

**PENGARUH METODE *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MEDIA POWTOON
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nesta Olivia¹, Firman², Desyandri³

^{1,2,3}Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Nestaolivia2010@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the discovery learning method assisted by poowtoon media on the mathematics learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 06 Kampung Lapai. This type of research is experimental research. The population of this study were all students of class V Negeri 06 Kampung Lapai for the 2022/2023 school year with a total of 30 students. Samples were taken by means of random sampling, obtained by students of class V-B as the experimental class and students of class V-A as the control class. Data collection techniques using tests. The results showed that the average score of learning outcomes after being given treatment in the experimental class was 99.2 and 97.7 in the control class. Hypothesis testing shows $t_{count} > t_{table}$, where t_{count} is $0.317 > t_{table} 0.206$ then H_0 is rejected and H_1 is accepted. It can be interpreted that the discovery learning method assisted by powtoon media has an effect on the learning outcomes of mathematics in fifth grade students at SD Negeri 06 Kampung Lapai.

Keywords: *Discovery Learning, Powtoon, Learning Outcomes, Mathematics Learning.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran discovery berbantuan media poowtoon terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 06 Kampung Lapai. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Negeri 06 Kampung Lapai tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 30 siswa. Sampel diambil dengan cara random sampling, diperoleh siswa kelas V-B sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas V-A sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor hasil belajar setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen adalah 99,2 dan 97,7 pada kelas kontrol. Pengujian hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, dimana $t_{hitung} 0,317 > t_{tabel} 0,206$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat diartikan bahwa metode pembelajaran discovery berbantuan media powtoon berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 06 Kampung Lapai.

Kata Kunci: Discovery Learning, Powtoon, Hasil Belajar, Belajar Matematika.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mengatur kondisi dan proses pembelajaran sedemikian

rupa sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan kemampuannya sendiri untuk memperoleh kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta kemampuan yang diperlukan dan dibutuhkan dirinya sendiri. membutuhkan masyarakat. Oleh karena itu pendidikan adalah upaya sadar untuk mengembangkan kepribadian dan keterampilan di dalam dan di luar sekolah dan berlanjut sepanjang hidup.

Hamalik (2012:79) menegaskan bahwa pendidikan adalah suatu proses yang ditujukan untuk mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga mereka menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan dengan demikian membawa perubahan dalam diri mereka yang memungkinkan berfungsi kuat dalam kehidupan sosial. Untuk itu diperlukan pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang siswa untuk belajar, khususnya dalam pelajaran matematika.

Menurut Suhendri (2018:44) "Matematika adalah ilmu tentang bilangan , bangun , hubungan-hubungan konsep dan logika dengan menggunakan bahasa lambang atau simbol dalam menyelesaikan masalah-masalah

dalam kehidupan sehari-hari ."

Dalam pembelajaran matematika, pemahaman konsep siswa dan contoh-contohnya sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan, karena dengan pemahaman yang menyeluruh tentang konsep dan contoh-contoh yang diberikan, siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapinya. hidup mereka menemukan, dengan mudah memecahkan setiap hari. Herman, H. (1988:2), tujuan berpikir matematis tidak konkrit tetapi abstrak. Untuk memberikan pemahaman terhadap konsep-konsep tersebut dapat dilakukan dengan mengenalkan siswa pada konsep matematika dan memberikan contoh permasalahan sehari-hari. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dan memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran matematika, sehingga siswa dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Diketahui dari pengamatan guru kelas V-A dan V-B pelaksanaan pembelajaran masih belum bervariasi, penggunaan media biasanya tidak

sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik materi, serta diketahui juga. bahwa hasil belajar matematika siswa belum mencapai jenjang Magister Pembelajaran Mengajar (KBM), metode pembelajaran yang digunakan masih tradisional. Menurut Susanto (2014:5), "hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor atau nilai yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu".

Untuk mencapai semua itu, semua guru dapat menggunakan berbagai model, metode, atau strategi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan serbaguna. Salah satu yang dapat digunakan guru saat mengajar adalah metode discovery learning. Menurut Hanafia (2012:77) Discovery Learning adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang secara optimal mencakup kemampuan seluruh siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis, sehingga mereka menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilannya sebagai bentuk perubahan perilaku. Oleh karena itu, lingkungan belajar juga

mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu, guru dapat menggunakan media pembelajaran teknologi informasi, diantaranya media Powtoon.

Media pembelajaran dengan aplikasi Powtoon merupakan salah satu media pembelajaran audio dan visual. Menurut Mafita Sari & Suci Rohayati (2017:1), "Powtoon merupakan salah satu jenis layanan online yang memiliki fitur animasi yang menarik dalam penyampaian pesan berupa video. Ini adalah salah satu alternatif dari berkembangnya teknologi untuk digunakan media pembelajaran interaktif pada materi yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan karena disajikan dengan kombinasi beberapa media seperti audio dan visual. Oleh karena itu media ini sangatlah menarik untuk digunakan di dalam kelas sebagai alternatif media pembelajaran agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran selain itu juga membuat media pembelajaran guru lebih bervariasi".

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen.

Menurut Sugiyono (2010:13), penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode yang didasarkan pada filosofi positivisme, dimana populasi atau sampel tertentu dipelajari, kebanyakan dengan metode pengambilan sampel, pengumpulan data melalui alat penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, tujuan yaitu memperoleh konfirmasi untuk menguji suatu hipotesis. Sedangkan menurut Arikunto (2013:27) Mendeskripsikan penelitian kuantitatif harus menggunakan banyak angka, mulai dari pengumpulan data, menginterpretasikan materi dan menyajikan hasil.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Pendekatan ini berbeda dengan kerangka teoritis, pemikiran dan pemahaman ahli berdasarkan pengalaman peneliti, kemudian berkembang menjadi masalah yang disajikan dalam bentuk dokumen data empiris lapangan untuk pembenaran (konfirmasi) atau penolakan.

Pendekatan kuantitatif berupaya menguji teori, mengonfirmasi fakta, menunjukkan hubungan antar variabel, memberikan

deskripsi statistik, mengevaluasi, dan memprediksi hasil. Rancangan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif harus sepenuhnya terstruktur, terstandarisasi, formal, dan terencana sedini mungkin. Desain tepat dan detail karena desain merupakan rencana penelitian yang benar-benar dilakukan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh variabel X (Metode Pembelajaran Penemuan) terhadap Y (hasil belajar matematika). Sementara itu, analisis pengaruh masing-masing variabel menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 06 Kampung Lapai Kecamatan Nanggalo Kota Padang. SD ini memiliki 2 kelas yaitu V-A (17 siswa) dan V-B (13 siswa). Sedangkan sekolah percontohan SD Negeri 03 berada di Alai Timur, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang. SD ini juga memiliki 2 kelas yaitu V-A (27 siswa) dan V-B (24 siswa).

Menurut Sugiyono (2009:38), “variabel penelitian adalah atribut atau properti atau nilai seseorang, objek

atau aktivitas yang menunjukkan variasi tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dari mana kesimpulan ditarik". Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas yaitu metode pembelajaran penemuan yang didukung oleh media Powtoon dan metode tradisional. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika kelas V. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 06 Kampung Lapai yang terdiri dari dua kelas yaitu Kelas V-A dan Kelas V-B yang berjumlah 30 siswa.

Arifin (2014:215) mengatakan: "Sampel adalah bagian dari populasi yang diteliti atau bisa juga dikatakan bahwa sampel adalah populasi mini (populasi kecil)". Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Pengertian informasi kuantitatif menurut Sugiyono (2017: 253) adalah informasi numerik atau kualitatif yang diberi nomor. Data kuantitatif penelitian ini merupakan data yang diperoleh setelah dilakukannya tes hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 06 Kampung Lapai.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

tes yang bertujuan untuk mengukur tingkat keterampilan seseorang sebagai hasil belajar. Peneliti menggunakan alat penelitian yaitu soal tes tentang aspek kognitif yang diberikan kepada kelas sampel. Tes yang dilakukan sesuai dengan materi yang diberikan pada akhir penelitian. Format tes penelitian objektif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Jumlah soal pilihan ganda atau objektif sebanyak 35 soal dan soal yang diujikan diikuti oleh 51 siswa, yaitu Kelas V.A dengan jumlah siswa 27 orang dan Kelas V.B dengan jumlah siswa 24 orang. Dalam penelitian ini digunakan rumus korelasi product moment Pearson untuk menentukan apakah tes tersebut valid atau tidak. Kemudian diperoleh hasil uji validitas sebanyak 35 butir soal. Dalam penelitian tersebut peneliti menggunakan soal tes dengan kriteria sangat rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Setelah kebenaran soal diverifikasi, dihitung tingkat kesukaran soal. Peneliti menggunakan kriteria mudah, sedang dan mudah. Daya pembeda butir soal adalah kemampuan soal membedakan siswa yang pandai (sangat mampu) dan bodoh (rendah). Reliabilitas mengukur ketepatan

instrumen penelitian dalam konteks mengukur apa yang diukur. Suatu tes memiliki reliabilitas yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang benar walaupun pada waktu yang berbeda.

Data yang diperoleh dari hasil uji kelas eksperimen dan kelas kontrol diolah untuk menentukan uji normalitas. Uji normalitas ini menggunakan uji Liliefors sesuai dengan teknik analisis data. Hasil yang diperoleh dengan data normal berdistribusi normal $L_0 < L_{tabel}$ $0,319 > 0,258$, sehingga data tidak berdistribusi normal. Untuk kelas kontrol $n = 16$ yang juga mendapat $L_0 > L_{tabel}$ ($0,225 > 0,213$), data tidak berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan pada dua kelompok, yaitu. H. kelas eksperimen dan kelas kontrol bervariasi homogen atau tidak, maka dilakukan uji F. Kelas uji dan kelas kontrol pada taraf signifikan 5% atau $\alpha = 0,05$ dengan dk quantifier $n_1 - 1 = 10 - 1 = 9$ dan dk penyebut $n_2 - 1 = 16 - 1 = 15$ didapatkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ $0,317 < 0,206$, itu berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu, metode discovery learning yang didukung oleh media powtoon sangat mengesankan.

$0,3178 > 0,206$ mis. H_1 diterima.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif matematika kelas V pada kelas eksperimen adalah 99,2 dan 97,7 pada kelas kontrol. Dilihat dari hasil ujian akhir, rata-rata kelas ujian lebih tinggi dari kelas kontrol. Terdapat perbedaan antara kedua kelas sampel yaitu kelas eksperimen $dx = 24$ sedangkan kelas kontrol $dy = 27$ yang dapat dilihat dari hasil perhitungan uji-t untuk data postes $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $0,317 > 0,206$. , itu berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu, metode discovery learning yang didukung oleh media powtoon sangat mengesankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, Lya Dewi, dkk. 2021. Modul Pembuatan Video Kreatif Premiere Pro, Canva, dan Powtoon. Jawa Barat: Jejak.
- Arikunto, Suharsimi. 2018. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

- Arifin, Zainal. 2014. Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arindah, Agustin dan Suprayitno. 2015. Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. Jurnal PGSD. 3 (2). 1810-1811.
- Ariyanto Rio., Sri Kantun., & Sukidin. 2018. Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIIID SMP Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018). Jember: Jurnal Pendidikan Ekonomi. 12 (1), 123-124.
- Dewantara, Anggit Geza. 2019. Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (Powtoon) dan Media Globe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD N 01 Tawangmangu. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Djamarah, S, B., Zain, A. 2013. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elmawati, Priskilah, dkk. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima di Kabupaten Barru. Jurnal Pendidikan. 1 (2). 12-14.
- Gunawan, Rudi. 2016. Pendidikan IPA. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2012. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafiah dan Suhana. 2012. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Haris, Abdul Jihad, Asep. 2012. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pengembangan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2003. Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, Ahmad. 2015. Teori Belajar dan Pembelajaran di SD. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.