

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Model Pembelajaran *discovery learning*

###### a. Pengertian *discovery learning*

Sinaga (2016) mendefinifikan bahwa model *discovery learning* yakni sebuah metode belajar yang diterapkan merujuk pada konseptual pembelajar. Metode atau model ini menitikberatkan pada interpretasi terorganisasi atau gagasan utama kunci dalam sebuah kedisiplinan lewat keterlibatan aktif peserta didik pada kegiatan belajar mengajar. Model ini bisa juga diartikan sebagai pendekatan yang mendorong peserta didik untuk menjadi ikut aktif pada kegiatan belajar dengan cara menemukan dan menyelidiki materi secara mandiri. Ini berarti peserta didik bukan hanya mendapatkan suatu pengetahuan dari pendidik, akan tetapi melakukan eksplorasi sendiri untuk memahami konsep-konsep yang dipelajari. Keuntungan dari pendekatan ini adalah hasil pembelajaran cenderung lebih tahan lama dalam ingatan peserta didik yang dimana hal ini dikarenakan pada saat kegiatan belajar peserta didik terlibat secara aktif (Istidah dkk, 2022).

Selanjutnya Izabella (2021) Model *discovery learning* yakni suatu kegiatan belajar mengajar yang mewajibkan peserta didik melaksanakan penyelidikan, penggalan, dan maksimalisasi peluang wawasan, perilaku,

dan kemampuan yang dimilikinya. Hal ini dilakukan dengan cara siswa mengorganisir sendiri proses pembelajaran melalui pendekatan ilmiah, misalnya mengkonstruksi pengalaman yang dimilikinya, kemudian juga bisa pada saat mencari sumber referensi, atau melaksanakan pengamatan guna mendapatkan solusi pada masalah yang sedang dihadapi,

Berdasarkan uraian bisa ditarik suatu kesimpulan bahwa *discovery learning* merupakan pembelajarannya yang melibatkan siswa di tuntuk aktif sendiri untuk mencari konsep bahan ajar yang dipelajari sehingga peserta didik akan termotivasi.

#### **b. Karakteristik model discovery learning**

Prasetyo & Abduh (2021) menjelaskan karakteristik dari model *Discovery Learning* mencakup: (1) menggali dan menyelesaikan permasalahan untuk membentuk, menyatukan, dan mengomunikasikan wawasan atau pengetahuan, (2) memberikan fokus untuk peserta didik, dan (3) melibatkan aktivitas yang mengintegrasikan wawasan terbaru dengan wawasan yang telah dimiliki sebelumnya. (Safitri dkk, 2022) Model *Discovery Learning* menekankan siswa bisa belajar secara individu dengan tidaknya ketergantungan pada orang lain, serta mendorong mereka bisa mencari suatu penemuan yang baru. Pendekatan ini sangat cocok diterapkan pada suatu pendidikan.

### c. Langkah langkah model *discovery learning*

Menurut Dafrita (2017) Penerapan *discovery learning* dilakukan dalam beberapa tahapan. Adapun cara mengimplementasikan model ini pada suatu pembelajaran yakni ada beberapa langkah yang wajib dilakukan pada proses pembelajaran antara lain yakni : tahapan pertama adalah penstimulusan atau memberikan suatu rangsanagan, Tahapan kedua adalah pengidentifikasian suatu permasalahan, Tahapan ketiga adalah kegiatan dalam mengumpulkan suatu data. Tahapan keempat adalah kegiatan dalam proses pengolahan suatu data, Tahapan kelima adalah suatu pembuktian. Tahapan terakhir adalah penarikan suatu kesimpulan (Sugiyanto & Wicaksono, 2020)

Langkah-langkah atau sintaks pada model belajar *discovery learning* yakni antara lain (Jauhariyah, 2023):

- 1) Stimulasi: Mengawali kegiatan pembelajaran dengan cara memberikan persoalan, memberikan ajakan untuk memahami isi buku, dan melibatkan kegiatan suatu pembelajaran lainnya yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa dalam memecahkan masalah.
- 2) Pernyataan Masalah : memberikan peluang untuk peserta didik untuk mengenali segala permasalahan yang sesuai pada materi pembelajaran, dan Adapun salah satu dijadikan pilihan dan di interpretasikan pada bentuk dugaan atau hipotesis.
- 2) Pengumpulan Data: Memberikan peluang untuk peserta didik untuk pengumpulan suatu informasi yang sesuai untuk bisa dijadikan

pembuktian kebenaran atau ketidakvalidan dugaan yang sudah diinterpretasikan.

- 3) Pengolahan Data: setelah data terkumpul dilakukan proses olah data dan informasi yang sudah dikumpulkan peserta didik lewat musyawarah, pengamatan dan aktivitas lainnya.
- 4) Verifikasi: Meyakinkan atau pembuktian dugaan yang sudah ditetapkan, dengan menghubungkannya pada hasil olah data yang dilakukan secara teliti.
- 5) Generalisasi: Generalisasi yang dimaksud yakni proses penarikan suatu simpulan yang bisa dibuat prinsip umum dan berlaku untuk semua peristiwa atau permasalahan yang selaras, dengan mempertimbangkan suatu perolehan verifikasi yang telah dilakukan.

#### **d. Kelebihan dan kekurangan model *discovery learning***

Adapun kelebihan dari model *Discovery Learning* ini terdapat beberapa yang sudah dipaparkan oleh penelitian terdahulu, Berikut adalah kelebihan dari *Discovery Learning* (Abdillah, 2019):

- 1) Membantu siswa dalam menumbuhkan kemampuan dan proses belajar mereka.
- 2) Wawasan yang didapatkan lewat model ini sangatlah personal dan efektif yang dikarenakan memperkuat pemahaman, daya ingat dan transmisi informasi.
- 3) Berpengaruh pada kegembiraan peserta didik yang dimana mendorong keinginan tahu dan mencapai keberhasilan.

- 4) Model tersebut mengharuskan perkembangan cepat sesuai pada kecepatan belajar masing-masing siswa.
- 5) Mendorong siswa untuk memberikan petunjuk pada belajarnya sendiri dan mempunyai keterlibatan akal dan motivasi pribadi.
- 6) Memfasilitasi peserta didik untuk menguatkan konsep diri dan membangun rasa percaya diri melalui kerja berkelompok.
- 7) Berfokus pada partisipasi aktif siswa, di mana guru juga bisa bertugas sebagai peserta didik dan penulis dalam situasi berkelompok.
- 8) Memberi bantuan kepada peserta didik mengatasi rasa tidak percaya diri dengan mengarahkan mereka dalam suatu pembenaran yang meyakinkan.
- 9) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap gagasan ide dan konsep dasar.
- 10) Mendukung pengembangan ingatan dan kemampuan transmisi siswa ke situasi pembelajaran yang baru.

Sementara itu, setiap model pembelajaran memiliki kelebihan, juga tidak terlepas dari kekurangan yang menjadi suatu kendala. (Kristin & Rahayu, 2016) hambatan ini menjadi salah satu kelemahan pada proses belajar *Discovery Learning*. Contoh hambatan yang sering diperoleh adalah memerlukan waktu lebih lama daripada dengan dengan metode pembelajaran konvensional yang hanya memerlukan penerimaan informasi .

Berikut adalah kekurangan dari Discovery Learning (Abdillah, 2019):

- 1) Model ini menggambarkan bahwa siswa harus memiliki kesiapan pikiran untuk belajar. Siswa dengan ketrampilan belajar yang minim mungkin mendapatkan kesulitan pada berfikir secara abstrak atau menjelaskan hubungan antar konsep, baik secara lisan ataupun dalam tulisan, yang akhirnya dapat menyebabkan frustrasi.
- 2) Dengan menggunakan model ini tidak cukupnya keefektifan digunakan untuk belajar mengajar pada tingkatan peserta didik yang besar dikarenakan kegiatan menemukan pemecahan masalah memerlukan waktu yang cukup lama.
- 3) Harapan dalam menggunakan model ini dapat terganggu jika peserta didik dan pendidik sudah terbiasa dengan metode pengajaran yang konvensional atau tradisional.
- 4) Model ini cenderung meningkatkan suatu pemahaman, namun aspek lainnya mungkin kurang mendapat perhatian.

## **2. Media pembelajaran Box pecahan**

### **a. Pengertian media pembelajaran box pecahan**

Dalam proses belajar mengajar, media belajar penting dikarenakan bisa mendukung dalam belajar peserta didik kepada materi belajar. Adapun selain itu media belajar juga mempunyai peluang untuk menumbuhkan motivasi dan perhatian peserta didik pada saat mengikuti

proses belajar mengajar. Khususnya pada tingkat SD, siswa masih dalam tahap operasional konkret, di mana pemahamannya lebih baik dengan bantuan objek nyata box pecahan yang dapat menggambarkan konsep materi yang disampaikan yaitu penjumlahan pecahan (Juwantara, 2019).

Penggunaan suatu media dalam proses kegiatan belajar mengajar mapel matematika, khususnya pada materi penjumlahan suatu pecahan, dapat memfokuskan ketertarikan peserta didik. Adapun potensi yang didapatkan yakni menumbuhkan minat peserta didik pada saat mengikuti proses belajar matematika yakni dengan menerapkan media yang bisa diobservasi atau yang bisa dipegang selama kegiatan belajar. Kemudian adapun hal lain yang didapatkan dari penerapan media tersebut yakni bisa juga membantu pendidik dalam memaparkan suatu bahan ajar, dengan demikian peserta didik bisa mudah mendalami konsep materi yang telah diajarkan. (Agnes, 2019)

Merujuk pernyataan diatas bisa ditarik suatu kesimpulan yakni media pembelajaran box pecahan atau juga di sebut kotak pecahan merupakan alat bantu siswa dalam memahami konsep materi pecahan kelas V dengan bentuk yang menarik seperti box dan dapat di masukan plastik mika bergambar pecahan di dalam nya sehingga menjadikan siswa lebih fokus memperhatikan penjelasan materi dan di harapkan dapat meningkatkan hasil siswa pada materi tersebut.

### **b. Cara pembuatan media box pecahan**

Siapkan kotak atau wadah yang akan dijadikan "box pecahan". Pastikan kotak tersebut bersifat kaku sehingga bias berdiri seperti karton atau sterofoam. Bagian dinding kotak diberi kantong dengan cara melekatkan plastic laminating. buat gambar beberapa nilai pecahan pada plastic mika Misalnya, gambar kotak menjadi empat bagian yang sama besar, lalu berilah tanda arsir 2 bagian yang artinya gambar tersebut menggambarkan nilai pecahan  $\frac{2}{4}$ .

### **c. Langkah-langkah penggunaan media box pecahan.**

- 1) Siapkan 2 mika bergambar pecahan dengan nilai yang berbeda.
- 2) Masukkan gambar pecahan pertama (arsir warna hitam) ke dalam kantong box.
- 3) Masukkan gambar kedua (arsir warna merah) ke belakang gambar pertama.
- 4) Kemudian hitung kotak yang terbagi dari 2 gambar mika bening tersebut untuk menentukan penyebutnya.
- 5) Hitung kotak arsiran hitam dan merah dan jumlahkan keduanya untuk hasil pembilang.

### **d. Kelebihan dan kekurangan media box pecahan.**

- 1) Media box pecahan memiliki kelebihan :
  - a) Mempunyai bentuk yang unik
  - b) Bahan pembuatan yang mudah di dapat

- c) Memberikan kemudahan dalam memahami konsep pecahan serta operasi penjumlahan pecahan.
- 2) Media box pecahan memiliki kekurangan :
- a) Bahan yang rentan terhadap kerusakan.
  - b) Bahan yang di gunakan terlalu sederhana.
  - c) Sulit untuk di bawa ke mana-mana.

### **3. Hasil belajar**

#### **a) Pengertian hasil belajar**

Adapun pengertian dari hasil belajar merupakan perubahan pada diri peserta didik yang terjadi sebagai hasil dari suatu kegiatan belajar mengajar, terdiri dari tiga aspek yakni afektif, kognitif, dan psikomotor. Adapun cakupan dari aspek kognitif ini yakni peningkatan pengetahuan peserta didik terhadap bahan ajar atau materi, sementara untuk pada aspek afektif yakni pada perilaku peserta didik yang relevan pada norma atau aturan dalam agama. Agnes (2019). Aspek terkahir yakni psikomotor mencerminkan peningkatan keterampilan siswa. Dengan hasil belajar, peserta didik bisa meningkatkan peluang yang diperoleh. Umumnya dalam mengukur hasil belajar menggunakan alat evaluasi, salah satunya yakni tes. Adapun dikatakan tes yang baik apabila bisa memenuhi kategori yang sudah ditentukan untuk memberi gambaran yang tepat mengenai pemahaman peserta didik kepada bahan ajar yang sudah dipelajari.

Amalia (2019) menjelaskan Hasil pembelajaran adalah pencapaian yang terlihat setelah pelaksanaan program pembelajaran di sekolah. Pencapaian tersebut dapat terlihat dalam periode tertentu melalui nilai-nilai dalam rapor yang diungkapkan secara numerik.

#### **b) Cakupan hasil belajar**

Adapun yang terlibat pada hasil belajar ini meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotor, serta memiliki peran pada kegiatan belajar mengajar dengan memberi informasi untuk pendidik mengenai kemajuan peserta didik dalam tercapainya sebuah tujuan belajar. Faktor internal dan eksternal bisa berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu bijaksana dalam memilih model pembelajaran yang sesuai, menciptakan situasi kondusif, dan memastikan bahwa proses belajar mengajar berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan, memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat. (Nabillah & Abadi, 2019:)

### **B. Kerangka berpikir**

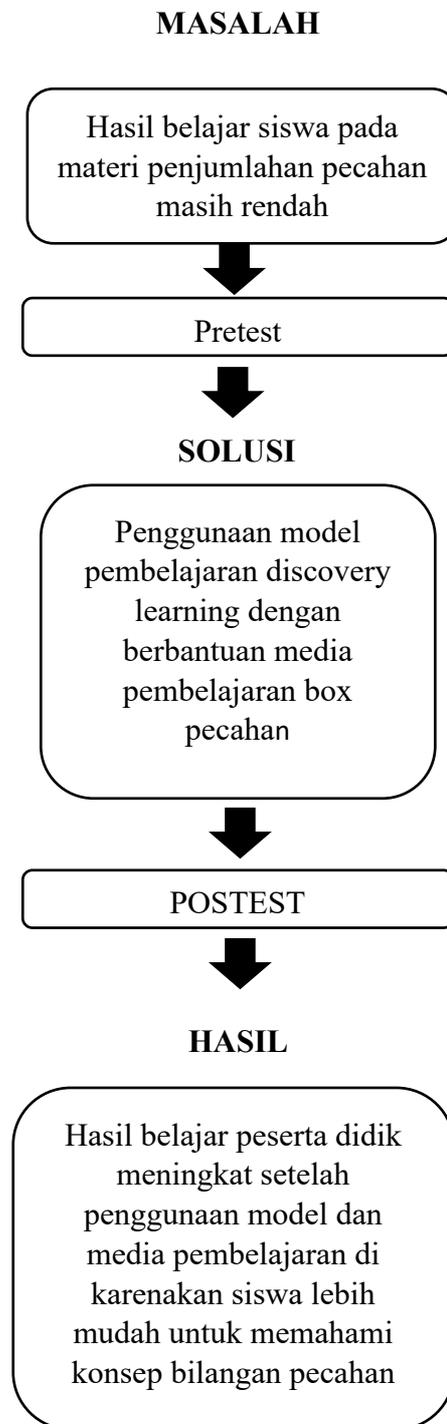
Adapun variabel pada penelitian ini ada dua variabel yakni hasil belajar termasuk variabel dependen atau terikat dan variabel independen atau bebas yakni model *discovery learning* berbantuan media box pecahan.

Hasil belajar adalah pencapaian yang terlihat setelah pelaksanaan program pembelajaran di sekolah. Pencapaian tersebut dapat terlihat dalam periode tertentu melalui nilai-nilai setelah tes yang diungkapkan secara numerik pada pembelajaran materi pecahan. Ketika mempelajari konsep pada materi pecahan,

kurangnya kemampuan siswa dalam memahami bagaimana konsep bilangan pecahan dan cara menjumlahkan bilangan pecahan jika berbeda penyebut akan menjadi suatu masalah yang perlu diselesaikan, dan akan jadi hambatan untuk pendidik dalam menumbuhkan hasil belajar sehingga factor itu bisa mempengaruhi kualitas pembelajaran. Dengan demikian, penulis mencari model dan media pembelajaran yang relevan dengan materi belajar untuk dilaukan uji coba apakah efektif atau tidaknya model dan media itu. Dengan menerapkan model *discovery learning* bantuan media box pecahan merupakan suatu model dan media yang sesuai kebutuhan matematika, dengan media box pecahan sebagai alat peraga yang dibuat senarik mungkin untuk menarik minat peserta didik pada proses belajar mengajar berlangsung diharapkan bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Dengan adanya perencanaan dan strategi yang tepat dapat menjadi jalan terang guru dalam tercapainya capaian pembelajaran. Dengan demikian dengan menerapkan model *discovery learning* berbantuan media box pecahan bisa menjadikan peserta didik tidak bosan atau aktif, terampil, dan berada di dunianya pada saat belajar mengajar. Sehingga ada keuntungan antara guru maupun siswa dapat sama sama mencapai tujuannya. Dalam penelitian ini diharapkan ada pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika pada materi penjumlahan pecahan siswa kelas V SDIT Ulil albab.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1. Kerangka Berpikir**

### C. Hipotesis Penelitian

Merujuk pada suatu kajian teori dan kerangka berpikir yang sudah diuraikan diatas, maka jawaban sementara atau hipotesis pada penelitian ini yakni :

1. H0: Tidak ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media box pecahan terhadap hasil belajar materi penjumlahan pecahan siswa kelas V SDIT Ulil Albab Krajan Kabupaten Magetan.
2. H1: iada ipengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media box pecahan terhadap hasil belajar materi penjumlahan pecahan siswa kelas V SDIT Ulil Albab Krajan Kabupaten Magetan.