

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Motivasi sangat mempunyai hubungan yang erat dengan kemauan dari diri manusia dalam melakukan proses pembelajaran karena pendidikan sangat penting guna meningkatkan kualitas dalam diri seseorang. Pembelajaran yang efektif memerlukan motivasi untuk terwujudnya efektifitas pembelajaran di kelas. Keberhasilan dalam proses pembelajaran tentu saja memerlukan dorongan motivasi yang kuat untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Asrori (2018:183) menyatakan bahwa motivasi adalah usaha yang muncul dalam diri manusia, secara disadari maupun tidak disadari, akan melakukan perbuatan untuk bertujuan tertentu. Motivasi merupakan daya yang mampu menimbulkan peserta didik tergugah sebagai upaya menjalankan aktivitas untuk tercapainya tujuan yang diharapkannya. Hanifah & Suhana (2012: 26) menyatakan motivasi belajar merupakan antusiasme pada diri siswa agar belajar aktif bagi perubahan dalam aspek kognitif dan psikomotor.

Berkembang dalam dua situasi yang berbeda dalam kegiatan belajar yang memengaruhi motivasi. Pertama peserta didik termotivasi didalam belajar kedua siswa tidak termotivasi dalam pembelajaran yang disampaikan. Susanto (2019: 68) menyatakan motivasi merupakan usaha dalam diri manusia dalam melakukan kegiatan aktivitas demi mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut (Suharni, 2021) Motivasi berpengaruh pada saat kegiatan belajar, karena dengan adanya motivasi dapat mendorong semangat belajar dan sebaliknya jika kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar. Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar;

seorang siswa yang kurang motivasi pada saat kegiatan belajar (atau tanpa adanya motivasi) tidak dapat berhasil dengan maksimal.

Menurut para ahli dinyatakan bahwa motivasi merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara individu untuk mampu melakukan kegiatan tertentu demi memperoleh tujuan yang dikehendaki oleh dirinya. Motivasi adalah faktor dalam kegiatan pembelajaran untuk menentukan tercapai tidaknya belajar siswa. Untuk memastikan aktivitas belajar berlangsung secara optimal maka, perlu diperhatikannya motivasi belajar dengan sungguh-sungguh. Guru wajib memperhatikan motivasi siswa yang dibimbingnya dengan memberikan materi pengetahuan, sekaligus menjadi teman bagi siswanya, dan mengajak untuk berkompetensi agar dapat mencapai hasil yang ingin diperoleh.

Penelitian ini merupakan motivasi untuk menggerakkan siswa supaya dapat belajar dengan aktif. Memiliki motivasi belajar yang kuat juga dapat memudahkan siswa untuk mendapatkan pengetahuan yang akan dipelajari. Pengetahuan yang diperoleh siswa juga akan memperkuat daya ingatnya sehingga siswa tidak mudah lupa. Motivasi belajar diharapkan dapat menemukan karakter mandiri untuk belajar karena guru hanya fasilitator disaat siswa belajar.

b. Fungsi Motivasi

Motivasi dapat mempengaruhi kualitas pendidikan, maka fungsi motivasi memiliki fungsi yang sangat penting bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Sardirman (2018: 84) menyatakan fungsi motivasi digunakan untuk usaha yang dikeluarkan. Motivasi ialah penggerak bagi setiap aktivitas yang dilakukan. Motivasi juga memberikan arah yang perlu dikerjakan sesuai keinginan yang ditentukan. Fungsi motivasi memiliki tiga fungsi yaitu:

- 1) Mempengaruhi manusia dalam setiap kegiatan. Kegiatan yang hendak dilakukan oleh siswa semestinya memiliki dorongan

didalam dirinya. Motivasi ialah pemacu yang ada didalam diri siswa sebagai sarana dalam kegiatan tertentu.

- 2) Menentukan arah perbuatan seseorang, jadi motivasi dapat menentukan perilaku seseorang. Karena motivasi yang baik akan memberikan dorongan untuk melakukan hal yang baik. Maka jika siswa memiliki motivasi yang baik, siswa akan melakukan kegiatan belajar untuk memperoleh prestasi yang baik.
- 3) Menyeleksi perbuatan seseorang dengan motivasi juga memiliki fungsi guna menyeleksi perbuatan. Motivasi yang baik dapat memberikan hal positif untuk perbuatan yang dilakukan. Karena motivasi merupakan suatu dorongan didalam diri untuk berbuat sesuai yang diinginkan oleh siswa.

c. Indikator Motivasi

Motivasi berperan secara signifikan pada sebuah aktivitas belajar, karena motivasi memungkinkan dalam upaya meningkatkan capaian belajar. Hamzah B. Uno, (2017: 23) menyebutkan bahwa motivasi memiliki peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan mencapai keberhasilan
- 2) Adanya dorongan serta kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita yang ingin diwujudkan di masa depan
- 4) Adanya penghargaan yang diperoleh ketika belajar
- 5) Adanya aktivitas yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga mendukung siswa untuk belajar dengan baik.

d. Upaya Meningkatkan Motivasi

Motivasi adalah sesuatu yang sangat signifikan dalam mendorong siswa untuk menyelesaikan suatu kewajiban belajar.

Ketika siswa didalam kegiatan belajar memiliki motivasi yang tinggi pada saat belajar maka dapat memperoleh keberhasilan. Menurut Sardirman (2018: 91) menyatakan terdapat bentuk memupuk motivasi selama disekolah.

- 1) Memberikan poin
- 2) Memberikan reward
- 3) Melakukan kompetensi
- 4) Memberikan ucapan selamat
- 5) Memberi evaluasi
- 6) Menerapkan hukuman

Hanifah & Suhana (2012: 28) menyatakan cara membangkitkan motivasi.

- 1) Lingkungan yang sehat
- 2) Guru yang profesional
- 3) Pembelajaran yang inovatif
- 4) Pemberian hadiah
- 5) Penggunaan penghormatan
- 6) Iklim belajar yang kompetitif
- 7) Mengikuti tujuan pembelajaran
- 8) Mendapatkan pemahaman yang jelas

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk menarik dan membangkitkan motivasi siswa yaitu dengan 1) guru memberikan hadiah kepada siswa 2) lingkungan sekolah yang sehat 3) guru yang memiliki kompeten baik 4) guru memberikan pujian kepada siswa jika melakukan perbuatan baik.

2. Prestasi Belajar

a. Teori Belajar

Pengetahuan sangat berkaitan erat dengan kegiatan belajar. Proses belajar dalam pendidikan ialah upaya yang sangat penting oleh setiap manusia. Afandi, Chamalah & Wardani (2013: 3) menyatakan belajar adalah hubungan antara siswa dengan guru yang

dilakukan secara sengaja untuk mencapai keinginan yang harus diperoleh untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Belajar dialami oleh masing-masing siswa itu sendiri, dimana penentu berlangsungnya proses belajar merupakan siswa itu sendiri. Proses belajar dapat berlangsung ketika siswa memperoleh di lingkungan sekitarnya. Nurlina, Nurfadilah & Bahri (2021: 57) menyatakan teori konstruktivisme merupakan pendekatan belajar bahwa seseorang secara aktif dapat Menyusun pengetahuannya ditentukan dari pengalamannya sendiri. Siswa harus aktif membangun pengetahuan berdasarkan kematangan yang dimiliki. Djamaludin & Wardana (2019:6) menyatakan upaya setiap manusia untuk mendapatkan pengetahuan, sikap, keterampilan dan hal yang positif dapat dijadikan sebagai suatu pengalaman yang sangat berharga bagi diri sendiri.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan belajar merupakan upaya manusia agar meluaskan wawasan. Belajar dapat berkembang saat manusia dilahirkan hingga akhir hayat. Belajar dapat di laksanakan di berbagai tempat seperti sekolah maupun rumah. Pengalaman yang berharga bagi diri sendiri dapat diperoleh ketika belajar, karena pengalaman merupakan guru terbaik untuk diri sendiri.

Penelitian ini dengan belajar diharapkan peserta didik mampu mempelajarinya secara tekun dan semangat. Belajar dapat memperkaya pengetahuan agar dapat mengikuti kegiatan belajar disekolah dengan baik. Adanya belajar diharapkan wawasan peserta didik bertambah luas untuk bekal hidup bermasyarakat.

b. Pengertian Prestasi Belajar

Proses belajar memberikan pandangan perubahan pada siswa baik tentang pengetahuan maupun perbuatan yang dapat menjadi acuan ukur keberhasilan peserta didik pada saat pembelajaran yang dinamakan prestasi belajar. Prestasi belajar tidak menentu

didapatkan dilembaga Pendidikan saja, namun bisa juga didapatkan di luar lembaga Pendidikan yaitu dalam keluarga dan Masyarakat dapat diperolehnya melalui kemampuan yang dikuasai. Andriani & Wakhudin (2020: 53) menyatakan prestasi belajar merupakan media untuk mengukur suatu keberhasilan pada saat menuntut ilmu. Jika siswa meraih hasil tingginya prestasi belajar menunjukkan bahwa siswa tersebut telah mencapai keberhasilan dalam belajar.

Kegiatan pembelajaran dilakukan akan menghasilkan prestasi, seperti sebuah perilaku. Prestasi berarti dari dua kata yaitu "prestasi" dan "belajar", kata tersebut memiliki maknanya masing-masing. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), prestasi adalah buah dari yang sudah diupayakan setelah melakukan kegiatan. Prestasi disebutkan sebagai pencapaian yang didapatkan karena melalui kegiatan belajar sesudah dilakukan. Rosyid, Mustajab & Abdullah (2019: 9) menyatakan prestasi belajar merupakan keberhasilan dari usaha setelah melakukan kegiatan pembelajaran dinyatakan dalam bentuk nilai dengan standarisasi yang sudah ditetapkan sehingga menjadi kesempurnaan oleh siswa dalam berfikir maupun bersikap.

Berdasarkan para ahli yang telah dipaparkan disimpulkan bahwa, prestasi belajar yaitu buah hasil dari kegiatan belajar siswa di kelas. Diperoleh dari bentuk keterangan dalam bentuk nilai atau kalimat sebagai ukuran tingkat keberhasilan yang menyatakan kemampuan dalam mencapai ssesuatu yang sudah ada juga dipatuhi dalam suatu lembaga pendidikan. Prestasi dalam penelitian ini diharapkan peserta didik dapat untuk mendorong diri agar lebih baik. Guna mencapai keinginan atau harapan dalam perbaikan diri siswa. Adanya prestasi belajar siswa dapat mempersiapkan diri untuk berkompetisi dengan peserta didik dengan peserta didik lainnya untuk menjadi lebih baik. Menjadikan peserta didik menjadi lebih semangat dalam kegiatan belajar.

c. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Kegiatan belajar sangat berpengaruh bagi pencapaian prestasi belajar peserta didik. Pengungkapan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran merupakan prestasi yang diperoleh di sekolah agar siswa mampu bersaing secara sehat dengan peserta didik lain. Setelah kegiatan-kegiatan yang tersusun dapat terlaksana maka menentukan hasil akhir untuk siswa disebut prestasi belajar. Mulyasa (2013: 190) menyebutkan aspek yang berpengaruh pada prestasi dikelompokkan menjadi beberapa bagian, antara lain: (a) alat materi yang digunakan; (b) kawasan di masyarakat; (c) dari faktor fungsional; (d) dari keadaan pelajar. Faktor tersebut bersama menjadi pengaruh tertentu terhadap prestasi belajar peserta didik.

d. Fungsi Utama Prestasi Belajar

Istilah “prestasi” diambil dari kosakata bahasa Belanda yang merupakan *prestatie*. Peranan utama prestasi belajar memiliki beberapa fungsi penting. Fungsi dari prestasi belajar sebagai indikator kualitas lembaga pendidikan.

Arifin (2013: 12) menyatakan fungsi utama prestasi belajar merupakan:

- 1) Indikator kemampuan siswa
- 2) Keingintahuan
- 3) Bahan informasi bagi inovasi pendidikan
- 4) Sebagai indikator keahlian siswa

Berdasarkan dari pendapat ahli disimpulkan bahwa fungsi dari prestasi belajar yaitu prestasi belajar dapat menjadi acuan belajar siswa dari proses belajar yang dilakukan. Dengan prestasi belajar peserta didik memperoleh informasi yang dapat mendorong dirinya untuk meningkatkan kualitas diri dari awal menjadi lebih baik. Prestasi belajar juga dapat menjadi indikator untuk kelas dan sekolah guna menjadikan sekolah unggulan. Prestasi dalam penelitian ini diinginkan bisa membangkitkan siswa untuk selalu

berusaha menjadi yang lebih baik dalam memperoleh nilai yang memuaskan. Sehingga dapat meningkatkan pencapaian poin belajar yang terkumpul.

3. Model Discovery Learning

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Model Discovery Learning adalah model belajar yang inovatif serta efektif dalam meningkatkan prestasi belajar. Dengan model discovery learning dapat membantu memperoleh informasi, keterampilan serta cara berpikir dan mengekspresikan gagasannya. Lestari (2020: 9) menegaskan bahwa *discovery learning* yaitu model pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan suatu cara belajar aktif dalam menemukan hasil yang akan diperoleh secara mandiri sehingga dapat kuat diingatan. Dari belajar penemuan, siswa dapat belajar berpikir kritis mau mencoba memecahkan secara mandiri masalah yang dijumpai. Kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat. Wardani, Mareza & Irawan (2020: 76) menyatakan discovery learning ialah model pembelajaran berbasis penemuan terpadu. Pembelajaran tersebut menekankan siswa untuk aktif selama proses kegiatan belajar. Dalam model ini, guru hanya berperan sebagai asilitator yang bertugas untuk mengarahkan dan membimbing untuk menemukan permasalahan.

Pernyataan tersebut maka dapat dinyatakan bahwa *Discovery Learning* yaitu model pembelajaran dengan cara mengembangkan belajar secara aktif yang dengan sendirinya akan dapat meningkatkan kemampuan dalam memecahkan permasalahan. Siswa aktif akan menemukan informasi sendiri dalam pengetahuan yang diperoleh yang akan menjadi abadi dalam ingatannya. Belajar menelaah dan mencoba menanggulangi masalah sendiri merupakan problem yang dihadapi. Memperoleh pengetahuan yang dapat bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan bermasyarakat.

b. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Beberapa model mempunyai kelebihan dan kekurangan, Hosnan (2014: 287) menyatakan penerapan *discovery learning* memiliki kelebihan yaitu:

- 1) Mengoptimalkan keterampilan-keterampilan
- 2) Mengembangkan kompetensi pada saat menyelesaikan permasalahan
- 3) Pemerolehan pengetahuan dengan strategi ini sangat pribadi karena ingatan menjadi kuat
- 4) Siswa berkembang melalui kecepatannya tersendiri
- 5) Mendorong siswa untuk belajar menggunakan nalarnya dan memotivasi diri sendiri
- 6) Pembelajaran berpusat pada peserta didik
- 7) Membantu menghilangkan skeptisme
- 8) Mengerti konsep dasar
- 9) Mengembangkan ingatan
- 10) Mendorong inisiatif sendiri
- 11) Saat pembelajaran akan sangat terangsang
- 12) Rasa penyelidikan dan berhasil akan muncul
- 13) Penggerak siswa untuk aktif
- 14) Rasa kepuasan akan timbul
- 15) Meningkatkan motivasi
- 16) Meningkatkan keberhasilan siswa
- 17) Siswa memanfaatkan beragam referensi sebagai sumber dalam kegiatan belajar.
- 18) Meningkatkan minat dan bakat siswa
- 19) Membiasakan siswa belajar secara mandiri
- 20) Siswa dituntut aktif dalam proses belajar

Mukaramah, Kustina & Rismawati (2010: 4) mengungkapkan kelebihan model *discovery learning*, diantaranya yaitu:

- 1) Memperbaiki serta membantu meningkatkan keterampilan-keterampilan
- 2) Dalam metode ini pengetahuan yang diperoleh bersifat pribadi
- 3) Siswa berkembang dengan cepat
- 4) Melibatkan akal dan memotivasi sendiri

Dari paparan para ahli diatas dapat dinyatakan kelebihan dari model pembelajaran *discovery learning* meliputi 1) menumbuhkan rasa senang didalam diri peserta didik, 2) pembelajaran sangat bermakna bagi peserta didik, 3) melatih peserta didik supaya mandiri, 4) mendorong semangat belajar siswa, 5) memperkuat daya ingat siswa dalam menerima pengetahuan, 6) melibatkan siswa untuk ikut aktif pada saat kegiatan belajar. Kelebihan model *discovery learning* ini didalam penelitian diinginkan dengan menggunakan model pembelajaran ini yang akan membantu meningkatkan motivasi belajarnya. Dalam *model discovery learning* meminta siswa untuk aktif pada saat belajar mencari tahu sendiri tentang topik untuk dipelajari. Sehingga ilmu yang diperoleh akan berharga dan bermakna yang akan selalu teringat oleh siswa dengan baik. Dengan begitu akan berdampak pada motivasi siswa dalam belajar dan meningkatkan prestasi belajar siswa dikelas dalam proses belajar mengajar.

c. Kelemahan Model *Discovery Learning*

Model *discovery learning* memiliki keunggulan akan tetapi model *discovery learning* juga mempunyai keterbatasan. Menurut Hosnan (2014: 288) adapun kekurangan model *discovery learning* yaitu, sebagai berikut:

- 1) Guru mengalami kegagalan pada saat mengetahui masalah dari adanya kesalahpahaman antara guru dan siswa.
- 2) Mengeluarkan waktu yang tidak sedikit
- 3) Menghabiskan aktivitas guru
- 4) Tidak semua guru dapat mampu melakukan penemuan

5) Tidak diterapkan pada semua mata pelajaran dan semua materi

Mutmainna & Ferawati (2015: 48) menyatakan bahwa metode discovery learning memiliki kelemahan sebagai berikut:

- 1) Harus memiliki kesiapan mental
- 2) Metode ini tidak dapat digunakan pada kelas yang terlalu besar karena kurang efektif
- 3) Memerlukan waktu yang lama

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan keterbatasan pada metode pembelajaran discovery learning sebagai berikut 1) membutuhkan durasi yang tidak sedikit untuk menerapkan model pembelajaran discovery learning, 2) tidak cocok bagi beberapa bidang pembelajaran. Kelemahan dari metode pembelajaran discovery learning pada penelitian ini dapat diharapkan untuk meminimalisir dari kelemahan-kelemahan yang telah disebutkan. Desain penelitian ini nantinya mengambil kelas V yang terdiri dari 21 peserta didik sehingga masih dapat menggunakan model pembelajaran discovery learning ini. Dan penelitian ini mengambil mata Pelajaran Matematika materi bilangan cacah sampai 100.000.

d. Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

Model *discovery learning* mempunyai tahapan operasional (sintak) dalam implementasi pada saat proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Merencanakan capaian pembelajaran
- 2) Pengenalan kepribadian peserta didik dengan melakukan observasi guna mengetahui kemampuan siswa seperti minat, motivasi dan sebagainya.
- 3) Menentukan materi pembelajaran yang akan dilakukan
- 4) Menentukan materi-materi yang wajib dipelajari oleh siswa
- 5) Mengembangkan berupa bahan ajar dalam penggunaan bahan ajar ketika mengajar

- 6) Topik pembelajaran dimulai dari yang mudah hingga ke yang lebih sulit atau kongkret ke abstrak, tahap efektif ikonik sampai ke simbolik
- 7) Proses penilaian dan prestasi siswa yang telah dilaksanakan pada proses pembelajaran.

Sintak model *discovery learning* memiliki enam fase yaitu sebagai berikut:

- 1) *Simulation* (pemberian rangsangan)

Dalam fase ini siswa dihadapkan dengan sesuatu yang menimbulkan kebingungan dalam dirinya. Guru memberikan pertanyaan, dan siswa diminta dapat menjawab dengan membaca buku. Pada tahap ini pemberian rangsangan dapat berfungsi untuk membuat suasana guru dan siswa termotivasi untuk mempelajari topik tersebut.

- 2) *Problem Statement* (Identifikasi masalah)

Siswa diminta untuk mengamati masalah yang ada dalam stimulus yang diberikan. Guru dapat membimbing siswa dalam merumuskan masalah yang jelas dan spesifik.

- 3) *Data Collection* (pengumpulan data)

Siswa diminta untuk aktif aktif dalam menggali informasi dan data yang sesuai untuk menyelesaikan permasalahan yang telah dirumuskan. Mereka dapat memanfaatkan beragam sumber belajar, seperti literatur atau melakukan pengamatan langsung.

- 4) *Data Processing* (pengolahan data)

Siswa dapat mengkaji dan mengolah data yang sudah dikumpulkan untuk menemukan solusi dari masalah yang ada. Mereka dapat menggunakan berbagai metode pengolahan data, seperti analisis, perbandingan, atau pengelompokan.

- 5) *Verivication* (pembuktian)

Peserta didik menguji kebenaran solusi yang telah diperoleh dengan melakukan pembuktian melalui percobaan, diskusi

kelompok, atau presentasi. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa hasil yang ditemukan sah dan dapat dipertanggungjawabkan.

6) *Generalization* (menarik Kesimpulan)

Pada tahap akhir ini siswa dapat menarik kesimpulan yang merupakan tahapan yang akan dijadikan sebagai prinsip dan memperlihatkan hasil.

4. Media Papan Nilai Tempat (*Place Value Chart*)

a. Pengertian Media Papan Nilai Tempat (*Place Value Chart*)



Gambar 2.1 Media *Place Value Chart*

Papan nilai tempat adalah sebuah media visual berbentuk tabel atau papan yang memuat kolom-kolom nilai tempat bilangan, seperti satuan, puluhan, ratusan, ribuan, dan seterusnya. Media ini digunakan untuk membantu siswa memahami konsep nilai tempat pada bilangan, bagaimana angka menempati posisi tertentu, serta bagaimana bilangan dibaca dan ditulis sesuai dengan tempatnya (Fauzi, 2021). Papan nilai tempat adalah media pembelajaran berbentuk tabel atau papan yang terdiri atas beberapa kolom yang menunjukkan posisi nilai tempat bilangan, mulai dari satuan, puluhan, ratusan, ribuan, puluh ribuan, hingga seterusnya. Dalam penggunaannya, papan ini biasanya dilengkapi dengan kartu angka atau keping bilangan yang dapat dipindah-pindahkan ke kolom sesuai dengan nilai tempatnya. Misalnya, angka 5 yang ditempatkan pada kolom *ratusan* akan memiliki nilai 500, sedangkan jika diletakkan pada kolom *puluhan* maka nilainya menjadi 50.

b. Kelebihan Media Papan Nilai Tempat (*Place Value Chart*)

- 1) Membimbing siswa dalam penanaman konsep nilai tempat bilangan yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.
- 2) Siswa dapat melihat langsung perbedaan nilai angka berdasarkan posisi tempatnya.
- 3) Disajikan dalam bentuk kolom-kolom yang jelas sehingga memudahkan siswa membedakan posisi bilangan.
- 4) Siswa dapat berinteraksi dengan memindahkan kartu angka, sehingga pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.
- 5) Dapat dibuat dengan bahan sederhana seperti kertas karton, papan tulis, atau media digital.
- 6) Tidak memerlukan biaya besar dan bisa digunakan berulang kali.
- 7) Sangat sesuai dengan model discovery learning, karena siswa dapat menemukan konsep nilai tempat melalui manipulasi langsung.
- 8) Mendukung pendekatan konstruktivisme, di mana pemahaman siswa terbentuk dari pengalaman langsung yang mereka peroleh selama proses pembelajaran.
- 9) Bisa digunakan mulai dari bilangan sederhana (satuan, puluhan, ratusan) hingga bilangan besar (puluh ribuan, ratus ribuan, bahkan jutaan).
- 10) Dapat disesuaikan dengan jenjang kelas dan kemampuan siswa.

c. Kelemahan Media Papan Nilai Tempat (*Place Value Chart*)

- 1) Media ini lebih efektif digunakan pada materi bilangan cacah, nilai tempat, atau operasi hitung sederhana.
- 2) Kurang relevan untuk topik matematika lain yang bersifat lebih abstrak, seperti geometri, pecahan, atau aljabar.

- 3) Semakin besar bilangan (misalnya jutaan), semakin banyak kolom yang diperlukan, sehingga papan bisa terlihat terlalu panjang atau rumit.

d. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Menggunakan Model *Discovery Learning* berbantu media Papan Nilai Tempat (*Place Value Chart*)

Langkah-langkah kegiatan belajar dengan menggunakan model *discovery learning* berbantu media papan nilai tempat (*Place Value Chart*) sebagai berikut:

- 1) Guru menunjukkan papan nilai tempat (*place value chart*) dan kartu angka.
- 2) Guru menuliskan atau menunjukkan sebuah bilangan, misalnya 47.326.
- 3) Guru dapat menanyakan: “Menurut kalian, apa perbedaan angka 4, 7, dan 6 pada bilangan ini?”
- 4) Siswa diberi kesempatan mengamati dan merespons pertanyaan guru.
- 5) Guru mengarahkan siswa untuk menemukan permasalahan
- 6) Siswa menyusun hipotesis sederhana, misalnya “Nilai angka berubah sesuai tempatnya pada papan nilai”.
- 7) Guru mengelompokkan peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil..
- 8) Siswa diberikan kartu angka dan papan nilai tempat.
- 9) Masing-masing kelompok mencoba menempatkan angka pada kolom satuan, puluhan, ratusan, ribuan, puluh ribuan.
- 10) Siswa mencatat hasil temuan mereka.
- 11) Siswa mendiskusikan hasil peletakan angka di papan nilai tempat.
- 12) Siswa menghubungkan posisi angka dengan nilainya
- 13) Setiap kelompok mempresentasikan hasilnya

- 14) Guru bersama siswa membandingkan hasil temuan setiap kelompok.
- 15) Guru memberi contoh bilangan lain untuk dibuktikan siswa dengan papan nilai tempat.
- 16) Siswa memastikan bahwa hipotesis yang mereka buat benar: nilai angka ditentukan oleh posisinya dalam bilangan.
- 17) Guru menyimpulkan bersama siswa
- 18) Guru memberi penguatan dengan contoh soal tambahan yang dikerjakan secara individu.

5. Pembelajaran Matematika di SD

a. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, bahkan pada tingkat taman kanak-kanak pun konsep dasar matematika telah diperkenalkan secara informal. Pada siswa usia sekolah dasar (7-8 tahun hingga 12-13 tahun) menurut teori kognitif piaget termasuk pada tahap operasional konkret. Berdasarkan perkembangan kognitif ini, maka anak usia sekolah dasar pun secara umum, seringkali siswa mengalami kesulitan pada saat memahami konsep matematika yang bersifat abstrak. Hal tersebut akan membuat matematika terlihat menjadi lebih sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar. Menurut Hariwijaya (2019: 29) matematika didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari pola dalam struktur, perubahan, dan ruang. Jadi, matematika tidak hanya sekadar menghitung angka, tetapi merupakan ilmu dasar yang menyusun cara kita memahami struktur, perubahan, dan ruang dalam berbagai konteks kehidupan, baik fisik, sosial, maupun abstrak.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

Secara umum, matematika di sekolah dasar mempunyai tujuan supaya siswa mampu dan terampil pada saat menggunakan matematika. Selain itu, dengan pembelajaran matematika dapat

memberikan tekanan penataran nalar dalam penerapan matematika. Depdiknas (2006: 9), kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagai berikut:

- 1) Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.
- 2) Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume.
- 3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.
- 4) Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan antar satuan, dan penaksiran pengukuran.
- 5) Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan, dan menyajikannya.
- 6) Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan secara matematika.

6. Materi Bilangan Cacah Sampai 100.000

a. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Materi Bilangan Cacah Sampai 100.000

Materi Bilangan Cacah Sampai 100.000 di kelas V semester I yang digunakan pada penelitian ini. CP dan tujuan pembelajaran yang akan dijadikan bahan penelitian terdapat pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Pada akhir Fase C, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 1.000.000. Mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, melakukan komposisi dan dekomposisi	1. Siswa dapat menganalisis nilai tempat suatu bilangan cacah sampai 100.000 dengan menguraikan bilangan ke dalam bentuk puluhan ribu, ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan secara tepat. C4

<p>bilangan tersebut. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan uang. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah sampai 100.000. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB. Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan, termasuk pecahan campuran, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli. Mereka dapat mengubah pecahan menjadi desimal serta membandingkan dan mengurutkan bilangan desimal (satu angka di belakang koma).</p>	<p>2. Siswa dapat membandingkan dan mengelompokkan bilangan cacah sampai 100.000 berdasarkan nilai tempat dan besar kecilnya bilangan dengan benar. C4</p> <p>3. Siswa mengevaluasi strategi penyelesaian soal yang berkaitan dengan nilai tempat bilangan cacah sampai 100.000 serta memberikan alasan logis terhadap jawaban yang dipilih. C5</p> <p>4. Siswa merancang dan menyajikan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan nilai tempat bilangan cacah sampai 100.000 beserta penyelesaiannya secara sistematis. C6</p>
---	---

b. Materi Bilangan Cacah Sampai 100.000

Menurut Herman (2009), bilangan cacah merupakan bilangan yang digunakan untuk menyatakan kardinalitas suatu himpunan, yang mencakup bilangan asli serta elemen nol yang dilambangkan dengan 0. Dengan kata lain, bilangan cacah menunjukkan banyaknya anggota dalam suatu himpunan, yang dimulai dari nol, yaitu 0, 1, 2, 3, hingga n. Dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa bilangan cacah merupakan jenis bilangan yang digunakan untuk menunjukkan jumlah atau banyaknya elemen dalam suatu himpunan, termasuk nol sebagai titik awal perhitungan. Bilangan ini terdiri dari seluruh bilangan asli ditambah dengan nol, sehingga membentuk deretan angka yang dimulai dari 0, 1, 2, 3, dan seterusnya tanpa batas. Dalam konteks matematika dasar, bilangan cacah sering digunakan untuk menghitung objek yang nyata dan tidak dapat bernilai negatif, seperti

jumlah buku, siswa, atau benda lainnya. Dengan kata lain, bilangan cacah mencerminkan konsep dasar dalam berhitung dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk menyatakan kuantitas yang bersifat tidak negatif.

Materi yang akan dipelajari pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Membaca dan menulis bilangan cacah sampai 100.000 dan menentukan nilai tempatnya

Materi membaca, menulis, dan nilai tempat bilangan cacah sampai 100.000 ini fokus pada pemahaman posisi angka (satuan, puluhan, ratusan, ribuan, puluhan ribu, ratusan ribu) untuk membacanya dengan benar (misal 26.932 dibaca dua puluh enam ribu sembilan ratus tiga puluh dua) dan menuliskannya dalam angka atau kata, menggunakan tanda titik sebagai pemisah kelompok ribuan untuk memudahkan, serta memahami nilai sebenarnya dari setiap digit dalam bilangan tersebut.

- 2) Membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah sampai 100.000

Materi membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah sampai 100.000 ini fokus pada penggunaan simbol $>$, $<$, $=$ untuk membandingkan nilainya dan mengurutkannya secara naik (terkecil ke terbesar) atau turun (terbesar ke terkecil), dengan membandingkan nilai tempat angka dari kiri ke kanan (nilai tempat tertinggi), mulai dari puluhan ribu, ribuan, ratusan, puluhan, hingga satuan, untuk menentukan mana yang lebih besar atau lebih kecil hingga mencapai 100.000.

- 3) Komposisi dan dekomposisi bilangan cacah sampai 100.000

Komposisi bilangan cacah adalah menggabungkan nilai tempat (puluh ribuan, ribuan, ratusan, puluhan, satuan) menjadi satu bilangan besar (contoh: $20.000 + 5.000 + 300 + 10 +$

$7 = 25.317 \quad 20.000+5.000+300+10+7=25.317$), sedangkan dekomposisi adalah memecah satu bilangan besar menjadi nilai-nilai tempatnya (contoh: 47.500 bisa dipecah menjadi $40.000 + 7.000 + 500$), sering digunakan dalam matematika SD untuk memahami nilai tempat dan penjumlahan/pengurangan bilangan besar.

4) Operasi hitung bilangan cacah sampai 100.000

Materi operasi hitung bilangan cacah sampai 100.000 mencakup penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan bulat non-negatif, dengan fokus pada penggunaan nilai tempat (satuan, puluhan, ratusan, ribuan, puluhan ribu), cara membaca dan menulis bilangan besar, serta membandingkan dan mengurutkan bilangan, seringkali dengan metode bersusun panjang atau pendek,

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian mengenai capaian prestasi belajar dengan menggunakan model *Discovery Learning* di Sekolah Dasar sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Muhammad Habib Ramadhani, Kartono & Sri Haryani. Dengan judul “*The Effect of Using Discovery Learning-Based Mathematics Learning Modules on Students' Interest in Learning Mathematics*” Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat belajar Matematika. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji statistik parametrik berupa uji *t* dan uji *N-Gain*. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,00, yang berarti bahwa rata-rata skor minat belajar siswa setelah menggunakan modul pembelajaran Matematika berbasis model *Discovery Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor minat belajar siswa sebelum menggunakan modul pembelajaran Matematika berbasis model *Discovery Learning*. Rata-rata minat belajar Matematika siswa kelas V SDN Ngijo 02 mengalami peningkatan *N-Gain* sebesar 0,45 dengan

kriteria “sedang”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan modul pembelajaran Matematika berbasis model *Discovery Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar Matematika siswa kelas V di SDN Ngijo 02.

2. Penelitian yang kedua dilakukan oleh Lestariningsih, L. (2020). *”Peningkatan prestasi belajar matematika melalui pendekatan discovery learning siswa kelas V”* Penelitian ini dilatarbelakangi adanya permasalahan yaitu rendahnya nilai matematika siswa khususnya pada materi menentukan skala. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *discovery learning* di kelas V SD Tulasan dan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas V SD Tulasan menggunakan pendekatan *discovery learning*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari 2 pembelajaran. Tiap siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas terdiri atas kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Tulasan yang berjumlah 24 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki, dan 11 siswa perempuan. Teknik analisis datanya adalah kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan *discovery learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Tulasan. Sebelum penelitian, persentase pencapaian KKM untuk hasil tes anak adalah 50%. Setelah penelitian siklus I menjadi 71%, sedangkan setelah siklus II mencapai 88%. Penelitian ini telah mencapai target yang diharapkan yaitu dapat mencapai KKM dengan tingkat pencapaian minimal 75%.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Anjar Yulianto & Sri Muryaningsih. Berjudul *”Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Materi Bangun Datar”* Penelitian merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan satu siklus terdiri dari 2 pertemuan. Berdasarkan

hasil analisis data, terdapat peningkatan hasil belajar dari setiap pertemuan, yaitu pada siklus I pertemuan I memperoleh nilai ketuntasan 42%, sedangkan pada siklus I pertemuan 2 terjadi kenaikan sebesar 64%. Ketuntasan pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan sehingga perlu dilakukan siklus II. Pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu pada pertemuan 1 memperoleh nilai ketuntasan sebesar 79% dan pertemuan 2 sebesar 86%. Dengan hasil yang dicapai tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran terjadi peningkatan hasil belajar materi bangun datar siswa kelas IV SD Negeri 2 Sirandu dengan menggunakan model *discovery learning*.

4. Penelitian yang dilakukan Aleksandar Milenković¹, Jelena Stevanić & Natali Zdravković. Dengan judul “*The impact of discovery-based learning with physical manipulatives in teaching the area of triangles and quadrilaterals on students’ achievement*” Pembelajaran berbasis penemuan (*discovery-based learning*) ditandai dengan lingkungan belajar di mana siswa bukanlah pengamat pasif, melainkan secara aktif membangun pengetahuan baru, yang diharapkan dapat berkontribusi pada perkembangan kognitif mereka. Karena diharapkan siswa merefleksikan tindakan fisik mereka selama proses ini, serta mempertimbangkan efek positif dari penggunaan alat peraga konkret dalam proses pembelajaran, maka secara alami pembelajaran berbasis penemuan dengan menggunakan alat peraga konkret dalam pendidikan matematika berpotensi memberikan dampak positif terhadap perolehan pengetahuan dan pengembangan keterampilan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak kegiatan belajar berbasis penemuan dengan media pembelajaran konkret, khususnya model tangram yang dibuat dari karton, terhadap prestasi belajar siswa kelas enam dalam materi luas segitiga dan segiempat. Sampel penelitian terdiri dari siswa dari empat kelas di sebuah sekolah dasar di Vranje, Serbia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis penemuan dengan media pembelajaran konkret menghasilkan kinerja siswa yang lebih baik

dalam menyelesaikan soal matematika dengan tingkat kompleksitas lebih tinggi, khususnya yang memerlukan penerapan sifat utama dari aditivitas hingga (finite additivity). Selain itu, hasil penelitian ini mendukung karakteristik yang sebelumnya diamati dalam literatur, yaitu adanya dampak positif dari pendekatan heuristik dalam pengajaran terhadap retensi pengetahuan matematika yang diperoleh.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Akbar Novendra, Dwi Heryanto, & Iman Indrayana. Dengan judul “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika melalui Media Pembelajaran Papan Nilai Tempat Bilangan Cacah di Sekolah Dasar*” penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang dilakukan dalam 2 siklus. Pada siklus 1, hasil belajar peserta didik menunjukkan tingkat ketuntasan sebesar 48% dengan rata-rata nilai kelas sebesar 71,1 yang menandakan rendahnya hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil refleksi dan diskusi yang dilakukan untuk perbaikan pada siklus 1, dilakukan perbaikan dengan menggunakan media pembelajaran konkret yaitu media pembelajaran Papan Nilai Tempat Bilangan Cacah. Pada siklus 2, terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 89% dengan rata-rata nilai kelas 93,7. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media Papan Nilai Tempat Bilangan Cacah mampu membantu peserta didik lebih memahami konsep bilangan cacah secara konkret dan dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi peserta didik. Penelitian ini menunjukkan dengan penggunaan media pembelajaran konkret dan interaktif yaitu media pembelajaran Papan Nilai Tempat Bilangan cacah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika dengan materi bilangan cacah.

C. Kerangka Berpikir

Penerapan model *discovery learning* dengan berbantu papan nilai tempat (*place value chart*) merupakan pembelajaran yang sangat inovatif untuk proses belajar mengajar dapat mengaktifkan siswa. Peserta didik dapat berperan aktif dan memperoleh pengetahuan yang bermakna. Siswa belajar aktif dalam penemuan sendiri, menganalisis sendiri, oleh karena itu hasil yang diperoleh akan lama didalam ingatannya. Siswa dapat belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan masalah yang dihadapinya.

Observasi awal dikelas masih rendahnya motivasi belajar peserta didik yang dapat diamati Ketika mengikuti kegiatan belajar, masih banyak peserta didik yang sibuk dengan aktivitasnya sendiri, mengobrol dengan temannya, Ketika guru menyampaikan materi tidak memperrhatikan. Rendahnya prestasi belajar siswa juga dapat menjadi masalah pada observasi dikelas, hal ini terbukti dari hasil dari belajar siswa pada saat observasi awal. Dari permasalahan tersebut akan dilakukan dengan II siklus. Pada siklus I dengan melakukan perencanaan penelitian dengan berdiskusi antara peneliti dan guru kelas, membuat modul ajar, media papan nilai tempat (*place value chart*), lembar observasi guru, lembar observasi siswa, lembar angket motivasi siswa, kisi-kisi soal evaluasi siswa, dan soal evaluasi pembelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk mengamati cara guru dan siswa pada saat kegiatan belajar berlangsung. Kemudian dilaksanakan refleksi guna tindakan yang sudah dilaksanakan pada siklus I kemudian dilanjutkan untuk tindakan siklus II guna memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I.

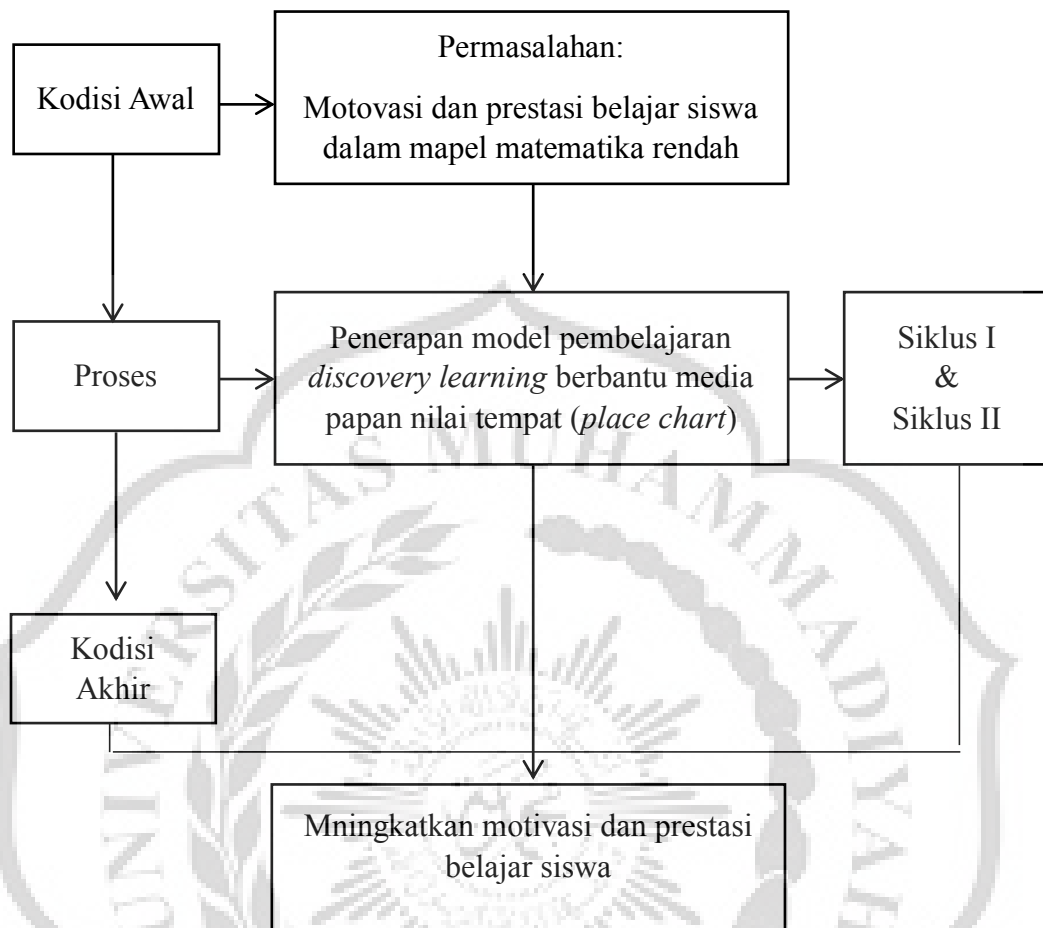
Pada tindakan siklus II dilakukannya perencanaan penelitian dengan berdiskusi dengan guru kelas dan peneliti, membuat RPP, lembar observasi guru, lembar observasi siswa, lembar angket motivasi siswa, kisi-kisi soal evaluasi, dan soal evaluasi pembelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa pada saat proses pembelajaran. Kemudian dilaksanakan refleksi pada siklus II. Kondisi akhir pada pembelajaran melalui model *discovery learning* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Apabila pada siklus II belum berhasil akan

dilakukan tindakan siklus berikutnya sampai tercapainya hasil yang direncanakan.

Melalui model *discovery learning* siswa dapat memotivasi serta dapat mengembangkan kemampuan peserta didik secara signifikan. Termotivasinya siswa serta berkembangnya potensi yang dimiliki akan berkontribusi dengan baik bagi peningkatan prestasi belajarnya, dengan model *discovery learning* siswa dapat mengembangkan potensi dirinya melalui berbagai aktivitas selama proses kegiatan belajar yaitu:

1. Siswa dilatih untuk dapat mengembangkan ide atau gagasan barunya melalui model *discovery learning* berbantuan media papan nilai tempat (place value chart).
2. Siswa diharapkan dapat berperan aktif serta ikut berpartisipasi mengeluarkan pendapatnya sendiri.
3. Siswa diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajarnya khususnya pada mata pelajaran matematika.
4. Guru hanya memfasilitasi pembelajaran dan siswa adalah agen dari aktivitas belajar.

Penggunaan model *discovery learning* dapat membangun motivasi belajar dan prestasi belajar siswa, seperti yang tergambar pada skema dibawah ini.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Menurut pemaparan yang sudah dijelaskan, maka dapat dirumuskan dalam penelitian tindakan kela, sebagai berikut:

1. Melalui model Discovery Learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa berbantu media papan nilai tempat (place value chart) pada materi Bilangan Cacah sampai 100.000 di kelas V SD Negeri 1 Cintaratu, kabupaten Ciamis, Jawa Barat.
2. Melalui model Discovery Learning dapat meningkatkan prestasi belajar siswa berbantu media papan nilai tempat (place value chart) pada materi Bilangan Cacah sampai 100.000 di kelas V SD Negeri 1 Cintaratu, kabupaten Ciamis, Jawa Barat.