

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses yang dilalui manusia dimulai dari ia dilahirkan hingga akhir hayatnya. Rahyubi, H. (2014: 6) belajar adalah segenap rangkaian atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya. Proses belajar yang dilakukan seseorang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai tujuan hidupnya.

Belajar dilaksanakan manusia untuk menjadi seseorang yang lebih baik. Susanto (2015: 4) belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Trianto (2012: 16) belajar diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah rangkaian aktivitas yang dilakukan manusia secara sadar yang bertujuan untuk memperoleh dan menambah pengetahuan melalui pengalamannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik dan relatif tetap. Perubahan tersebut terjadi dalam berbagai bentuk seperti pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan yang semakin baik.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Kemauan dan semangat individu dalam belajar dipengaruhi dua faktor. Slameto (2010: 54) terdapat dua golongan yang mempengaruhi belajar yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu. Berikut ini merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar:

1) Faktor-faktor intern, meliputi:

a) Faktor jasmaniah

Faktor jasmaniah yang mempengaruhi belajar dalam hal ini yaitu kesehatan dan cacat tubuh. Sehat berarti dalam keadaan baik atau bebas dari penyakit. Cacat tubuh juga mempengaruhi belajar, cacat tubuh yaitu sesuatu yang menyebabkan tubuh kurang sempurna.

b) Faktor psikologis

Terdapat tujuh faktor faktor psikologis. Faktor-faktor tersebut antara lain: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

c) Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang dapat dibagi menjadi dua. Pertama, kelelahan jasmani seperti lemah, lunglai dan kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kedua, kelelahan rohani seperti kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2) Faktor-faktor ekstern, meliputi:

a) Faktor keluarga

Peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

b) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang berpengaruh terhadap belajar siswa antara lain, metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

c) Faktor masyarakat

Masyarakat mempengaruhi belajar siswa karena siswa berada di dalam masyarakat. Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar siswa antara lain, kegiatan siswa

dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi belajar individu. Faktor yang berasal dari dalam diri individu (intern) dan faktor yang berasal dari luar individu (ekstern). Kedua faktor tersebut dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar individu.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Proses belajar mengajar di sekolah akan memunculkan hasil belajar pada peserta didik. Sudjana (2013: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar. Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka setelah mendapatkan pembelajaran di kelas.

Proses belajar peserta didik akan membawa perubahan dalam diri peserta didik tersebut. Susanto (2015:5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sedangkan Suprijono, A (2013:5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Pembelajaran yang dilaksanakan oleh peserta didik diharapkan

dapat membuat peserta didik menjadi lebih baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari kegiatan belajar disekolah antara guru dan peserta didik berupa perubahan peserta didik menjadi lebih baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar peserta didik dapat diukur melalui penilaian yang dilakukan guru. Guru dapat berinovasi dalam pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik dapat maksimal.

b. Tipe Hasil Belajar

Benyamin Bloom (Ariyana; dkk, 2018: 6) membagi hasil belajar dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif meliputi kemampuan dari diri peserta didik dalam mengulang atau menyatakan kembali konsep/prinsip yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran yang telah didapatnya. Tujuan pembelajaran pada ranah kognitif menurut Bloom merupakan segala aktivitas pembelajaran menjadi 6 tingkatan, antara lain:

- a) Mengingat yaitu mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatan
- b) Memahami yaitu membangun arti proses pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tertulis dan gambar

- c) Menerapkan/ mengaplikasikan yaitu melakukan atau menggunakan prosedur di dalam situasi yang tidak biasa
- d) Menganalisis yaitu memecahkan materi ke dalam bagian-bagiannya dan menentukan bagaimana bagian-bagian itu terhubung antarbagian dan ke struktur atau tujuan keseluruhan
- e) Menilai/ mengevaluasi yaitu membuat pertimbangan berdasarkan kriteria atau standar
- f) Mengkreasi/ mencipta yaitu menempatkan unsur-unsur secara bersama untuk membentuk keseluruhan secara koheran atau fungsional; menyusun kembali unsur ke dalam pola baru.

2) Ranah Afektif

Kartwohl & Bloom (Ariyana; dkk, 2018: 10) menjelaskan terdapat ranah afektif yang berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi serta derajat penerimaan atau penolakan suatu objek dalam kegiatan pembelajaran dan membagi ranah afektif menjadi 5 kategori, antara lain:

- a) Penerimaan yaitu kepekaan dalam menerima rangsangan atau stimulasi dari luar yang datang pada peserta didik
- b) Menanggapi yaitu sikap yang menunjukkan partisipasi aktif untuk mengikutsertakan dirinya dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.

- c) Penilaian yaitu memberikan nilai, penghargaan dan kepercayaan terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu.
- d) Mengelola yaitu konseptualisasi nilai-nilai menjadi sistem nilai, serta pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki.
- e) Karakterisasi yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3) Ranah Psikomotoris

Keterampilan proses psikomotor merupakan keterampilan dalam melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota tubuh yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan pada gerak dasar, perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, ekspresif dan interperatif. Terdapat lima tingkatan keterampilan, antara lain:

- a) Imitasi yaitu meniru tindakan seseorang.
- b) Manipulasi berarti melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan cara mengikuti petunjuk umum, bukan berdasarkan observasi. Pada tahap ini peserta didik dipandu melalui instruksi untuk melakukan keterampilan tertentu.
- c) Presisi yaitu secara independen melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan akurasi, proporsi dan

ketepatan. Dalam bahasa sehari-hari, kategori ini dinyatakan sebagai “tingkat mahir”.

d) Artikulasi yaitu memodifikasi keterampilan atau produk agar sesuai dengan situasi baru, atau menggabungkan lebih dari satu keterampilan dalam urutan harmonis dan konsisten.

e) Naturalisasi berarti menyelesaikan satu atau lebih keterampilan dengan mudah dan membuat keterampilan otomatis dengan tenaga fisik atau mental yang ada. Pada kategori ini, sifat aktivitas telah otomatis, sadar penguasaan aktivitas, dan penguasaan keterampilan terkait sudah pada tingkat strategis (misalnya dapat menentukan langkah yang lebih efisien).

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Susanto (2015: 12) mengemukakan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi dua hal. Pertama, peserta didik; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan peserta didik baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan

Hasil belajar siswa sangat di pengaruhi oleh berbagai faktor yang ada disekitarnya. Wasliman (Susanto, 2015: 12) mengemukakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal dan faktor eksternal tersebut yaitu sebagai berikut:

1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar peserta didik yang memengaruhi hasil belajar seperti keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi kemampuan belajar peserta didik dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar peserta didik.

3. Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu ilmu yang bermanfaat dalam kehidupan manusia. Menurut Susanto (2015: 185) 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 perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika menjadi salah satu ilmu yang diterapkan dalam kehidupan manusia, seperti transaksi jual beli.

Matematika merupakan salah satu ilmu yang bersifat abstrak. Menurut Ruseffendi (Heruman, 2007: 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 terdefiniskan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan pengertian matematika yaitu salah satu ilmu yang bersifat abstrak yang dapat berkontribusi dalam masalah sehari-hari dan bermanfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika perlu di kembangkan dari ilmu yang abstrak ke konkret agar mudah dipahami.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Tujuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar yaitu agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Menurut Depdiknas dalam Susanto (2015:189), 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 antarsatuan, 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.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar selain memiliki tujuan umum juga memiliki tujuan khusus. Menurut Depdiknas (2010) dalam Susanto (2015: 190), tujuan khusus pembelajaran matematika di sekolah dasar, antara lain:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pertanyaan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika,

- meyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
 - 5) Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari,

Tujuan pembelajaran matematika disekolah dasar terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan tersebut dapat tercapai jika guru dan peserta didik dapat bekerja sama. Guru dapat melaksanakan pembelajaran yang sesuai seperti pemilihan model pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana.

d. Materi Penyajian Data

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SD Negeri 1 Pliken pada kelas V semester 2. Materi matematika yang akan digunakan dalam penelitian adalah materi penyajian data. Adapun Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1

Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
1. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan, dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah,	3.8 Menjelaskan penyajian data yang berkaitan dengan diri peserta didik dan membandingkan dengan data dari lingkungan sekitar dalam bentuk datar, tabel, diagram gambar (piktogram), diagram

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
disekolah, dan tempat bermain	batang, atau diagram garis
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia	4.8 Mengorganisasikan dan menyajikan data yang berkaitan dengan diri peserta didik dan membandingkan dengan data dari lingkungan sekitar dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis.

Suparmin., dkk (2017:237)

4. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Guru dapat memilih model pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik. Menurut Hosan, M (2014: 282) *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Belajar penemuan, siswa dapat belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi.

Pada proses pembelajaran, guru menjadi fasilitator sedangkan siswa lebih aktif. *Discovery learning* menurut Rusman (2014: 324) yakni pembelajaran yang dilakukan oleh siswa untuk menemukan kesimpulan sendiri sehingga dapat dijadikan sebagai nilai baru yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Keaktifan siswa

dalam pembelajaran akan mempermudah siswa itu sendiri dalam memahami materi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran sehingga dapat memperoleh pemahaman lebih banyak dan guru berperan sebagai fasilitator. Peserta didik akan lebih memahami materi yang dipelajari karena siswa aktif untuk belajar penemuan dan memecahkan masalah sendiri

b. Langkah-langkah *Discovery Learning*

Hosnan (2016: 289) menyatakan bahwa terdapat langkah-langkah persiapan dalam *discovery learning*, antara lain:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran
- 2) Melakukan indentifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya)
- 3) Memilih materi pelajaran yang akan dipelajari
- 4) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif
- 5) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik.
- 6) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik hingga simbolik
- 7) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik

Pelaksanaan *Discovery Learning* di kelas, Syah (Hosnan, 2016: 289) terdapat beberapa prosedur yang harus dilaksanakan, antara lain:

1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar lainnya yang dapat mengembangkan dan mengeksplorasi bahan. Bruner memberikan stimulasi dengan menggunakan teknik bertanya, yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eskplorasi.

2) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)

Langkah selanjutnya setelah melakukan stimulasi yaitu identifikasi masalah. Guru memberi kesempatan peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajara, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah)

3) *Data collection* (pengumpulan data)

Guru memberi kesempatan peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak mungkin yang relevan saat eksplorasi berlangsung untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara

dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri, dan sebagainya. Peserta didik secara aktif menemukan sesuatu yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi sehingga secara tidak sengaja peserta didik menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

4) *Data processing* (pengolahan data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya. Pengolahan data disebut juga dengan pengkodean/kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi peserta didik akan mendapat pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

5) *Verification* (pembuktian)

Peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan hipotesis. Pembuktian menurut Bruner bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap generalisasi adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk

semua kejadian yang sama dengan memperhatikan verifikasi. Setelah menarik kesimpulan, peserta didik harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip yang mendasari pengalaman seseorang.

c. Kelebihan *Discovery Learning*

Hosnan (2016: 287) terdapat beberapa kelebihan model *discovery learning*, antara lain:

- 1) Membantu peserta didik memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses kognitif
- 2) Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah (*problem solving*)
- 3) Membantu peserta didik menghilangkan keraguan karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
- 4) Mendorong peserta didik berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri
- 5) Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang
- 6) Menimbulkan rasa senang pada peserta didik karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil
- 7) Mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik

d. Kekurangan *Discovery Learning*

Hosnan (2016: 288) terdapat beberapa kekurangan dalam pembelajaran *discovery learning*, antara lain:

- 1) Menyita pekerjaan guru

- 2) Menyita banyak waktu, guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator dan pembimbing peserta didik dalam belajar
- 3) Tidak semua peserta didik mampu melakukan penemuan
- 4) Tidak berlaku untuk semua topik

B. Penelitian Relevan

Penelitian lain yang dilakukan oleh Kistian, A., dkk. (2017) dalam *British Journal of Education*, yang berjudul “The Effect of Discovery Learning Method on Math Learning of The V SDN 18 Student of Banda Aceh Indonesia”, menyatakan bahwa:

“Discovery method is a component of educational practice that covers teaching methods that promote the way of active learning, process oriented, self-directed. One of the methods that have been widely used in advanced schools is discovery method. The discovery technique is a translation of discovery. There is influence of discovery learning method toward the mathematics learning result of class V SDN 18 students of Banda Aceh. This is seen from the results of the students’ learning taught by discovery learning method is better than the results of students’ learning taught by expository”.

Penelitian yang dilakukan oleh Kistian, A menunjukkan bahwa penggunaan *discovery learning* dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 18 Banda Aceh. Hasil belajar matematika peserta didik yang diajarkan menggunakan *discovery learning* lebih baik dibandingkan peserta didik yang diajarkan hanya menggunakan ceramah.

Penelitian yang dilakukan Yerizon,. dkk (2018) dalam *International Electronic Journal of Mathematics Education*, yang berjudul “*Mathematics Learning Instructional Development based on Discovery*

Learning for Students with Intrapersonal and Interpersonal Intelligence”,

menyatakan bahwa:

“The purpose of this research is to produce a mathematics learning instructional based on Discovery Learning approach that are valid, practical, and effective for students with intrapersonal and interpersonal intelligence. These instructional are developed using a development model adapted from the Plomp model. The development process of these instructional consists of 3 phases: front-end analysis/preliminary research, development/prototype phase and assessment phase. From the preliminary research results, we obtain that the intrapersonal student learning outcomes are not different from interpersonal”.

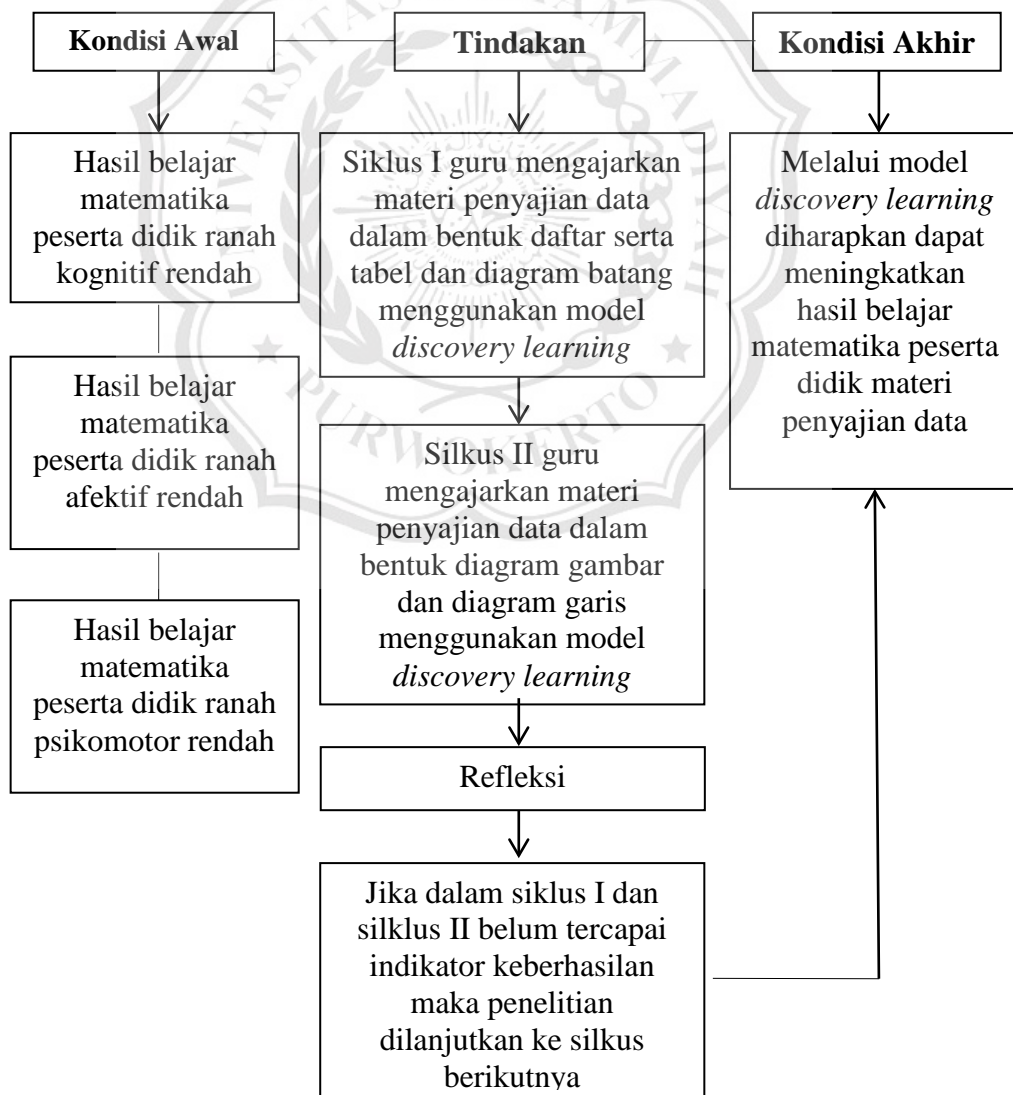
Penelitian yang dilakukan oleh Yerizon, dkk. (2018) menunjukkan bahwa penggunaan *discovery learning* dalam proses pembelajaran menghasilkan pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal dan intrapersonal. Penggunaan *discovery learning* membuat peserta didik lebih memahami materi pembelajaran.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Rudyanto, H.E (2014) dalam *Premiere Educandum*, yang berjudul “Model Discovery Learning dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif ”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan perangkat pembelajaran model *discovery learning* dengan pendekatan saintifik bermuatan karakter dinyatakan efektif yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa tuntas secara individual dan mencapai ketuntasan klasikal, rata-rata kemampuan berpikir kreatif kelas yang mendapatkan pembelajaran dengan model *discovery learning* berpendekatan saintifik bermuatan karakter lebih baik

dari pada rata-rata kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran ekspositori, adanya peningkatan sedang kemampuan berpikir kreatif,

C. Kerangka Pikir

Hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Pliken khususnya dalam pembelajaran matematika yang rendah membuat guru harus dapat melakukan cara hasil belajar peserta didik meningkat. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah dengan memilih model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik tertarik mengikuti proses pembelajaran matematika.



Gambar 2.1
Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu:

1. Pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif peserta didik mata pelajaran matematika materi penyajian data kelas V SD Negeri 1 Pliken
2. Pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar ranah afektif peserta didik mata pelajaran matematika materi penyajian data kelas V SD Negeri 1 Pliken
3. Pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar ranah psikomotor peserta didik mata pelajaran matematika materi penyajian data kelas V SD Negeri 1 Pliken