

LAMPIRAN

P-ISSN 2355-0X0X

E-ISSN 2502-0X0X



Jurnal Ilmiah Mahasiswa

Volume 2, Nomor 2, Juni 2020

Efektivitas *Discovery Learning* Berbantuan Video Pada Pemahaman Konsep Penjumlahan Pecahan Kelas V SD Negeri 72 Banda Aceh

program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh

Fegi Fujia Kasih¹, Aprian Subhananto², Zaki Al Fuad³

¹²³Universitas Bina Bangsa Getsempena

ABSTRAK

Perkembangan global saat ini menuntut dunia pendidikan untuk selalu mengubah konsep berpikirnya. Masa depan dengan berbagai tantangan melekatnya yang akan dihadapi oleh umat manusia memiliki implikasi luas dan mendalam terhadap berbagai macam rancangan pengajaran dan teknik pembelajaran. Metode pendidikan sangat perlu diperhatikan khususya bagi para pendidik, model dan media yang tepat akan menentukan keberhasilan seorang peserta didik dalam proses pembelajaran. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model *Discovery Learning* meningkatkan pemahaman dan hasil belajar kognitif perserta didik sekaligus menyelesaikan kesulitan siswa dalam pemahaman pada materi mate-matika yaitu penjumlahan pecahan siswa kelas V SD Negeri 72 Banda Aceh. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan rancangan penelitian "One group Pretest Posttest Design". Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil post test lebih baik dari hasil pre test. Hal ini ditunjukkan dari nilai t-hitung =4,88. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan t-tabel di mana derajat kebebasan (α) adalah 5% diperoleh t-tabel= 4,88 karena thitung > (1 - α)(n1+n2-2), berarti H_a diterima atau signifikan.

Kata Kunci: Media Video , Pemahaman Konsep Pecahan

Kasih, Subhananto, Fuad

e-mail: pegipujiakasih@gmail.com

ABSTRACT

Global developments today require the world of education to always change the concept of thinking. The future with the inherent challenges that humanity will face has far-reaching and profound implications for a wide variety of teaching designs and learning techniques. Educational methods really need to be considered, especially for educators, the right model and media will determine the success of a student in the learning process. The purpose of this study was to determine the application of the Discovery Learning model to improve students' understanding and cognitive learning outcomes while at the same time solving students' difficulties in understanding mathematical material, namely the addition of fractions for fifth grade students at SD Negeri 72 Banda Aceh. The type of research used is quantitative with a research design of "One group Pre test Post test Design". The results showed that the post test results were better than the pre test results. This is shown from the value of t-count = 4.88. These results are then consulted with a t-table where the degrees of freedom (α) are 5%, it is obtained t-table = 4.88 because $t_{count} > (1 - \alpha)(n_1 + n_2 - 2)$, meaning H_a is accepted or significant.

Keywords: Video Media, Understanding the Concept of Fractions

PENDAHULUAN

Perkembangan global saat ini menuntut dunia pendidikan untuk selalu mengubah konsep berpikirnya. Masa depan dengan berbagai tantangan melekatnya yang akan dihadapi oleh umat manusia memiliki implikasi luas dan mendalam terhadap berbagai macam rancangan pengajaran dan teknik pembelajaran. Hal tersebut tidak hanya terkait dengan kewajiban moral seorang guru untuk mendorong dan memotivasi siswa agar belajar pengetahuan dan keterampilan secara signifikan, tetapi juga terkait dengan tugas guru untuk memicu dan memacu siswa agar bersikap inovatif, kreatif, adaptif dan fleksibel dalam menghadapi kehidupannya sehari-hari. Hal ini guru dituntut untuk inovatif, adaptif, dan kreatif serta mampu membawa pembelajaran yang menyenangkan ke dalam kelas dan lingkungan pembelajaran, dimana terjadi interaksi belajar mengajar yang intensif dan berlangsung dari banyak arah (multiways and joyful learning).

Matematika adalah sebuah cara berpikir, mengidentifikasi dan mengorganisasi. Seseorang yang belajar matematika harus dapat menginterpretasikannya secara masuk akal dan mampu mengorganisasikan serta menganalisisnya secara sistematis, Subhananto (2015:89). Penjelasan lain dari Subhananto (2015:35), menjelaskan matematika merupakan disiplin ilmu yang mempunyai sifat khusus bila dibandingkan dengan disiplin ilmu yang lain. Kekhususan matematika di antaranya matematika berkenaan dengan penalaran cara berpikir dan bersikap secara analitis dan logis sehingga siswa akan terbiasa berpikir secara matematik yaitu berpikir logis, rasional, kritis, dan kreatif. Kemampuan berpikir semacam ini sangat dibutuhkan dalam menyongsong era modern dan sangat cocok diterapkan pada pembelajaran yang berbasis bilingual yang menuntut kompetisi seperti sekarang ini.

Model pembelajaran discovery learning merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pemahaman pada materi pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri dalam memecahkan masalah, maka hasil yang diperoleh tidak akan mudah dilupakan oleh siswa

Helminsyah et all (2020:253) Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini, semakin mendorong upaya-upaya memberikan perubahan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Guru diwajibkan memiliki kemampuan sesuai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemampuan pemecahan masalah harus teliti dan kritis, kemampuan berpikir kritis perlu dikembangkan pada setiap individu termasuk siswa.

Aspek terpenting penggunaan media video dalam pembelajaran adalah video dapat menyajikan gerakan objek yang sesungguhnya dan dapat digunakan secara berulang-ulang sesuai yang kita inginkan sehingga sangat membantu dalam memperjelas materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Penggunaan media video dapat merangsang pengetahuan siswa, melatih berpikir logis, analistik, lebih kreatif, efektif dan mempertajam daya imajinasi siswa (Daniati, 2020:65-66).

Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan Afdoli N S (2016), dengan judul Pengaruh Model Contextual Teaching And Learning Menggunakan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Wijaya Kusuma tepatnya Kota Semarang. Adapun penelitian juga yang dilakukan oleh Roul K S (2014:59), dengan judul "*Language Development of the Preschool Children: The Effects of an Audio-Visual Intervention Program in Delhi*". Hasil penelitian yang diperoleh terdapat perbandingan skor posttest yang awalnya tidak menggunakan media video animasi dan skor posttest yang telah menggunakan media media video animasi pembelajaran. Perbandingan nilai rata-rata yang signifikan menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual mendapatkan skor rata-rata siswa jauh lebih tinggi daripada tanpa media audio visual.

Berdasarkan Observasi bersama guru kelas V dan penulis kondisi yang terjadi di sekolah, tidak sepenuhnya terjadi seperti yang diinginkan yaitu terjadinya proses pembelajaran yang terorganisir dengan baik. sebaliknya yang terjadi adalah kurang optimalnya pembelajaran apa lagi dengan keadaan pembelajaran Daring yang terdapat disekolah. Sehingga timbullah kesalahan dan kesulitan dalam memahami pembelajaran pada materi yang disampaikan oleh guru, serta sangat berpengaruh pada hasil belajar atau kurang lebih kognitif peserta didik.

TUJUAN

penerapan model Discovery Learning meningkatkan pemahaman dan hasil belajar kognitif peserta didik sekaligus menyelesaikan kesulitan siswa dalam pemahaman pada materi matematika yaitu penjumlahan pecahan siswa kelas V Sd Negeri 72 Banda Aceh.

METODE PENELITIAN

Untuk metode yang akan digunakan dalam penelitian kali ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Yang dimaksud dengan penelitian kuantitatif adalah salah satu pendekatan penelitian yang banyak menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data penafsiran dan hasil penelitian, serta analisis data dilakukan sesudah semua data terkumpul Arikunto (2012:11). Sedangkan jenis penelitian kali ini menggunakan eksperimen, menurut Arikunto (2012:78) studi eksperimen adalah mengusahakan timbulnya variabel-variabel dan selanjutnya dikontrol untuk dilihat pengaruhnya terhadap prestasi belajar.

Populasi dan Sampel

Sugiyono (2015:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas V SD Negeri 72 Banda Aceh. Sedangkan sample penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas V SD Negeri 72 Banda Aceh yang berjumlah 20 siswa.

Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2011:193) ada dua hal utama yang dapat mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yang pertama kualitas instrumen penelitian dan yang kedua kualitas pengumpulan data. Kualitas pengumpulan data terkait dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data atau sering disebut teknik pengumpulan data.

a. Lembar Observasi

Untuk teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi langsung yang mana observasi dilakukan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti. Teknik observasi ini dilakukan untuk mengetahui gambaran umum SDN 10 Banda Aceh dan untuk mengetahui bagaimana guru mengajar di dalam kelas.

b. Lembar Tes

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes untuk mengukur kemampuan siswa pada pelajaran IPA kelas VB SD Negeri 10 Banda Aceh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan tes kemampuan awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dokumentasi untuk memberikan gambaran secara nyata mengenai aktivitas siswa maupun aktivitas guru pada saat pembelajaran dan untuk memperkuat data yang diperoleh. Pada penelitian ini, dokumentasi akan dilakukan dengan cara mengambil foto siswa pada saat proses pembelajaran dan peneliti mengumpulkan hasil tes yang telah diberikan kepada siswa.

Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dalam penelitian perlu dianalisis, diolah dan diinterpretasikan sehingga data memberikan informasi yang berarti. Menurut Sugiyono (2009:244), analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga mudah dipahami dan hasilnya dapat diinformasikan kepada orang lain. Dalam penelitian ini, data dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

a. Uji Validitas

Validasi ini di isi oleh validator dan analisis data disajikan dalam bentuk statistik deskriptif dengan penyajian data hasil validasi dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum}{n}$$

Keterangan:

\sum = jumlah

n= jumlah seluruh item soal

Pedoman Skor Penilaian Ahli

Skor	Kriteria
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang baik
1	Tidak baik

Skor rata-rata menurut menurut (Sugiyono, 2013:93) sebagai berikut:

Nilai	Kriteria
3,26 - 4,00	Sangat Layak
2,51 - 3,25	Layak
1,76 - 2,50	Kurang layak
1,00 - 1,75	Tidak Layak

b. Uji Tingkat Kesukaran

Menganalisis tingkat kesukaran butir soal artinya mengkaji butir-butir soal dari segi kesukarannya sehingga dapat diperoleh butir-butir soal yang termasuk kategori mudah, sedang dan sukar. Angka indeks kesukaran butir soal tersebut besarnya berkisar antara 0,00 sampai dengan 1,00. Jika suatu butir soal mempunyai angka indeks kesukaran sebesar 0,00 ($P= 0,00$), berarti butir soal tersebut termasuk dalam kategori butir soal yang terlalu sukar, karena seluruh peserta pelatihan tidak ada yang dapat menjawab butir soal tersebut dengan benar. Sebaliknya, apabila suatu butir soal mempunyai angka indeks kesukaran butir 1,00 ($P= 1,00$), maka artinya butir soal tersebut adalah termasuk dalam kategori butir soal yang terlalu mudah, karena seluruh peserta pelatihan dapat menjawab butir soal tersebut dengan benar.

Menentukan taraf kesukaran (TK) digunakan rumus sebagai berikut:

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

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan betul

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Dengan Interpretasi Tingkat Kesukaran sebagaimana terdapat dalam Tabel berikut:

Tingkat Kesukaran (TK)	Interprestasi atau Penafsiran TK
$TK < 0,30$	Sukar
$0,30 \leq TK \leq 0,70$	Sedang
$TK > 0,70$	Mudah

c. Uji Daya Beda

Daya pembeda butir soal adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan kelompok dalam aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada dalam kelompok itu. Daya pembeda pada dasarnya dihitungvatas dasar pembagian peserta pelatihan kedalam dua kelompok, yaitu kelompok atas yaitu kelompok yang tergolong pandai, dankelompok Bawah, yaitu kelompok siswa yang tergolong tidak pandai.

Menentukan daya pembeda (DP) digunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{B_a}{J_a} - \frac{B_B}{J_B} - P_a - P_B$$

J = Jumlah peserta tes

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Dengan interprestasi DP sebagaimana terdapat dalam Tabel berikut:

Daya Pembeda (DP)	Interprestasi atau penafsiran DP
$DP \geq 0,70$	Baik sekali (digunakan)
$0,40 \leq DP < 0,70$	Baik (digunakan)
$0,20 \leq DP < 0,40$	Cukup
$DP < 0,20$	Jelek

d. Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2018:111), pengujian normalitas tujuannya untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel dependent dan independennya berdistribusi normal atau tidak. Model regresi dikatakan baik apabila memiliki nilai distribusi data yang normal atau mendekati normal yaitu distribusi tidak menyimpang ke kiri atau ke kanan (kurva normal). Untuk pengujian normalitas data menggunakan uji Klomogrov-Smirnov dalam program aplikasi SPSS dalam taraf probabilitasnya (sig) 0,05. Kriteria pengujian uji Klomogrov-Smirnov adalah nilai probabilitas (sig) > 0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal sedangkan jika sebaliknya nilai probabilitas (sig) < 0,05 maka tidak berdistribusi normal.

e. Uji hipotesis

Analisis uji hipotesis dilakukan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil pre test dan post test berupa nilai siswa serta untuk mengetahui adanya pengaruh antara variabel X (penerapan media vidio animasi), dan variabel Y (kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VB SD Negeri 10 Banda Aceh). Analisis yang dilakukan pada penelitian ini, antara lain:

f. Uji t

Menurut Gozali (2016:97) cara melakukan uji t adalah dengan membandingkan nilai statistik t dengan titik kritis menurut tabel.

Perumusan hipotesis untuk uji t adalah:

H₀ = Artinya penggunaan model discovery learning efektif terhadap kemampuan pemahaman konsep pembelajaran mate-matika materi penjumlahan pecahan

H₁= Artinya penggunaan model discovery learning tidak efektif terhadap kemampuan pemahaman konsep pembelajaran mate-matika materi penjumlahan pecahan

Jika t hitung < t tabel, artinya H₀ diterima

Jika t hitung ≥ t tabel, artinya H₀ ditolak

Dengan jumlah n= 25 maka nilai t tabelnya adalah n-1=df-1=24

b. Uji Simultan (Uji F)

Uji simultan (Uji F) Adalah Uji yang dilakukan untuk melihat apakah variabel independen berpengaruh atau tidak terhadap variabel dependen dengan membandingkan nilai Fhitung dengan Ftabel.

Jika nilai Fhitung > Ftabel maka hipotesis di tolak, artinya variabel independen tersebut berpengaruh terhadap variabel dependen

Jika nilai Fhitung < Ftabel maka hipotesis di terima, artinya variabel independen tersebut tidak berpengaruh terhadap variabel dependen

Nilai df₁ = k-1 = 2-1 = 1

df₂ = n-k = 25-2 = 23

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas Ahli Soal Pos Tes

Berdasarkan hasil pengolahan data yang diperoleh dari validator pertama soal nomo satu adalah 3,50 dengan kriteria (sangat baik), diikuti dengan soal berikutnya soal nomor 2 dengan total nilai 3,38 dengan kriteria (sangat baik), soal nomor 3 dengan total nilai 2,25 dengan kriteria (kurang baik), soal nomor 4 dengan total nilai 3,25 dengan kriteria (baik) dan soal yang ke 5 dengan total 2,00 dengan kriteria (kurang baik). Dari hasil perolehan nilai validator pertama dapat diketahui soal yang valid atau layak untuk digunakan adalah soal nomor 1, 2 dan 4, sedangkan soal 3 dan 5 kurang layak untuk digunakan. Sedangkan pada validator ke 2, soal nomor satu dengan total nilai 3,25 dengan kriteria (baik), pada soal nomor 2 dengan total nilai 3,63 dengan kriteria (sangat baik), soal nomor 3 dengan total nilai 2,00 dengan kriteria (kurang baik), soal nomor 4 dengan total nilai 3,25 dengan kriteria (baik) dan soal

nomor 5 dengan total nilai 2,00 dengan kriteria (kurang baik). Dari hasil perolehan pada validator 2, juga memiliki 3 soal dengan kriteria valid atau layak digunakan, yaitu soal nomor 1, 2 dan 4, sedangkan soal yang kurang baik atau kurang layak terdapat 2 soal, yaitu soal 3 dan 5. Dari hasil kedua validator tersebut dapat disimpulkan bahwa, 5 butir soal yang diuji kepada 2 orang validator dan soal yang layak untuk digunakan adalah soal nomor 1, 2 dan 4. Sedangkan soal 3 dan 5 kurang layak untuk digunakan.

Uji validasi media video

hasil uji validitas media video yang telah divalidasi pada dua orang validator dapat dideskripsikan sebagai berikut: Dalam pedoman validator, terdapat delapan butir pertanyaan yang diberikan kepada validator. Setiap pertanyaan terdapat empat bobot nilai yang akan diperoleh. Pada validator pertama, total nilai skor yang diperoleh adalah 4,00 dengan kriteria (sangat baik). Pada validator ke dua total skor yang diperoleh adalah 3,50 dengan kriteria (sangat baik). Dari hasil perolehan tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran sangat layak untuk digunakan karena sesuai dengan hasil perolehan yang telah diujikan dan terdapat hasil yang dikategorikan (sangat layak).

Uji Tingkat Kesukaran Soal

Nama Siswa	Item Soal			Jumlah
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	
Siswa 1	5	10	5	20
Siswa 2	5	5	3	13
Siswa 3	5	5	5	15
Siswa 4	3	2	5	10
Siswa 5	5	5	5	15
Siswa 6	5	5	5	15
Siswa 7	5	2	5	12
Siswa 8	5	5	5	15
Siswa 9	2	5	5	12
Siswa 10	5	5	2	12
Siswa 11	3	5	5	13
Siswa 12	2	5	5	12
Siswa 13	5	5	5	15
Siswa 14	5	2	5	12
Siswa 15	5	5	5	15
Siswa 16	5	3	2	10
Siswa 17	5	5	5	15
Siswa 18	5	5	5	15
Siswa 19	5	2	5	12
Siswa 20	5	5	5	15
Rata-Rata	4,5	4,55	4,6	
Skor Max	10	10	10	
TK	0,5	0,5	0,5	
Kriteria	Sedang	Sedang	Sedang	

Berdasarkan hasil pengolahan data, pada uji tingkat kesukaran soal, peneliti mengujikan kepada siswa di luar dari sekolah yang diteliti. Jumlah sampel untuk uji tingkat kesukaran peneliti mengambil sampel 20 siswa. Hasil yang diperoleh dan diolah menggunakan microsoft excel. Skor maksimal pada uji tingkat kesukaran adalah sepuluh (10), kriteria yang diperoleh pada soal nomor satu sampai dengan soal nomor tiga yaitu dengan kriteria (Sedang). Dimana nilai tingkat kesukaran soal nomor satu dengan skor 0.5, soal nomor dua 0.5 dan soal nomor tiga 0.5. oleh sebab itu tingkat kesukaran pada semua item soal dikategorikan (Sedang) atau bisa disebut layak untuk digunakan.

Uji Daya Beda Soal

Nama Siswa	Item Soal			Jumlah
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	
Siswa 1	5	10	5	20
Siswa 3	5	5	5	15
Siswa 5	5	5	5	15
Siswa 6	5	5	5	15
Siswa 8	5	5	5	15
rata-rata Ka	5	6	5	
Siswa 12	2	5	5	12
Siswa 14	5	2	5	12
Siswa 19	5	2	5	12
Siswa 4	3	2	5	10
Siswa 16	5	3	2	10
Rata-rata Kb	4	2,8	4,4	
skor Maks	10	10	10	
0.27% x 20	5			
DP	4,6	5,72	4,56	
Kriteria	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	

Berdasarkan hasil pengolahan data, soal yang diperoleh dan diolah menggunakan microsoft excel, skor maksimal pada uji tingkat kesukaran adalah sepuluh (10). Setelah diperoleh hasil uji daya beda pada setiap item soal, dengan hasil soal nomor satu daya pembedanya adalah 4.6, item soal nomor dua 5.72 dan item soal nomor tiga adalah 4.56 dari hasil perolehan tersebut, maka kriteria daya pembeda pada setiap item soal adalah (Sangat Baik).

Uji Normalitas

N = 20	PRE TEST	Post test
Rata - Rata	69,31	79,9
Smp.baku	9,06	3,85
L hitung	0,68	0,84
L tabel	0,19	0,19

Keputusan	Nolmalitas	Normalitas
-----------	------------	------------

Berdasarkan tabel di atas, dari hasil data perhitungan signifikansi data pre test dan post test lebih besar dari 0,05 (sig > 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini memiliki varians normal hal ini didapat dengan membandingkan nilai signifikansi yang tertera pada tabel hasil pengujian normalitas sebesar sig. 0,68 pada pre test dan pada post test sebesar sig. 0,84 lebih besar dari nilai signifikansi 0,05.

Uji Reliabilitas

N = 20	Pre test	Post test
Koefesien Reliabilitas	0,82	0,87
Interprensi	Sangat Reliabilitas	Sangat Reliabilitas

Berdasarkan tabel 4.7 dan 4.8 di atas, hasil perhitungan diperoleh $r_{11} = r_{tabel}$ sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa test pada kedua tersebut sangat reliabilitas karena $r_{11} > r_{tabel}$ dengan nilai sebesar 0,82 pada pre test dan 0,87 pada post test Untuk perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Uji Hipotesis

df	38	df/Derajat Kebebasan
t Stat	4,88	t hitung
P(T<=t) one-tail	0,00	p value
t Critical one-tail	1,69	t tabel
P(T<=t) two-tail	0,00	p value
t Critical two-tail	2,02	t tabel

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh hasil sebagai berikut

1. Berdasarkan hasil yang di peroleh, Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik yang menggunakan model pembelajaran discovery learning pada pre test adalah 69,31 dan pada post test adalah 79,09. Oleh karena itu dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran discovery learning lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar.
2. Hasil analisis uji hipotesis diketahui bahwa hasil post test lebih baik dari hasil pre test. Hal ini ditunjukkan dari nilai t-hitung = 4,88. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan t-tabel di mana derajat kebebasan (α) adalah 5% diperoleh t-tabel= 2,02 karena $t_{hitung} > (1 - \alpha)(n_1+n_2-2)$, berarti H_a diterima atau signifikan. Maka, hipotesis menyatakan bahwa discovery learning berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran discovery learning efektif terhadap pemahaman belajar siswa kelas V SD Negeri 72 Banda Aceh, dengan begitu model discovery learning cocok diterapkan pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan pecahan pada siswa kelas V SD Negeri 72 Banda Aceh.

Saran

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh peneliti memberikan saran bahwa, dalam meningkatkan belajar siswa maka:

1. Hendaknya pihak sekolah mendukung dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung
2. memfasilitasi proses pembelajaran dengan melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan.
3. Para guru Sekolah diharapkan agar lebih baik dan peduli dalam membina dan mengatur proses pembelajaran agar berorientasi pada aspek kecerdasan anak khususnya kemampuan pemecahan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul M. 2014. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Afifatu R. 2015. Efektivitas Pembelajaran. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Arikunto. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Berlyne, Jamil S. 2014. Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-ruzz Media hlm. 244
- Bruner. 2013. Model Pembelajaran Penemuan Discover Learning. Jakarta: Kemendikbud
- Hapsari A S, Hanif M, Gunarhadi, Roemintoyo. 2019. Motion Graphic Animation Videos To Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students. European Journal Of Educational Research. Vol 1. No 4:1245-255.
- Hasmira, Anwar, Yusuf M. 2017. Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 1 Ngapa. Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS. Vol 1. No 2:128-137.
- Helminsyah, Fuad Z A, Subhananto A, Agustina M. 2020. Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar. Jurnal Tunas Bangsa. Vol 7. No 2:252-265.
- Hikmah U N. 2016. Pengembangan Media Video Pembelajaran Globalisasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN (Studi Kasus Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang. Skripsi. Program Sarjana UNNES.
- Hosnan M. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia hlm. 281
- Hosnan. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia hlm. 282
- Hosnan. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Jamil S. 2014. Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: Arruzz Media.
- Subhananto. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Bilingual Pada Materi Persegi Dan Persegi Panjang Kelas 7 Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/2011. Jurnal Tunas Bangsa. Vol VI. No 1. 34-50.
- Subhananto. 2015. Eksperimentasi Pembelajaran Matematika Model Problem Based Learning dengan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Siswa SMP. Jurnal Tunas Bangsa. Vol VI. No 1. 88-103.

Sudjana. 2009. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo
Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfa Beta
Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
Suyono dan Hariyanto. 2012. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya