

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa yang berlangsung secara sistematis dan terencana dengan tujuan untuk mencapai perubahan perilaku atau kompetensi tertentu pada siswa. Arikunto (2010), pembelajaran adalah proses atau cara guru membantu siswa agar dapat belajar dengan baik sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana, di mana guru dan siswa saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Slameto (2013), pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar, baik lingkungan fisik maupun sosial, yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar. Selain itu, Dimiyati dan Mudjiono (2006), pembelajaran merupakan proses komunikasi pendidikan yang bertujuan untuk mengarahkan peserta didik agar dapat mencapai perubahan tingkah laku yang diharapkan melalui penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Pembelajaran tidak hanya sekadar transfer informasi, tetapi juga melibatkan aktivitas siswa secara aktif dalam mengolah dan memahami materi agar pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu proses yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi diri secara optimal melalui kegiatan yang dirancang secara efektif dan efisien.

Dengan demikian, pembelajaran bukan hanya sekadar kegiatan mengajar, tetapi lebih pada proses yang melibatkan aktifitas peserta didik secara langsung agar mereka dapat membangun pemahaman dan keterampilan secara mandiri.

2.1.2 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses di mana individu mengembangkan kemampuannya melalui interaksi dengan lingkungan sehingga terjadi perubahan pengetahuan,

keterampilan, dan sikap. Nasution (2003), belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang dalam rangka memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman dan latihan.

Gagne (1985), belajar adalah suatu proses yang memungkinkan seseorang mengubah perilaku atau kemampuan secara relatif permanen melalui pengalaman. Belajar adalah proses perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Slameto (2010), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan. Hurlock (1981), belajar adalah proses di mana seseorang memperoleh perubahan dalam tingkah laku sebagai hasil latihan dan pengalaman. Proses belajar tidak hanya terjadi melalui pengajaran formal, tetapi juga melalui pengalaman sehari-hari.

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses aktif yang melibatkan pengolahan informasi dan pengalaman sehingga terjadi perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, atau perilaku seseorang. Dengan demikian, belajar bukan hanya sekadar menghafal informasi, melainkan proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan dan keterampilan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah dan menghadapi situasi baru.

2.1.3 Pengertian hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku atau kemampuan yang diperoleh seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran. Slameto (2010), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran, baik berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Selain itu, Arikunto (2010) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan tingkat pencapaian kompetensi yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai instrumen, seperti tes, observasi, dan penilaian kinerja. Hasil belajar adalah pencapaian kompetensi atau kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Nasution (2003), hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik sebagai akibat dari proses pembelajaran dan latihan. Dimiyati dan Mudjiono (2006), hasil

belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pembelajaran yang dapat diukur melalui tes maupun pengamatan.

Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya sekedar nilai atau angka, tetapi juga mencakup pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang mempunyai ciri-ciri yaitu:

1. Perubahan Perilaku

Hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku atau kemampuan siswa dibandingkan sebelum belajar.

2. Relatif Permanen

Perubahan yang terjadi bukan bersifat sementara, melainkan bertahan dalam jangka waktu tertentu sehingga menunjukkan penguasaan materi.

3. Hasil dari Proses Belajar

Hasil belajar merupakan konsekuensi langsung dari proses pembelajaran dan pengalaman yang dialami siswa.

4. Dapat Diukur dan Diamati

Hasil belajar dapat diukur menggunakan alat evaluasi seperti tes, observasi, atau penilaian kinerja sehingga dapat diketahui tingkat pencapaian siswa.

5. Meliputi Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik

Hasil belajar tidak hanya terbatas pada pengetahuan (kognitif), tetapi juga mencakup sikap dan nilai (afektif), serta keterampilan (psikomotorik).

6. Mencerminkan Penguasaan Kompetensi

Hasil belajar menunjukkan sejauh mana siswa menguasai kompetensi yang ditargetkan dalam pembelajaran.

Terdapat tiga ranah dalam tujuan pembelajaran yaitu:

- a. Ranah kognitif, Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan pengolahan informasi. Taksonomi Bloom (revisi oleh Anderson & Krathwohl, 2001), ranah kognitif terdiri dari enam aspek atau tingkatan yang berjenjang, yaitu:

1. Mengingat (*Remembering*)
Kemampuan untuk mengingat kembali informasi yang telah dipelajari, seperti fakta, istilah, konsep, dan prinsip.
2. Memahami (*Understanding*)
Kemampuan untuk memahami arti dan makna informasi yang diterima serta mampu menjelaskan kembali dengan kata sendiri.
3. Menerapkan (*Applying*)
Kemampuan menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari dalam situasi atau konteks baru.
4. Menganalisis (*Analyzing*)
Kemampuan memecah informasi menjadi bagian-bagian dan memahami hubungan antara bagian-bagian tersebut.
5. Mengevaluasi (*Evaluating*)
Kemampuan menilai atau membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar tertentu.
6. Mencipta (*Creating*)
Kemampuan menggabungkan unsur-unsur menjadi suatu pola atau struktur baru yang utuh dan bermakna.

Secara spesifik, hasil belajar adalah suatu kinerja (*performance*) yang diindikasikan sebagai suatu kapabilitas (kemampuan) yang telah diperoleh. Tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi di mata pelajaran matematika di sekolah dapat diukur dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes, ini nantinya dapat digunakan untuk menilai hasil proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu dan pemberian tes dilakukan dengan mengacu pada indicator.

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, minat, emosi, dan respons siswa terhadap pembelajaran. Ranah ini menggambarkan bagaimana siswa menerima, merespons, dan menghayati materi pelajaran.

Krathwohl dkk. (1964), ranah afektif terdiri atas lima tingkatan yang berjenjang, dari yang paling sederhana hingga paling kompleks:

1. Menerima (*Receiving*)

- a. Kesiediaan untuk memperhatikan dan menunjukkan minat terhadap suatu stimulus atau aktivitas.
- b. Contoh: Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan penuh perhatian.

2. Merespons (*Responding*)

- a. Partisipasi aktif dalam kegiatan belajar sebagai bentuk reaksi terhadap stimulus.
- b. Contoh: Siswa bertanya, menjawab, atau mengerjakan tugas secara sukarela.

3. Menghargai (*Valuing*)

- a. Kemampuan memberi nilai atau penghargaan terhadap suatu objek, ide, atau perilaku tertentu.
- b. Contoh: Siswa menunjukkan sikap jujur dalam mengerjakan tugas.

4. Mengorganisasi (*Organizing*)

- a. Mengintegrasikan nilai-nilai ke dalam sistem nilai pribadi, membandingkan dan menyusun prioritas.
- b. Contoh: Siswa mulai memilih nilai-nilai positif seperti disiplin dan kerja sama dalam kesehariannya.

5. Karakterisasi oleh nilai (*Characterization by a value or value complex*)

- a. Nilai-nilai yang telah diyakini menjadi bagian dari kepribadian dan konsisten ditunjukkan dalam perilaku.
- b. Contoh: Siswa selalu menunjukkan tanggung jawab dalam berbagai situasi belajar maupun di luar kelas.

c. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas fisik atau keterampilan motorik sebagai hasil dari proses belajar. Ranah ini mencakup koordinasi antara otot dan pikiran dalam melakukan suatu tindakan.

Dave (1970), terdapat lima aspek utama dalam ranah psikomotorik, yang berkembang dari tingkat dasar hingga kompleks:

1. Meniru (*Imitation*)
 - a. Kemampuan awal dalam meniru tindakan orang lain.
 - b. Contoh: Siswa menirukan cara guru mengukur panjang dengan penggaris.
2. Memanipulasi (*Manipulation*)
 - a. Kemampuan melakukan kegiatan berdasarkan instruksi atau contoh tanpa harus meniru langsung.
 - b. Contoh: Siswa dapat menggambar bangun datar setelah diberi contoh sebelumnya.
3. Presisi (*Precision*)
 - a. Kemampuan melakukan aktivitas dengan tingkat ketepatan dan keterampilan yang lebih baik.
 - b. Contoh: Siswa mampu menggambar bentuk geometri dengan ukuran dan bentuk yang akurat.
4. Artikulasi (*Articulation*)
 - a. Kemampuan mengoordinasikan beberapa keterampilan sekaligus secara efisien dan konsisten.
 - b. Contoh: Siswa dapat mengukur, menggambar, dan menjelaskan hasilnya secara runtut.
5. Naturalisasi (*Naturalization*)
 - a. Kemampuan melakukan suatu keterampilan secara otomatis, alami, dan refleks tanpa kesalahan berarti.
 - b. Contoh: Siswa dapat melakukan pengukuran atau perhitungan tanpa bantuan alat atau arahan guru.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan bentuk pencapaian yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, yang mencerminkan perubahan dalam aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Hasil belajar menunjukkan sejauh

mana siswa telah menguasai kompetensi yang ditetapkan, baik melalui tes tertulis, observasi, maupun penilaian praktik. Dengan kata lain, hasil belajar menjadi indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran dan efektivitas metode atau model yang digunakan oleh guru.

2.1.4 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka atau pola sistematis yang digunakan oleh guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Joyce & Weil (2003), model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (kurikulum desain), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas. Sedangkan Arends (2008), model pembelajaran adalah pendekatan pembelajaran yang mencakup tujuan pembelajaran, sintaks (langkah-langkah pembelajaran), lingkungan belajar, serta sistem pengelolaan kelas yang mendukung tercapainya tujuan belajar.

Dengan demikian, model pembelajaran bukan sekadar metode atau teknik, tetapi suatu pendekatan menyeluruh yang mencakup strategi, prosedur, dan struktur dalam membimbing aktivitas belajar siswa.

2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery Learning adalah model pembelajaran yang menekankan pada proses pencarian dan penemuan konsep oleh siswa secara mandiri melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Dalam model ini, siswa tidak diberikan informasi secara langsung, tetapi dibimbing untuk menemukan sendiri konsep atau prinsip melalui pengamatan, eksplorasi, tanya jawab, dan pemecahan masalah.

Bruner (1961), *Discovery Learning* adalah proses belajar di mana siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman langsung, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan mudah diingat. Sementara itu, Hosnan (2014), *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan mental seperti

mengamati, mengklasifikasi, membuat hipotesis, menjelaskan, dan menarik kesimpulan, dengan tujuan agar mereka menemukan konsep secara aktif.

Dengan demikian, *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered) dan sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, serta kemandirian dalam belajar.

a. Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* memiliki beberapa tahapan yang sistematis untuk membantu siswa menemukan konsep secara aktif. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)
 - 1) Guru memulai pembelajaran dengan memberikan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan materi matematika.
 - 2) Contoh: Guru menunjukkan gambar denah rumah, kemudian bertanya, "Bagaimana cara kita menghitung luas ruangan ini?"
 - 3) Tujuan: Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan mengarahkan perhatian pada materi yang akan dipelajari (misalnya, luas bangun datar).
2. *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)
 - 1) Siswa diarahkan untuk mengidentifikasi permasalahan yang harus diselesaikan.
 - 2) Contoh: Siswa menyatakan bahwa mereka perlu mengetahui bagaimana cara menghitung luas persegi panjang.
 - 3) Tujuan: Siswa mulai berpikir secara mandiri untuk memahami apa yang akan mereka cari tahu.
3. *Data Collection* (Pengumpulan Data atau Informasi)
 - 1) Siswa melakukan kegiatan seperti mengukur panjang dan lebar benda, membaca soal cerita, atau melakukan eksperimen sederhana menggunakan alat ukur.
 - 2) Contoh: Siswa menggunakan penggaris untuk mengukur panjang dan lebar kertas, lalu mencatat hasilnya.

- 3) Tujuan: Mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menemukan rumus atau konsep.
4. *Data Processing* (Pengolahan Data)
 - 1) Siswa mengolah data yang telah dikumpulkan untuk mencari pola atau hubungan.
 - 2) Contoh: Siswa mencoba mengalikan panjang dan lebar beberapa benda dan membandingkannya dengan luas yang diperoleh.
 - 3) Tujuan: Menemukan hubungan antara panjang, lebar, dan luas.
5. *Verification* (Pembuktian)
 - 1) Siswa menguji dan membuktikan apakah cara mereka menghitung sudah benar.
 - 2) Contoh: Siswa mengerjakan soal-soal lain dengan rumus yang mereka temukan dan memverifikasi jawabannya bersama teman atau guru.
 - 3) Tujuan: Memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep dan penerapannya.
6. *Generalization* (Menarik Kesimpulan)
 - 1) Siswa bersama guru menyimpulkan konsep atau rumus dari materi yang telah ditemukan.
 - 2) Contoh: Siswa menyimpulkan bahwa luas persegi panjang = panjang \times lebar.
 - 3) Tujuan: Siswa memahami konsep secara menyeluruh dan mampu menggeneralisasikan ke konteks lain.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

Kelebihan Model *Discovery Learning*

1. Meningkatkan Pemahaman Konsep
Siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi karena mereka menemukan sendiri konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung.
2. Melatih Berpikir Kritis dan Kreatif
Discovery Learning mendorong siswa untuk menganalisis, menyimpulkan, dan mencari solusi, sehingga kemampuan berpikir tingkat tinggi mereka berkembang.

3. Meningkatkan Keaktifan dan Kemandirian Belajar
Siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar dan terbiasa untuk mencari informasi sendiri, tidak hanya mengandalkan guru.
4. Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Motivasi Belajar
Proses menemukan sesuatu yang baru menumbuhkan rasa ingin tahu dan antusiasme belajar pada siswa.
5. Memberikan Pengalaman Belajar yang Bermakna
Karena siswa mengalami sendiri proses pembelajaran, maka pengetahuan yang diperoleh lebih bertahan lama dalam ingatan.

Adapun kekurangan dari metode *Discovery Learning* yaitu:

1. Membutuhkan Waktu yang Lebih Lama
Proses belajar secara mandiri membutuhkan waktu lebih banyak dibandingkan metode ceramah, sehingga tidak selalu cocok untuk materi yang padat.
2. Tidak Cocok untuk Semua Materi
Materi yang bersifat prosedural atau hafalan kurang efektif diajarkan dengan model ini, karena tidak selalu bisa ditemukan secara alami oleh siswa.
3. Memerlukan Kesiapan Guru dan Siswa
Guru harus benar-benar siap dalam merancang skenario pembelajaran yang tepat, dan siswa harus memiliki keterampilan belajar mandiri yang cukup.
4. Siswa Bisa Salah Menarik Kesimpulan
Tanpa bimbingan yang tepat, siswa bisa mengalami miskonsepsi atau salah memahami konsep yang sedang dipelajari.
5. Kurangnya Sumber Daya atau Fasilitas
Pembelajaran berbasis penemuan sering memerlukan alat bantu, media, atau sumber belajar tambahan yang tidak selalu tersedia di setiap sekolah.

2.1.6 Pengertian Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang bersifat tradisional, di mana proses belajar mengajar lebih banyak berpusat pada guru (teacher-centered). Dalam model ini, guru berperan sebagai sumber utama informasi dan siswa berperan sebagai penerima pengetahuan secara pasif. Djamarah (2000), pembelajaran konvensional adalah bentuk pembelajaran yang menempatkan guru sebagai pusat kegiatan belajar dan metode ceramah sebagai teknik utama dalam penyampaian materi. Interaksi yang terjadi dalam pembelajaran ini bersifat satu arah dari guru ke siswa.

Ciri khas pembelajaran konvensional antara lain:

- 1) Dominasi ceramah dan penjelasan dari guru.
- 2) Kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Penekanan pada hafalan daripada pemahaman konsep.
- 4) Penggunaan media pembelajaran yang terbatas.

Meskipun terkesan ketinggalan zaman, pembelajaran konvensional masih sering digunakan karena dianggap lebih praktis dalam menyampaikan materi yang bersifat teoritis dan dalam kondisi keterbatasan sumber belajar.

2.1.7 Hakikat Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah proses yang bertujuan untuk membantu siswa membangun pemahaman terhadap konsep-konsep matematika melalui aktivitas berpikir, menemukan, dan memecahkan masalah secara logis dan sistematis. Matematika tidak hanya berkaitan dengan angka dan perhitungan, tetapi juga merupakan sarana untuk melatih kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Depdiknas (2006), hakikat pembelajaran matematika adalah memberikan pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan mampu menemukan sendiri pengetahuan matematika melalui kegiatan eksploratif. Dalam prosesnya, siswa diharapkan tidak hanya mengetahui “apa” tetapi juga “mengapa” dan “bagaimana” suatu konsep matematika digunakan.

Hakikat pembelajaran matematika mencakup beberapa aspek penting:

1. **Matematika sebagai Aktivitas Berpikir**
Siswa diajak untuk menganalisis, menghubungkan konsep, dan menyusun strategi dalam menyelesaikan masalah.
2. **Matematika sebagai Proses Penemuan (Inkuiri)**
Siswa diberi kesempatan untuk menemukan sendiri pola atau prinsip melalui pengamatan dan eksplorasi.
3. **Matematika sebagai Alat Pemecahan Masalah**
Pembelajaran matematika harus mendorong siswa untuk menggunakan matematika dalam situasi kehidupan nyata.
4. **Matematika sebagai Sarana Komunikasi**
Siswa belajar untuk menyampaikan ide atau solusi matematika secara jelas, baik secara lisan maupun tertulis.
5. **Matematika sebagai Kegiatan yang Terstruktur dan Sistematis**
Materi matematika disusun secara logis dan bertahap, sehingga membantu siswa memahami hubungan antar konsep.

2.1.8 Materi Pembelajaran Macam-Macam Pecahan

a. Pengertian Pecahan

Pecahan adalah bilangan yang menyatakan bagian dari suatu keseluruhan. Bentuk umum pecahan adalah:

$$\frac{a}{b}$$

di mana:

a = adalah pembilang (jumlah bagian yang diambil)

b = adalah penyebut (jumlah bagian keseluruhan)

b. Macam-Macam Pecahan

1. Pecahan Biasa

Bentuk pecahan paling umum: a/b , di mana $a < b$

Contoh: $2/5 + 3/7$

2. Pecahan Campuran

Gabungan dari bilangan bulat dan pecahan biasa.

Contoh: $1\frac{1}{2}$, $2\frac{3}{4}$

Artinya: $1 + \frac{1}{2}$, $2 + \frac{3}{4}$

3. Pecahan Murni

Pecahan di mana pembilang lebih kecil dari penyebut.

Sama dengan pecahan biasa, tetapi ditekankan bahwa nilainya < 1 .

Contoh: $\frac{3}{5}$, $\frac{5}{6}$

4. Pecahan Tidak Murni (Pecahan Tak Sebenarnya)

Pecahan di mana pembilang lebih besar atau sama dengan penyebut.

Nilainya ≥ 1 .

Contoh: $\frac{5}{4}$, $\frac{7}{5}$, $\frac{6}{6}$

5. Pecahan Senilai

Dua atau lebih pecahan yang memiliki nilai sama, meskipun angka pembilang dan penyebutnya berbeda.

Contoh: $\frac{1}{2} = \frac{2}{4} = \frac{3}{6}$

6. Pecahan Desimal

Pecahan yang penyebutnya 10, 100, 1000, dll., dan ditulis dalam bentuk desimal.

Contoh: 0,5 setara dengan $\frac{5}{10}$, 0,25 setara dengan $\frac{25}{100}$

7. Pecahan Persen

Pecahan yang penyebutnya 100 dan ditulis menggunakan tanda persen (%).

Contoh: $50\% = \frac{50}{100} = 0,5$

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran matematika di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan logis, analitis, dan sistematis siswa dalam memecahkan masalah. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika karena proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional, berpusat pada guru, dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar. Salah satu model yang dianggap efektif adalah *Discovery Learning*, yaitu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk

menemukan sendiri konsep atau prinsip melalui proses eksplorasi, pengamatan, dan analisis.

Model *Discovery Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif bertanya, mengamati, mencoba, dan menyimpulkan, sehingga diharapkan mereka memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi. Dalam konteks pembelajaran matematika, *Discovery Learning* dapat membantu siswa dalam memahami konsep abstrak melalui pengalaman konkret dan proses berpikir yang terstruktur. Dengan diterapkannya model *Discovery Learning* dalam pembelajaran matematika, maka diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang dimaksud mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat diukur melalui tes, observasi, dan evaluasi pembelajaran.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 131 Siborutorop.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah: Terdapat pengaruh signifikan antara model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa materi pecahan pada pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 131 Siborutorop Tahun Ajaran 2025/2026

2.4 Defenisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk menjelaskan makna dari variabel-variabel dalam penelitian secara lebih spesifik, agar dapat diukur dan dianalisis secara tepat.

- 1) Pembelajaran dalam hal ini adalah proses atau aktivitas belajar mengajar antara guru dan siswa pada pembelajaran matematika materi Pecahan di kelas IV SD N 131 Siborutorop TA 2025/2026.
- 2) Hasil belajar dalam penelitian ini merupakan nilai kognif yang diperoleh siswa melalui pemberian pre tes dan post tes pada pembelajaran

matematika materi Pecahan di kelas IV SD N 131 Siborutorop TA 2025/2026.

- 3) Model pembelajaran *Discovery Learning* dalam penelitian ini diartikan sebagai suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa secara aktif terlibat dalam menemukan konsep atau prinsip matematika melalui tahapan pembelajaran sesuai syntax pembelajaran *discovery learning* di kelas IV SD N 131 Siborutorop TA 2025/2026.
- 4) Pre tes merupakan pemberian tes dalam bentuk essay tes pada pembelajaran matematika materi Pecahan di kelas IV SD N 131 Siborutorop TA 2025/2026 yang diberikan sebelum diterapkannya *model discovery learning*.
- 5) Post tes merupakan pemberian tes dalam bentuk essay tes pada pembelajaran matematika materi Pecahan di kelas IV SD N 131 Siborutorop TA 2025/2026 yang diberikan setelah diterapkannya model *discovery learning*

