery Learning*. Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran dimana pendidik tidak langsung memberikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang disampaikan. Melainkan peserta didik diberi kesempatan mencari dan menemukan hasil data tersebut dan dapat mengolah sendiri data yang didapatnya dari berbagai sumber dan pengalaman belajarnya. Dengan pengalaman belajar yang dilakukan peserta didik itu sendiri pemahaman tentang pengetahuan yang didapat akan semakin baik dan ingatan akan pelajaran tersebut semakin kuat.

Model *discovery learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2012: 43). *Discovery* terjadi apabila individu terlibat, terutama

dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. Discovery dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, dan penentuan.

Model *discovery learning* bertolak dari pandangan bahwa peserta didik sebagai subjek dan objek dalam belajar, mempunyai kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai kemampuan yang dimilikinya. Proses pengembangan harus dipandang sebagai stimulus yang menantang peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. *Discovery learning* juga merupakan pembelajaran yang menitikberatkan pada proses pemecahan masalah, sehingga peserta didik harus melakukan eksplorasi berbagai informasi agar dapat menentukan konsepnya sendiri dengan mengikuti petunjuk pendidik berupa pertanyaan yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Diharapkan dari model pembelajaran *Discovery Learning* ini minat belajar peserta didik menjadi tinggi sehingga berpengaruh juga terhadap hasil belajar peserta didik terutama pada pembelajaran matematika. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 1 Rawa Laut Kota Bandar Lampung untuk mengetahui “Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Rawa Laut Kota Bandar Lampung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang diambil oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Rawa Laut yang ditunjukkan oleh presentase nilai peserta didik di bawah KKM masih cukup tinggi, terutama pada mata pelajaran MTK.
2. Model pembelajaran yang digunakan masih belum mencapai tujuan.
3. Kurangnya variasi gaya belajar yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran di kelas.
4. Peserta didik kurang termotivasi selama kegiatan pembelajaran.
5. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (Teacher Center).

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kajian “Kurang optimalnya penggunaan model pembelajaran dan rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Rawa Laut Bandar Lampung yang masih rendah, terutama pada mata pelajaran matematika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 1 Rawa Laut Kota Bandar Lampung tahun pelajaran 2019/2020?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Rawa Laut Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidikan, ada pun manfaatnya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran di Sekolah Dasar dalam pengembangan proses pembelajaran yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan peserta didik, memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yaitu membuat inovasi penggunaan model pembelajaran, dan sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan belajar dan hasil belajar pada peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Memacu peserta didik untuk berfikir kritis dan memberi pengalaman belajar menggunakan model *discovery learning* dalam proses belajar.

b. Bagi Pendidik

Membantu pendidik menambah pemahaman tentang model *discovery learning* dalam proses mengajar.

c. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah yang bersangkutan.

d. Bagi Peneliti Lain

Menambah pengetahuan, wawasan, memotivasi peneliti untuk terus belajar dan menggali pengetahuan mengenai perkembangan dunia pendidikan.

e. Bagi Peneliti

Memberi pengalaman baru kepada peneliti dalam konteks belajar mengajar dan menjadi sarana pengembangan wawasan pembelajaran.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia, dan berlangsung seumur hidup. Belajar dapat berlangsung di mana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja. Belajar hakikatnya adalah mengubah kemampuan, perubahan yang dimaksud yaitu perubahan berupa pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya menjadi lebih baik.

Menurut Hamalik (2015: 28) Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan dan perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara tingkah laku yang baru sebagai hasil dari pengalaman. Selanjutnya Sudjana dalam Rusman (2011: 5) belajar merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu pendidik dan peserta didik. Perilaku pendidik adalah membelajarkan dan perilaku peserta didik adalah belajar. Sardiman (2012: 20) mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau

penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku atau kemampuan yang baru secara keseluruhan, dari yang tidak tahu menjadi tahu, sehingga terjadi perubahan yang lebih baik sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan keluarga, teman, masyarakat dan lingkungannya.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah untuk mengembangkan serta meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik ke arah yang lebih baik dari sebelumnya, dengan belajar pula kita dapat mengetahui hal-hal terbaru mulai dari hal yang kita tidak tahu menjadi tahu, hal yang belum dipahami menjadi paham.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 25) menyatakan bahwa belajar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, sehingga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor semakin berfungsi, akibat belajar tersebut peserta didik mencapai tujuan belajar tertentu.

Menurut Hamalik (2015: 73) tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa peserta didik telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh peserta didik. Selanjutnya Sardiman

(2012: 28) yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan serta pembentukan sikap. Tujuan belajar menjadi titik tolak dalam merancang sistem yang efektif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan belajar adalah meningkatkan kemampuan peserta didik pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor mengalami perubahan yang positif, sehingga peserta didik tersebut mencapai hasil belajar yang optimal.

3. Teori Belajar

Penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme ini menjelaskan bahwa teori ini memusatkan pada kesuksesan peserta didik dalam mengorganisasikan pengalaman mereka. Mereka menyusun dan membangun pengetahuan melalui berbagai pengalaman yang memungkinkan terbentuknya pengetahuan. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Peserta didik dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan. Peserta didik akan lebih paham jika mereka terlibat langsung dalam menemukan pengetahuan baru, mereka akan menjadi lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu peserta didik terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep. Tujuan dari teori ini adalah yaitu memotivasi peserta didik untuk belajar bertanggung jawab, belajar mengembangkan

kemampuannya sendiri, dan mendorong peserta didik berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri. Pengetahuan dibentuk menjadi pemahaman individual melalui interaksi dengan lingkungan dan orang lain. Peranan kontribusi peserta didik terhadap makna, pemahaman, dan proses belajar melalui kegiatan individual dan sosial menjadi sangat penting, peserta didik adalah subjek utama dalam kegiatan penemuan pengetahuan.

Menurut Trianto (2010: 75) pada dasarnya aliran konstruktivisme menghendaki bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Belajar bermakna tidak akan terwujud dengan mendengarkan ceramah atau membaca buku tentang pengalaman orang lain. Lebih lanjut dinyatakan menurut Warsita (2008: 69) mengemukakan bahwa Teori konstruktivisme peserta didik dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari idean membuat keputusan. Peserta didik akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu peserta didik terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

Menurut Sukardjo & Komarudin (2010: 55-56) menyatakan bahwa Teori konstruktivisme yang menjadi dasar bahwa peserta didik memperoleh pengetahuan adalah karena keaktifan peserta didik itu sendiri. Konsep pembelajaran menurut teori konstruktivisme adalah suatu proses pembelajaran yang mengondisikan peserta didik untuk melakukan proses

aktif membangun konsep baru, pengertian baru, dan pengetahuan baru berdasarkan data.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme merupakan teori yang memusatkan keberhasilan peserta didik dengan cara menyusun dan membangun pengetahuan melalui berbagai pengalaman. Adanya upaya terlibat langsung dalam menemukan pengetahuan baru, peserta didik akan menjadi lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak sang pendidik ke otak peserta didik. Peserta didik sendirilah yang harus mengartikan apa yang telah diajarkan dengan menyesuaikan pada pengalaman-pengalaman mereka sebelumnya.

B. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model pembelajaran

Model Belajar adalah suatu pola atau rancangan dalam proses pembelajaran untuk membuat peserta menjadi lebih tertarik dalam belajar. Komalasari (2013: 57) mengemukakan bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik. Lebih lanjutnya menurut Trianto (2009: 75) mengemukakan setiap model pembelajaran diawali dengan upaya menarik perhatian peserta didik dan memotivasi peserta didik agar terlibat dalam proses pembelajaran, selanjutnya diakhiri dengan menutup pelajaran yang meliputi kegiatan merangkum pokok-pokok pelajaran yang dilakukan peserta didik dengan bimbingan pendidik.

Joyce dalam Rusman (2012: 133) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau di tempat yang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola dalam merancang proses pembelajaran dengan upaya menarik perhatian peserta didik dan memotivasi peserta didik untuk terlibat. Model pembelajaran harus sesuai dengan tujuan dan isi materi dimana pendidik dijadikan sebagai penyaji dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Macam-macam Model Pembelajaran

1) Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model belajar *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran berbasis masalah, dalam proses pembelajarannya peserta didik disajikan beberapa masalah untuk dipecahkan sendiri. Menurut Sani (2015: 127) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang penyampaian dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog. Permasalahan yang dikaji hendaknya permasalahan kontekstual yang ditemukan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari yang harus dipecahkan dengan

menerapkan beberapa konsep dan prinsip yang secara simultan dipelajari dan tercakup dalam kurikulum mata pelajaran.

Kurniasih (2014 : 75) yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* atau Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Menerapkan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah dunia nyata. Disimpulkan peserta didik diberi masalah didalam kelompok untuk merangsang peserta didik untuk belajar.

Menurut Tan dalam Rusman (2012: 229) *Problem Based Learning* merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran berbasis masalah kemampuan berpikir peserta didik benar-benar dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga guru dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara kesinambungan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dalah model pembelajaran yang penyampaiannya dengan cara memberi suatu permasalahan kepada peserta didik melalui proses belajar dalam sebuah kelompok untuk merangsang kemampuan peserta didik memecahkannya. Permasalahan yang dikaji hendaknya dapat ditemukan dalam kegiatan sehari-hari oleh peserta didik sehingga masalah menjadi lebih nyata.

2) Model *Discovery Learning* (DL)

Model pembelajaran *Discovery Learning* (DL) merupakan model pembelajaran berbasis penemuan, peserta didik dituntut untuk menemukan sendiri atau mencari pemecahan masalahnya sendiri dengan pengalaman-pengalaman yang didapat dari kegiatan pembelajaran sehingga masalah menjadi lebih nyata. Menurut Sani (2015: 97), menyatakan bahwa pembelajaran *Discovery Learning* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut pendidik lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Dalam model pembelajara *Discovery Learning* bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, peserta didik dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan.

Menurut Hosnan (2014: 282) “*Discovery Learning* adalah belajar untuk menemukan, dimana seorang peserta didik dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga peserta didik dapat mencari jalan pemecahan secara individu ataupun kelompok sehingga hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Model *Discovery Learning* berusaha meletakkan dasar dan mengembangkan cara berpikir ilmiah, peserta didik ditempatkan sebagai subjek yang belajar, peranan pendidik dalam model *Discovery Learning* adalah pembimbing belajar dan fasilitator belajar.

Sardiman (2012: 145) yang menyatakan bahwa dalam model *discovery learning* pendidik berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri, sebagaimana pendapat pendidik harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan tujuan. Kondisi ini dapat mengubah kegiatan belajar mengajar dari pusat orientasi pada pendidik menjadi pusat orientasi pada peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* (DL) adalah model pembelajaran penemuan yang artinya dalam proses pembelajaran peserta didik melakukan berbagai kegiatan yaitu menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan untuk memecahkan masalahnya sendiri dan pendidik berperan sebagai pembimbing belajar dan fasilitator belajar yang mengarahkan kegiatan belajar sesuai dengan tujuan.

3) Model *Project Based Learning* (PJBL)

Menurut Fathurrohman (2015: 119) *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. *Project Based Learning* adalah suatu pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran.

Menurut Sani (2015: 172), menyatakan bahwa *Project based learning* merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan peserta didik untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan. Permasalahan yang dikaji merupakan permasalahan yang kompleks dan membutuhkan penguasaan berbagai konsep atau materi pelajaran dalam upaya penyelesaiannya. Bern dan Erickson dalam Komalasari (2013: 70) *Project Based Learning* adalah pembelajaran yang memusat pada prinsip dan konsep utama suatu disiplin, melibatkan peserta didik dalam memecahkan masalah dan tugas penuh makna lainnya, mendorong peserta didik untuk bekerja mandiri membangun pembelajaran dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan suatu proyek untuk menyelesaikan masalah. Proyek yang dimaksud adalah kegiatan belajar yang bermanfaat bagi peserta didik untuk menyelesaikan suatu masalah. Proyek atau kegiatan belajar juga dapat menjadi sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

3. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran penemuan '*discovery learning*' diartikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi ketika peserta didik tidak disajikan informasi secara langsung tetapi peserta didik dituntut untuk mengorganisasikan pemahaman mengenai informasi tersebut secara

mandiri. Peserta didik dilatih menjadi seorang ilmuwan, mereka tidak hanya sebagai konsumen tetapi diharapkan pula bisa berperan aktif, bahkan sebagai pelaku dari pencipta ilmu pengetahuan. Model pembelajaran yang diaplikasikan oleh pendidik pada setiap pembelajarannya akan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi bervariasi dan tentu hal ini bisa menghindari kejenuhan peserta didik saat proses belajar. Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme.

Menurut Abidin (2014: 175) mengemukakan bahwa model *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang terjadi bila peserta didik disajikan dalam materi pembelajaran yang masih bersifat belum tuntas atau belum lengkap sehingga menuntut peserta didik menyiapkan beberapa informasi yang diperlukan untuk melengkapi materi ajar tersebut.

Pernyataan lebih lanjut dikemukakan Bruner dalam Markaban (2008: 9) bahwa belajar dengan penemuan adalah dimana seorang peserta didik dihadapkan dengan suatu masalah dan menemukan pemecahan masalahnya sendiri. Model pembelajaran *Discovery Learning* berusaha meletakkan dasar dan mengembangkan cara berpikir ilmiah, peserta didik ditempatkan sebagai subjek yang belajar, peranan pendidik dalam model pembelajaran *Discovery Learning* adalah pembimbing belajar dan fasilitator belajar.

Menurut Bruner dalam proses belajar mementingkan partisipasi aktif dari tiap peserta didik, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Untuk menunjang proses belajar perlu lingkungan yang

memfasilitasi rasa ingin tahu peserta didik. Lingkungan ini dinamakan *Discovery Learning Environment*, yaitu lingkungan dimana peserta didik dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Lingkungan seperti ini bertujuan agar peserta didik dalam proses belajar dapat berjalan dengan baik dan lebih kreatif.

Sebagai sarana memfasilitasi proses belajar yang baik dan kreatif harus berdasarkan manipulasi bahan pelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Manipulasi bahan pelajaran bertujuan untuk memfasilitasi kemampuan peserta didik dalam berfikir (merekpresentasikan apa yang dipahami) sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Adapun menurut Sardiman (2012: 145) dalam mengaplikasikan model *Discovery Learning* pendidik berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat pendidik harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan tujuan. Kondisi seperti ini ingin merubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*.

Discovery Learning mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri (*inquiry*). Tidak ada perbedaan yang prinsipal pada kedua istilah ini, pada *Discovery Learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya dengan *Discovery* yaitu bahwa

pada *Discovery* masalah yang diperhadapkan kepada peserta didik semacam masalah yang direkayasa oleh pendidik, sedangkan pada inkuiri masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga peserta didik harus mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* adalah suatu proses pembelajaran yang berbasis penemuan dimana peserta didik dituntut untuk mengamati dan meneliti dahulu masalah sebelum akhirnya menarik kesimpulan. Masalah yang diberikan oleh pendidik pada setiap pembelajarannya akan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi bervariasi, dan pendidik berperan sebagai pembimbing belajar dan mengarahkan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan tujuan.

4. Tujuan Pembelajaran *Discovery Learning*

Penggunaan model dalam pembelajaran, memiliki tujuan yang ingin dicapai. *Discovery Learning* juga memiliki tujuan pembelajaran. Bell dalam Hosnan (2014: 284) mengungkapkan beberapa tujuan spesifik dari *Discovery Learning*, yakni sebagai berikut: 1) Dalam *discovery learning* peserta didik memiliki kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi banyak peserta didik dalam pembelajaran banyak meningkat ketika *discovery learning* digunakan. 2) Melalui *discovery learning*, peserta didik menemukan pola situasi konkret maupun abstrak, juga peserta didik banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan. 4) Peserta didik juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya

jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan. 4) *Discovery learning* membantu peserta didik membentuk cara kerja sama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain. 5) Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan keterampilan, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui *discovery learning* lebih bermakna. 6) Keterampilan yang dipelajari dalam situasi *discovery learning* dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar baru.

Menurut Hamalik dalam Ilahi (2012: 300) mengungkapkan tujuan dari pembelajaran dengan penemuan (*discovery learning*), yakni sebagai berikut: (1) Dalam penemuan peserta didik memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. (2) Melalui pembelajaran dengan penemuan, peserta didik belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, juga peserta didik banyak meramalkan informasi tambahan yang diberikan. (3) Peserta didik juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan. (4) Pembelajaran dengan penemuan membantu peserta didik membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain. (5) Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna. (6) Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menganalisis bahwa tujuan model pembelajaran *discovery learning* adalah menciptakan peserta didik yang mandiri dan aktif dalam mencari pemecahan masalah pada kegiatan belajar. Melatih kemampuan berfikir kritis peserta didik serta melatih keterampilan sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

5. Langkah Langkah Pembelajaran *Discovery Learning*

- 1) Langkah-langkah pembelajaran *Discovery Learning* menurut Herdian (2010: 67) adalah sebagai berikut: (1) Identifikasi kebutuhan peserta didik. (2) Seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian konsep dan generalisasi pengetahuan. (3) Seleksi bahan, problema atau tugas-tugas. (4) Membantu dan memperjelas tugas atau problema yang dihadapi oleh peserta didik serta peranan masing-masing peserta didik. (5) Mempersiapkan kelas dan alat-alat yang diperlukan. (6) Mengecek pemahaman peserta didik terhadap masalah yang akan mereka dipecahkan. (7) Memberi kesempatan pada peserta didik untuk melakukan penemuan. (8) Membantu peserta didik dengan informasi/data jika diperlukan oleh peserta didik. (9) Memimpin analisis sendiri (*self analysis*) dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi masalah. (10) Merangsang terjadinya interaksi antara peserta didik dengan peserta didik. (11) Membantu peserta didik merumuskan prinsip dan generalisasi hasil penemuannya.

Kemendikbud menjelaskan pengaplikasian *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

1) *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)

Pendidik dapat memulai kegiatan proses pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

2) *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah)

Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

3) *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Pendidik juga memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.

4) *Data Processing* (Pengolahan Data)

Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

5) *Verification* (Pembuktian)

Peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data *processing*.

6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Tahap generalisasi adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang menuntut peserta didik lebih aktif dan mandiri dalam menemukan solusi dari suatu masalah, serta melatih kemampuan berfikir peserta didik dan keterampilan kepercayaan diri dalam memutuskan sesuatu secara objektif. Tahapan pada model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu *stimulation* (pemberian rangsangan), *problemstatement* (identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), dan *generalization* (pengambilan kesimpulan).

6. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Kurniasih & Sani (2014: 66-67) mengemukakan beberapa kelebihan dari model *discovery learning*, yaitu sebagai berikut: 1) Menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil. 2) Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik. 3) Mendorong peserta didik berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri. 4) Peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.

Beberapa kelebihan *Discovery Learning* menurut Hosnan (2014: 287-289) yaitu: (1) Meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah. (2) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, dan ingatan, menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akal nya dan motivasi sendiri. (3) Model ini membantu peserta didik untuk memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerjasama dengan yang lain, mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik, melatih peserta didik belajar mandiri.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan dari model *Discovery Learning* yaitu dapat melatih peserta didik berfikir untuk menyelesaikan masalahnya sendiri, dan melatih kepercayaan diri untuk mencari ide-ide yang kreatif serta memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar sehingga peserta didik juga aktif di dalam kelas tidak hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh pendidik selama pembelajaran.

b. Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery learning juga memiliki kekurangan. Kekurangan model *Discovery Learning*, menurut Markaban (2008: 18-19) yaitu: (1) Untuk materi tertentu, waktu yang tersita lebih banyak. (2) Tidak semua topik cocok disampaikan dengan model ini. Umumnya topik-topik yang berhubungan dengan prinsip dapat dikembangkan dengan model temuan

terbimbing. (3) Tidak semua peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini. Dilapangan, beberapa peserta didik masih terbiasa dan mudah mengerti dengan model ceramah.

Adapun kekurangan model *Discovery Learning* yang dikemukakan Takdir (2012:70) yaitu pendidik merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalahpahaman antara pendidik dengan peserta didik, menyita pekerjaan pendidik, tidak semua peserta didik mampu melakukan penemuan, tidak berlaku untuk semua topik. Setiap model pembelajaran pasti memiliki kekurangan, namun kekurangan tersebut dapat diminimalisir agar berjalan secara optimal.

Menurut westwood dalam Sani (2015: 98) mengemukakan pembelajaran dengan model *Discovery Learning* akan lebih efektif jika terjadi hal-hal: (1) Proses belajar dibuat secara terstruktur dengan hati-hati. (2) Peserta didik memiliki pengetahuan dan keterampilan awal untuk belajar. (3) Pendidik memberikan dukungan yang dibutuhkan peserta didik untuk melakukan penyelidikan

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan model *Discovery Learning* adalah tidak semua peserta didik mampu mengikuti pelajaran dengan model penemuan, tidak semua topik cocok disampaikan dengan model pembelajaran ini karena pada umumnya topik-topik yang berhubungan dengan prinsip dapat dikembangkan dengan model temuan terbimbing dan tidak efisien karena membutuhkan waktu yang lama untuk menemukan pemecahan masalah lainnya.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, karena hasil belajar juga sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Sudjana (2017: 22) hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar.

Selanjutnya Kunandar (2013: 62) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan baik kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Susanto (2013: 5) “hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif sebagai hasil dari kegiatan belajar”.

Menurut Purwanto (2013: 34) “hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan”. Sedangkan Menurut Hamalik (2015, 155) “perubahan tingkah laku dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya tidak tahu menjadi tahu”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang dalam bentuk pengetahuan,

sikap, dan keterampilan yang semakin meningkat dan berkembang dengan baik setelah melalui proses belajar mengajar.

Penelitian ini membatasi hasil belajar yaitu pada aspek kognitif. Menurut Bloom dalam Dimiyanti dan Mudjiono (2013: 202) aspek kognitif merupakan segi kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek pengetahuan, atau pikiran. Pada dasarnya kognitif adalah kemampuan intelektual peserta didik dalam berfikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam aspek atau jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi, berikut adalah keenam jenjang ranah kognitif:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, rumus-rumus, dan sebagainya tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Pengetahuan atau ingatan disebut sebagai proses berfikir yang paling rendah.
- 2) Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat

melihatnya dari berbagai segi. Seseorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberikan uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-kata sendiri.

- 3) Aplikasi (*application*) adalah kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan dan prinsip. Penerapan merupakan tingkat kemampuan berfikir yang lebih tinggi daripada pemahaman.
- 4) Analisis (*analysis*) adalah kemampuan untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan yang lainnya.
- 5) Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga, menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.
- 6) Evaluasi (*evaluation*) adalah merupakan jenjang berfikir paling tinggi dalam ranah kognitif dalam taksonomi Bloom. Penilaian/evaluasi disini merupakan kemampuan untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, misalnya jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada.

2. Macam-Macam Hasil Belajar

Menurut Bloom dalam Sudjana (2017: 22) bahwa jenis hasil belajar terbagi dalam tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik, sebagai berikut : 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni: (a) pengetahuan atau ingatan, (b) pemahaman, (c) aplikasi, (d) analisis, (e) sintesis, dan (f) evaluasi. 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni: (a) penerimaan, (b) jawaban atau reaksi, (c) penilaian, (d) organisasi, dan (e) internalisasi. 3) Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni: (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Pencapaian hasil belajar peserta didik ditunjukkan oleh kemampuan peserta didik dalam tiga klasifikasi yakni kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Oleh karena itu, seluruh pencapaian dapat diukur sesuai dengan klasifikasinya masing-masing.

3. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Menurut Munadi dalam Rusman (2012: 124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Selanjutnya Menurut Roestiyah dalam Herlina (2010: 8) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain: 1) Faktor-faktor endogen, antara lain faktor biologis, motivasi belajar dan faktor psikologis. Faktor psikologis meliputi minat, perhatian dan intelegensi. 2) Faktor-faktor eksogen, antara lain faktor sosial yang berupa guru, teman dan lingkungan masyarakat. Faktor sosial dapat berupa waktu, tempat, alat atau media.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal berupa fisiologis, psikologis, kesehatan dan faktor eksternal berupa keluarga, teman, masyarakat, dan lingkungan.

D. Pembelajaran Matematika SD

1. Pengertian Matematika

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Matematika berasal dari bahasa latin "*mathematika*" yang mulanya diambil dari Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge*). Menurut Johnson dalam Abdurrahman (2003: 252) matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya untuk memudahkan berpikir.

Kemudian Ruseffendi dalam Heruman (2014: 1) matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan. Selanjutnya,

Susanto (2013: 185) menjelaskan matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan matematika adalah simbol ilmu yang memudahkan kemampuan berfikir dan menekankan pada aspek penalaran. Ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan. Matematika juga membantu menyelesaikan masalah dalam sehari-hari serta memberi dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2. Pengertian Pembelajaran Matematika

Kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran matematika adalah mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji dan mencipta. Menurut Susanto (2013: 187) pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh peserta didik untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Menurut Aisyah (2007: 14) pembelajaran matematika adalah proses yang dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang melaksanakan kegiatan belajar matematika yang berpusat pada pendidik. Proses pembelajaran matematika harus dirancang dan disusun sedemikian rupa, agar penyampaian materi dalam membuat peserta didik paham dan bermakna untuk kehidupannya.

Selanjutnya menurut Muhsetyo (2008: 126) pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar yang dirancang untuk mengembangkan kreativitas peserta didik dengan tujuan menciptakan suasana lingkungan belajar yang baik sehingga peserta didik memperoleh kompetensi yang baik tentang materi matematika.

3. Tujuan Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan kegiatan proses belajar yang terencana dan memiliki tujuan. Berdasarkan kurikulum 2013, tujuan pembelajaran berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan SD yang diharapkan tercapai meliputi: 1) Domain Sikap yaitu menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. 2) Domain Sosial yaitu menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru,

dan tetangganya. 3) Domain Pengetahuan yaitu mengembangkan kemampuan berpikir, memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain. 4) Domain Keterampilan, Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, serta mampu bekerjasama dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi (2006: 417) yaitu sebagai berikut: (1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan suatu masalah. (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. (4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menganalisis bahwa tujuan pembelajaran matematika di SD agar peserta didik dapat menggunakan kemampuan berfikir berupa pemahaman konsep, penalaran pola pikir, penyajian pengetahuan faktual serta penggunaan matematika di dalam kehidupan sehari-hari.

E. Kurikulum 2013

1. Pengertian Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 merupakan salah satu upaya pemerintah untuk mencapai keunggulan masyarakat bangsa dalam penguasaan ilmu dan teknologi seperti yang digariskan dalam haluan negara. Istilah kurikulum digunakan pertama kali pada dunia olahraga pada zaman Yunani kuno yang berasal dari kata *curir* dan *curere*. Pada waktu itu kurikulum diartikan sebagai jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari. Orang mengistilahkannya dengan tempat berpacu atau tempat berlari dari mulai *start* sampai *finish*. Selanjutnya istilah kurikulum digunakan dalam dunia pendidikan.

Menurut Mulyasa (2014: 97-99) menyatakan bahwa “kurikulum 2013 berbasis karakter dan kompetensi lahir sebagai jawaban terhadap berbagai kritikan terhadap kurikulum 2006, serta sesuai dengan perkembangan kebutuhan dan dunia kerja”. Sedangkan menurut Fadillah (2014:16) menyatakan bahwa “kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang mulai ditetapkan pada tahun 2013/2014. Pada kurikulum 2013 yang menjadi titik tekan pada kurikulum 2013 ini adalah peningkatan dan keseimbangan

softskills dan *hardskills* yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan”.

Berdasarkan beberapa definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya, kurikulum sebagai suatu program kegiatan terencana (*program of planed activities*) memiliki rentang yang cukup luas, hingga membentuk suatu pandangan yang menyeluruh. Sehingga menempatkan kurikulum sebagai “sesuatu” yang sangat dominan dan penting dalam kegiatan sekolah karena kurikulum sebagai “rencana sekolah” dalam arti luas berarti mencakup makna manajemen meskipun dalam arti biasa dibatasi pada makna “*what to teach*” apapun kegiatan sekolah. Segala- galanya harus direncanakan dan diciptakan untuk kepentingan kemajuan sekolah dan peserta didik. Hal ini perlu ditegaskan karena pada dasarnya bahwa inti kegiatan pendidikan adalah terletak pada kurikulum.

2. Tujuan Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis kompetensi dan karakter. Menurut Mendikbud (2013-b:14) penerapan Kurikulum 2013 memiliki tujuan sebagai berikut, yaitu:

“Untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.”

Tujuan dari Kurikulum 2013 lainnya seperti yang disampaikan oleh Mulyasa (2014: 65) adalah Untuk mewujudkan generasi Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif melalui pembentukan kompetensi dan

karakter peserta didik, berupa panduan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang didemonstrasikan peserta didik sebagai wujud pemahaman terhadap konsep yang dipelajarinya secara terintegrasi dan kontekstual”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pengembangan Kurikulum 2013 yaitu menciptakan generasi Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif dan afektif melalui penguatan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terintegrasi. Proses pembelajaran di Sekolah Dasar sebaiknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Selain itu, guru perlu memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologisnya.

3. Karakteristik Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 dirancang untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan-tantangan di masa depan melalui pengetahuan, keterampilan, sikap dan keahlian dalam beradaptasi serta bertahan hidup dengan lingkungan yang senantiasa berubah. Karakteristik Kurikulum 2013 seperti yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 70 Tahun 2013 (2013: 6) yaitu, sebagai berikut: a) Mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik. b) Sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman

belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar. c) Mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat. d) Memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan. e) Kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran. f) Kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar. g) Kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antarmata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal)

Menurut Mendikbud dalam Modul Pelatihan dan Implementasi Kurikulum 2013 (2013: 83) menyatakan bahwa karakteristik dari kurikulum 2013 sebagai berikut, yaitu: a) Isi atau konten kurikulum yaitu kompetensi dinyatakan dalam bentuk Kompetensi Inti (KI) kelas dan dirinci lebih lanjut dalam Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran. b) Kompetensi inti (KI) merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan ketrampilan (kognitif dan psikomotor). c) Kompetensi dasar (KD) merupakan kompetensi yang dipelajari peserta didik untuk suatu tema. d) Kompetensi inti menjadi unsur organisatoris yaitu semua KD dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi dalam Kompetensi Inti. e) Kompetensi dasar yang dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat

(*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal). f) Silabus dikembangkan sebagai rancangan belajar untuk satu tema. g) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dikembangkan dari setiap. h) KD yang untuk mata pelajaran dan kelas tersebut.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis kompetensi dan karakter dengan karakteristik sebagai berikut:

- a. Isi atau konten kurikulum yaitu kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti (KI) kelas dan dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar (KD) mata pelajaran.
- b. Kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar, dimana semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti.
- c. Mengembangkan kompetensi aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik.
- e. Silabus dikembangkan sebagai rancangan belajar untuk satu tema (SD/MI) atau satu kelas. Seluruh KD untuk tema atau mata pelajaran di kelas tersebut tercantum dalam silabus.

- f. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dikembangkan dari setiap KD yang untuk mata pelajaran dan kelas tersebut.
- g. Memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan tentang model pembelajaran *Discovery Learning* diantaranya sebagai berikut:

1. Zulastri (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “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 Jaran 2016/2017” menyimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik dengan model *discovery learning* lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran konvensional (ceramah). Rata-rata hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran *discovery learning* (kelas eksperimen) sebesar 77,25 dan rata-rata hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran konvensional (kelas kontrol) sebesar 69,33. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika materi sifat bangun datar sederhana kelas III MI Nurul Islam Semarang.
2. Ratna Ayu (2017) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Volume Kerucut Bagi Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 2 Banda Aceh Tahun Ajaran 2016/2017”. Pendekatan yang digunakan dalam

penelitian ini pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian adalah eksperimen semu atau *Pre-Experimental Designs* dengan model *One Group Pretest Posttest Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk =$ maka daftar distribusi $t =$ sehingga diperoleh $t_{hitung} = 1,70$ karena $t_{tabel} = 16,1$ $t_{hitung} < t_{tabel}$. Dengan demikian ditolak H_0 dan diterima H_a , sehingga model *discovery learning* yang diajarkan pada materi volume kerucut bagi peserta didik kelas VI B mempengaruhi hasil belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi volume kerucut bagi peserta didik kelas VI SD Negeri 2 Banda Aceh.

3. Windi Oktaviani (2017) dalam skripsinya yang berjudul "*Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar matematika siswa kelas V SD*". Dari hasil penelitiannya diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model *discovery learning* mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis serta hasil belajar matematika. Hasil analisis data berfikir kritis menunjukkan nilai rata-rata pada pra siklus sebesar 54, pada siklus I meningkat menjadi 68, dan pada siklus II meningkat menjadi 78. Sedangkan hasil analisis data hasil belajar menunjukkan bahwa pada pra siklus tingkat ketuntasan siswa sebesar 34,61%, untuk siklus I tingkat ketuntasan sebesar 73,07% dan siklus II tingkat ketuntasan meningkat sebesar 84,62%. Kemampuan berfikir kritis siswa dapat dilihat dari pra siklus yang memiliki kemampuan berfikir kritis 26,92% kemudian pada siklus I yang sudah memiliki kemampuan berfikir kritis meningkat menjadi 73,07%, pada siklus II yang sudah memiliki

kemampuan berfikir kritis juga meningkat menjadi 84,62%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* (DL) dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar matematika kelas V SD Negeri 3 Nambuhan Kecamatan Purwodadi Provinsi Jawa Tengah.

Berdasarkan ketiga penelitian relevan di atas terdapat kesamaan masalah. Kesamaan tersebut yaitu ketiga penelitian dilakukan berdasarkan Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* (DL) terhadap hasil belajar matematika dan peserta didik yang diteliti adalah peserta didik sekolah dasar.

G. Kerangka Pikir

Model pembelajaran *Discovery Learning* sesuai dengan teori *konstruktivisme*, dimana pengetahuan tidak pindah begitu saja. Peserta didik sendirilah yang harus menemukan dan mengartikan apa yang telah dipelajari dan ditemukan dengan pengalaman-pengalaman yang peserta didik temukan sebelumnya. Pada model *Discovery Learning* masalah yang dihadapkan kepada peserta didik semacam masalah yang direkayasa oleh pendidik, sehingga peserta didik harus mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian. Dalam mengaplikasikan model pembelajaran *Discovery Learning* pendidik berperan sebagai pembimbing dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat pendidik harus dapat mengarahkan dan membimbing kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan tujuan.

Materi belajar tidak disajikan dalam bentuk final, tetapi peserta didik diharapkan dapat mengumpulkan informasi, mengamati, menyelidiki, mengorganisasi sendiri materi ajar yang diperoleh serta menyelesaikan masalahnya sendiri. Peserta didik akan mencari materi belajar dari berbagai sumber sehingga semakin banyak penemuan didapat peserta didik akan semakin bertambah pengetahuan dan semakin banyak pengetahuan akan meningkatkan hasil belajar peserta didik itu sendiri.

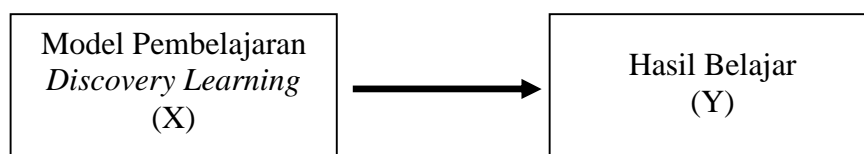
Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang semakin meningkat dan berkembang dengan baik setelah melalui proses belajar mengajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar atau indikator.

Dalam proses belajar tidak semua peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik karena pembelajaran yang dilaksanakan belum optimal. Kinerja seorang pendidik harus diupayakan secara optimal untuk dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran di kelas sehingga hasil belajar berada pada tingkat yang optimal sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Dari beberapa faktor di atas yang akan menjadi kajian dalam penelitian ini adalah penggunaan model *discovery learning* dalam proses belajar dan hasil belajar matematika peserta didik di sekolah. Sebagai salah satu model pembelajaran, model *discovery learning* menurut peneliti cocok untuk

diterapkan karena model pembelajaran ini lebih menekankan pada penemuan pengetahuan dan pemecahan masalah sendiri bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Pengaruh Variabel Bebas dengan Variabel Terikat

H. Hipotesis Penelitian

Sebelum melakukan penelitian biasanya para peneliti menentukan hipotesis untuk digunakan sebagai pendukung dalam penelitian mereka. Hipotesis penelitian menurut Sugiyono (2016: 64) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Berdasarkan pengertian tersebut maka hipotesis yang diajukan peneliti dalam penelitian ini adalah Terdapat pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 1 Rawa Laut Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020”.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Experimental Design* (penelitian eksperimen tidak sebenarnya). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Discovery Learning* (X) dan yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika peserta didik (Y).

Penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest design*, dalam desain penelitian ini digunakan satu kelompok subjek dengan melakukan *pretest* sebelum diberi *treatment* (perlakuan), kemudian diberi *treatment* (perlakuan) menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* (DL), dan selanjutnya dilakukan *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah subjek diberi *treatment* (perlakuan). Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai obyek penelitian. Penelitian ini hanya ada satu kelompok yang berfungsi sebagai kelompok kontrol (sebelum dikenalkan perlakuan ujinya) maupun kelompok eksperimen (setelah dikenalkan perlakuan ujinya). Data yang diperoleh sebelum perlakuan baik berupa hasil tes maupun data lain digolongkan sebagai data dari kelompok kontrol, sedangkan data yang dikumpulkan setelah adanya perlakuan digolongkan sebagai data dari

kelompok eksperimen. Secara sederhana, Sugiyono (2016, 111) menggambarkan desain penelitian yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3. Desain *One-Group Pretest-Posttest*

Pre-test	Perlakuan	Post-test
O1	X	O2

Keterangan:

X : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*

O1 : Skor *pre-test* pada kelas eksperimen

O2 : Skor *post-test* pada kelas eksperimen

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Rawa Laut, dengan alamat Jalan Mr Gele Harun No. 34 Kecamatan Enggal Tanjung Karang Timur Kota Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada semester ganjil di kelas V tahun ajaran 2019/2020.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi diartikan sebagai sekumpulan unsur atau elemen yang menjadi obyek penelitian. Elemen populasi ini biasanya merupakan satuan analisis. Populasi merupakan himpunan semua hal yang ingin diketahui yang akan menjadi bagian dari penelitian. Menurut Sugiyono (2016: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sehingga

dapat dianalisis bahwa populasi adalah objek atau subjek yang akan diteliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Rawa Laut Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 228 peserta didik.

Tabel 4. Populasi Peserta didik Kelas VSD Negeri 1 Rawa Laut Tahun Pelajaran 2019/2020.

No	Kelas	Jumlah Peserta didik
1.	V A	44 Peserta didik
2.	V B	47 Peserta didik
3.	V C	45 Peserta didik
4.	V D	45 Peserta didik
5.	V E	47 Peserta didik
Jumlah		228 Peserta didik

Sumber: Data Dokumentasi

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sementara itu, menurut Arikunto (2010: 174) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, sebagian data dari populasi yang digunakan untuk sampel harus disesuaikan dengan masalah yang akan diteliti.

Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas VB yaitu 47 orang dari jumlah 47 peserta didik.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel *independen* (bebas) dan variabel *dependen* (terikat). Menurut Sugiyono (2016: 61) variabel bebas (*independen*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel Independen (variabel bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu model pembelajaran *Discovery Learning* dilambangkan dengan (X).
- b. Variabel dependen (variabel terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar tematik peserta didik dilambangkan dengan (Y).

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

- a. Model *discovery learning* (DL) adalah model pembelajaran penemuan yang artinya dalam proses pembelajaran peserta didik melakukan berbagai kegiatan yang bermanfaat yaitu menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, mengintegrasikan, menganalisis dan mereorganisasikan bahan belajar serta membuat kesimpulan untuk memecahkan masalahnya sendiri. Model pembelajaran yang diaplikasikan oleh pendidik pada setiap pembelajarannya akan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi bervariasi dan tentu hal ini bisa menghindari kejenuhan peserta didik saat proses belajar. Peserta

didik berperan aktif dalam proses pembelajaran dan pendidik berperan sebagai pembimbing belajar dan fasilitator belajar yang mengarahkan kegiatan belajar sesuai dengan tujuan.

- b. Hasil belajar adalah perubahan kemampuan kearah positif yang terjadi pada peserta didik dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diamati dan diukur untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya. Perubahan kemampuan peserta didik itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan.

2. Definisi Operasional

- a. Penggunaan Model Pembelajaran *discovery learning* dalam penelitian ini adalah penemuan dimana peserta didik dihadapkan dengan suatu masalah yang harus dipecahkan sehingga peserta didik menjadi aktif di dalam kelas. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning* (DL) yaitu stimulasi/pemberian rangsangan, pernyataan/identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, menarik kesimpulan/generalisasi. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan *pretest* dan *posttest*. Pada saat pembelajaran berlangsung di kelas eksperimen dilakukan menggunakan penilaian lembar observasi dengan bantuan teman sejawat atau pendidik.

- b. Pencapaian hasil belajar peserta didik berupa nilai yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan pendidik kepada peserta didik melalui evaluasi atau penilaian pada pembelajaran tematik. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik mencakup penilaian penguasaan yang bersifat kognitif. Aspek kognitif tersebut diukur menggunakan teknik tes objektif dalam bentuk pilihan ganda pada awal pembelajaran (pretest) dan akhir pembelajaran (posttest) untuk melihat peningkatan pengetahuan peserta didik.

F. Teknik Pengumpulan Data

Data bagi suatu penelitian merupakan bahan yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian. Oleh karena itu, data harus selalu ada agar permasalahan penelitian itu dapat dipecahkan. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini adalah:

1. Teknik Dokumentasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan peneliti seperti catatan, arsip sekolah, dan perencanaan pembelajaran. Dokumentasi diperlukan sebagai catatan atau bukti otentik dari penelitian ini.

2. Tes Soal

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari perlakuan model pembelajaran *Discovery Learning* (DL). Tes terdiri dari tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*).

Berikut adalah kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest* :

Tabel 5. Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Jenjang Kemampuan						Jumlah Butir Soal	Nomor Butir Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6		
Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dan pecahan dua pecahan dengan penyebut berbeda.	Menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa dan pecahan desimal dengan penyebut berbeda.		√					6	1, 2, 3, 4, 5, 6
		Mengubah pecahan biasa menjadi pecahan desimal dan pecahan desimal menjadi pecahan biasa.		√					6	7, 8, 9, 10, 11, 12
		Menggabung penjumlahan dan pengurangan dari pecahan biasa dan pecahan desimal.					√		6	13, 14, 15, 16, 17, 18

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	C1	C2	C3	C4	C5	C6	Jumlah Butir Soal	Nomor Butir Soal
	Menjelaskan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda.	Memecahkan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dua pecahan dengan penyebut berbeda.			√				6	21, 23, 25, 26, 27, 30
		Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda.					√		6	19, 20, 22, 24, 28, 29

Berdasarkan kisi-kisi *pretest* dan *posttest* di atas, dapat dilihat ada 5 indikator yang digunakan dalam 30 butir soal dimana setiap satu indikator tersebut digunakan untuk 6 butir soal. Dijelaskan sebagai berikut : 1) Indikator yang pertama memiliki 1 soal tidak valid dan 5 soal valid. 2) Indikator yang kedua memiliki 2 soal tidak valid dan 4 soal valid. 3) Indikator yang ketiga memiliki 3 soal tidak valid dan 3 soal valid. 4) Indikator yang keempat memiliki 4 soal

tidak valid dan 2 soal valid. 5) Indikator yang kelima memiliki 1 soal tidak valid dan 5 soal valid.

Disimpulkan bahwa setiap indikator yang digunakan pada 30 butir soal tersebut masih memiliki soal yang valid, dapat diartikan bahwa butir-butir soal tersebut tetap valid atau dapat digunakan.

3. Observasi

Teknik pengumpulan data lainnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Menurut Sugiyono (2016: 203) Teknik pengumpulan data dengan observasi ini digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk menilai aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* (DL). Pada penelitian ini menggunakan observasi terstruktur. Menurut Sugiyono (2016: 205) Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan, dan dimana tempatnya. Pada penelitian ini observasi ditunjukkan dengan adanya lembar observasi yaitu untuk melihat aktivitas peserta didik selama proses belajar di dalam kelas dengan menggunakan model belajar *Discovery Learning*. Lembar observasi akan diisi oleh peneliti dengan memperhatikan kegiatan selama proses belajar mengajar di dalam kelas.

Berikut adalah kisi-kisi aktivitas model *Discovery Learning* :

Tabel 6. Kisi-Kisi Aktivitas Discovery Learning

Langkah-Langkah Model Pembelajaran Discovery Learning	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
Stimulasi/ Pemberian Rangsangan	Menunjukkan pecahan biasa dan pecahan desimal	Peserta didik dapat menunjukkan pecahan biasa dan pecahan decimal	Observasi	Checklist	Rubrik
Stimulasi/ Pemberian Rangsangan	Menjelaskan perbedaan pecahan biasa dan pecahan desimal	Peserta didik dapat menyebutkan perbedaan pecahan biasa dan pecahan decimal.	Observasi	Checklist	Rubrik
	Memberi pertanyaan dalam bentuk lisan tentang pecahan biasa dan pecahan decimal	Peserta didik dapat menjawab pertanyaan tentang pecahan biasa dan pecahan decimal	Observasi	Checklist	Rubrik
Pernyataan/ Identifikasi Masalah	Menjelaskan karakteristik dari pecahan biasa dan pecahan desimal	Peserta didik dapat menjelaskan karakteristik dari pecahan biasa dan pecahan desimal	Observasi	Checklist	Rubrik
	Membandingkan karakteristik dari pecahan biasa dan pecahan decimal	Peserta didik dapat menyebutkan perbedaan karakteristik pecahan biasa dan pecahan desimal	Observasi	Checklist	Rubrik

Langkah-Langkah Model Pembelajaran Discovery Learning	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
Pengumpulan Data	Mengklasifikasi pecahan sesuai jenisnya	Peserta didik dapat membedakan antara pecahan biasa dan pecahan desimal.	Observasi	Checklist	Rubrik
Pengolahan Data	Menganalisis perbedaan pecahan sesuai jenisnya	Peserta didik dapat menjabarkan pecahan biasa dan pecahan desimal.	Observasi	Checklist	Rubrik
Pembuktian	Menampilkan hasil dari menganalisis perbedaan pecahan biasa dan pecahan desimal.	Peserta didik dapat mengemukakan di depan kelas apa saja perbedaan dari pecahan biasa dan pecahan desimal.	Observasi	Checklist	Rubrik
Generalisasi/ Kesimpulan	Memahami karakteristik dari pecahan biasa dan pecahan desimal.	Peserta didik dapat memahami karakteristik dari pecahan biasa dan pecahan desimal.	Observasi	Checklist	Rubrik
	Memahami perbedaan pecahan biasa dan pecahan desimal.	Peserta didik dapat memahami perbedaan dari pecahan biasa dan pecahan desimal.	Observasi	Checklist	Rubrik

G. Instrumen Penelitian

Tes merupakan teknik pengumpulan data yang utama dalam penelitian ini. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 30 item. Soal pilihan ganda adalah satu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Dilihat dari strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

1. *Stem* : suatu pertanyaan/ Pernyataan yang berisipermasalahan yang akan ditanyakan.
2. *Option* : sejumlah pilihan/alternatif jawaban.
3. Kunci : jawaban yang benar/paling tepat.
4. Pengecoh : jawaban-jawaban lain selain kunci.

Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya beda dan taraf kesukaran dari setiap soal tes.

1. Uji Validitas

Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan valid atau tidak. Menurut Arikunto (2010: 211) validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesalahan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Pengujian validitas pengetahuan (tes pilihan jamak) menggunakan rumus korelasi *Product Moment*.

Rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum x^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan

r_{xy} : Koefisien antara variabel X dan Y

N : Jumlah Sampel yang diteliti

X : Skor total X

Y : Skor total Y

Sumber (Arikunto, 2010: 213)

Penentuan kategori dan validitas instrumen yang mengacu pada pengklasifikasian validitas yang dikemukakan oleh Arikunto (2010: 75) adalah sebagai berikut :

Tabel 7. Klasifikasi Uji Validitas

Nilai Validitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat tinggi (sangat baik)
0,60 – 0,79	Tinggi (baik)
0,40 – 0,59	Sedang (cukup)
0,20 – 0,39	Rendah (kurang)
0,00 – 0,19	Sangat rendah (jelek)

Kriteria pengujian apabila $r_{Hitung} > r_{Tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{Hitung} < r_{Tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid.

Setelah instrumen dinyatakan valid, maka instrumen tes tersebut dapat diujicobakan pada kelas lain di luar sampel, yaitu pada kelas VE SD Negeri 1 Rawa Laut. Tes ini dilakukan di kelas tersebut karena masih dalam cakupan satu sekolah yaitu SD Negeri 1 Rawa Laut dan memiliki jumlah yang sama dengan kelas eksperimen yaitu 47 peserta didik.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Kasmadi (2014: 78) realibilitis adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kepercayaan suatu instrumen. Pengujian realibilitas instrumen dilakukan dengan *internal consistency*, dilakukan dengan cara mencobakan instrumen cukup sekali kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu.

Adapun untuk pengujian reliabilitas ini digunakan rumus *Alpha Cronbach* menurut Arikunto (2010: 196) sebagai berikut.

$$r = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum Si}{St} \right)$$

Keterangan:

- r = Realibilitas instrumen
- $\sum Si$ = Jumlah skor varian butir
- St = Varian total
- k = Banyaknya butir soal

Selanjutnya, menginterpretasikan besarnya nilai realibilitas ke dalam klasifikasi koefisien reliabilitas menurut Surisman (2010: 57), yaitu:

Tabel 8. Klasifikasi Uji Reliabilitas

Besarnya nilai r	Interpretasi
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,60-0,79	Tinggi
0,40-0,59	Cukup Tinggi
0,20-0,39	Rendah
0,00-0,19	Sangat Rendah

Sumber : Surisman (2010 : 57)

3. Daya Beda Soal

Daya pembeda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Menurut Arikunto (2010: 211) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan peserta didik yang bodoh (berkemampuan rendah). Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar.

Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

J_A : banyaknya peserta kelompok atas

J_B : banyaknya peserta kelompok bawah

B_A : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar (Arikunto, 2010: 213)

Tabel 9. Tabel Klasifikasi Daya Beda Soal

No.	Indeks daya pembeda	Klasifikasi
1.	Negatif	Tidak Baik
2.	0,00-0,19	Jelek
3.	0,20-0,39	Cukup
4.	0,40-0,69	Baik
5.	0,70-1,00	Baik Sekali

(Arikunto, 2010: 218)

4. Taraf Kesukaran Soal

Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2010: 208) yaitu:

Rumus Taraf Kesukaran Soal :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut. Sebaliknya semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut. Klasifikasi taraf kesukaran soal dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Tabel Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1.	0,00 – 0,30	Sukar
2.	0,31 – 0,70	Sedang
3.	0,71 – 1,00	Mudah

(Arikunto, 2010: 210)

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Data dalam penelitian ini adalah data variabel bebas (model pembelajaran *discovery learning*) dan data variabel terikat (hasil belajar matematika).

Teknik analisis data untuk melihat pengaruh penggunaan model *discovery learning* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 1 Rawa Laut Bandar Lampung dengan menggunakan *Regresi Sederhana*.

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan :

\hat{Y} : Variabel Y

X : Variabel X

a : Konstanta jika x = 0

b : Koefisien regresi

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pembelajaran pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar matematika peserta didik, disimpulkan terdapat pengaruh pada penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 1 Rawa Laut Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa kenaikan hasil belajar matematika sebelum dan setelah menggunakan pembelajaran *discovery learning* pada peserta didik, hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai *posttest* peserta didik setelah menggunakan model *discovery learning* lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai *pretest* peserta didik sebelum menggunakan model *discovery learning*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika dan juga meningkatkan aktivitas pada pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Rawa Laut Kecamatan Enggal Kota Bandar Lampung, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik aktif belajar mandiri sehingga memperbanyak pengalaman belajar dan hasil belajar menjadi lebih baik pada semua mata pelajaran .
- 2) Peserta didik giat belajar di sekolah maupun di rumah.
- 3) Peserta didik mampu belajar berfikir kritis, memecahkan permasalahan yang memiliki konteks dalam dunia nyata, semakin aktif dalam proses belajar.

2. Bagi Pendidik

- 1) Menerapkan model *discovery learning* di sekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 2) Pendidik memberi alternatif pemilihan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 3) Menambah media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar sehingga menjadi efektif dan membantu pendidik menyampaikan materi.
- 4) Menganalisis tingkat keberhasilan peserta didik dengan menggunakan model *discovery learning* pada mata pelajaran matematika.

3. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Menghimbau pendidik untuk menggunakan model *discovery learning* dalam melaksanakan proses belajar mengajar dan membantu pendidik untuk menggunakan model pembelajaran yang beragam sebagai referensi peningkatan kualitas mengajar.

4. Bagi Peneliti Lain

- 1) Membaca lebih dari satu referensi penelitian sebagai upaya melihat gambaran, mendapat masukan, dan bahan pertimbangan bagi peneliti yang ingin meneliti lebih dalam mengenai pengaruh model *discovery learning* sehingga hasil penelitian lebih maksimal.

5. Peneliti

- 1) Memahami tugas sebagai seorang pendidik yang sebenarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono, 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. PT Refika Aditama, Bandung.
- Aisyah. 2007. *Pembelajaran MTK*. UPI, Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Ayu, Ratna. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Volume Kerucut Bagi Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 2 Banda Aceh Tahun Ajaran 2016/2017. (Skripsi). Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh.
- Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Dimyanti dan Mudjiono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Depdiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidik Nasional Republik Indonesia No. 22 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Depdiknas, Jakarta.
- Fadillah, M. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs & SMA/MA*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Herdian. 2010. *Metode-Pembelajaran-Discovery-Penemuan*. PT Refika Aditama, Bandung.
- Herlina, Mimin. 2010. *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Gaung Persada Press, Jakarta.
- Heruman. 2014. *Model Pembelajaran Matematika Di SD*. Remaja Rosdakarya, Bandung.

- Hosnan. 2014. *Pendekatan Scientific dan Kontektual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Ilahi, Mohammad Takdir. 2012. *Pembelajaran Discovery Learning Strategy dan Mental Vocation Skill*. Diva Press, Yogyakarta.
- Kasmadi, Nia Siti Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasikan Kurikulum 2013*. Kemendikbud RI, Jakarta.
- _____. 2013. *Permendikbud No. 67 tentang Kurikulum SD/MI*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama, Bandung.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. PT RAJA GRAFINDO PERSADA, Jakarta.
- Kurniasih, Imas. 2014. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena, Yogyakarta.
- Kurniasih, Imas, & Berlin Sani. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Kata Pena, Yogyakarta.
- Markaban. 2008. *Model Penemuan Terbimbing pada Pembelajaran Matematika SMK*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Yogyakarta.
- Muhsetyo. Gatot. Dkk. 2008. *Pembelajaran MTK SD*. Universitas Kencana, Jakarta.
- Mulyasa, H.E. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013: Perubahan dan Pengembangan Kurikulum 2013 Merupakan Persoalan Penting dan Genting*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Oktaviani, Windi. 2017. *Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD*. (Skripsi). Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Riau.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Rajawali Perss, Jakarta.

- _____. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2015. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Sardiman, A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakaya, Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sukardjo dan Komarudin Ukim. 2010. *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Surisman. 2010. *Modul Statistika Dasar*. FKIP UNILA, Bandar Lampung.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media Grup, Jakarta.
- Takdir. 2012. *Pembelajaran Discovery Strategy dan Mental Vocational Skill*. Diva Press, Yogyakarta.
- Trianto. 2009. *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik*. Prestasi Pustaka Raya, Jakarta.
- _____. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kemendikbud, Jakarta.
- Zulastri, 2017. 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 Jaran 2016/2017. (Skripsi). Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo, Semarang.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.