

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Menggunakan Media *Autoplay* Terhadap Minat Belajar Matematika.

Pada penelitian ini data yang terkumpul dari nilai angket yang dibagikan ke kelas eksperimen yaitu VIII H atau kelas kontrol VIII G di MTsN 2 Kota Blitar yang telah diberikan perlakuan berbeda dalam model pembelajaran. Untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan memberikan model pembelajaran *discovery learning* menggunakan *autoplay* dan kelas kontrol diberikan metode ceramah. Setelah data dianalisis berdasarkan tabel 4.15 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,018. Hal ini menunjukkan bahwa $0,018 < 0,05$. Sedingga dapat ditarik kesimpulan adanya pengaruh model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media *autoplay* terhadap minat belajar matematika siswa materi teorema pythagoras kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar.

Hasil dalam penelitian ini hampir sama dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, penelitian pertama menyimpulkan bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa terhadap materi Trigonometri setelah mendapat pembelajaran dengan model pembelajaran

discovery learning.⁷⁴ Penelitian kedua menyimpulkan bahwa adanya peningkatan minat belajar terhadap materi Induksi Matematika setelah mendapat pembelajaran dengan model *discovery learning*.⁷⁵ Penelitian ketiga menyimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap minat belajar siswa.⁷⁶ Penelitian keempat menyimpulkan bahwa

Dengan melihat hasil perhitungan manual ataupun output SPSS 16.0 dan didukung oleh penelitian terdahulu yang menyimpulkan adanya pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap minat belajar siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dapat membuat pembelajaran yang biasanya monoton menjadi aktif dikarenakan melakukan penemuan sendiri. Sesuai dengan sintaks model pembelajaran *discovery learning* yaitu:⁷⁷

1. *Simulation* (Stimulasi atau Pemberian Rangsangan)

Pada tahap ini guru mengajukan persoalan atau meminta siswa untuk membaca atau mendengarkan uraian yang memuat persoalan.

2. *Problem Statement* (Pernyataan atau Identifikasi Masalah)

Dalam hal ini, siswa diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan.

⁷⁴ Sari Anisa Fatwa Nugraha Agil Arif Nugraha, "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Trigonometri Kelas X," *Prosiding SI MaNIs (Seminar Nasional Integrasi Matematika Dan Nilai Islami) I* (2017): 127.

⁷⁵ Silalahi Frengki Candra Gunawan, "Pengaruh Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Induksi Matematika Di SMA Darma Yudha Pekanbaru," *Jurnal Pendidikan Tambusai II* (2018): 924.

⁷⁶ Ma'aruf Imam, *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS I SMAN I Kalirejo Lampung Tengah*, 2016.

⁷⁷ *Ibid*, hal 22.

3. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan.

4. *Data Processing* (Pengolahan Data)

Semua informasi hasil bacaan wawancara observasi diklasifikasikan dan ditabulasi.

5. *Verification* (Pembuktian)

Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran atau informasi yang ada, pertanyaan atau hipotesis yang dirumuskan sebaiknya dicek terlebih dahulu apakah jawaban terbukti dengan baik sehingga jawaban akan memuaskan.

6. *Generalization* (Penarikan Kesimpulan)

Pada tahap ini siswa belajar untuk menarik kesimpulan dan generalisasi tertentu.

Seseorang dikatakan memiliki minat apabila siswa merasa senang terhadap suatu hal, memiliki rasa ketertarikan, memiliki perhatian dan mau ikut serta dalam pembelajaran.⁷⁸ Karena dalam setiap pembelajaran yang diterapkan oleh guru menggunakan ceramah sehingga saat siswa diberikan suatu inovasi baru menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media *autoplay* yang melibatkan siswa dalam menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran sehingga menjadi aktif

⁷⁸ *Ibid*, hal 76.

baik dalam berdiskusi ataupun memecahkan suatu permasalahan sehingga siswa merasa tertantang dan siswa merasa senang maupun tertarik dalam belajar.

B. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Menggunakan Media *Autoplay* Terhadap Hasil Belajar Matematika.

Pada penelitian ini data yang terkumpul dari nilai hasil tes yang diberikan ke kelas eksperimen yaitu VIII H atau kelas kontrol VIII G di MTsN 2 Kota Blitar yang telah diberikan perlakuan berbeda dalam model pembelajaran. Untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan memberikan model pembelajaran *discovery learning* menggunakan *autoplay* dan kelas kontrol diberikan metode ceramah. Setelah data dianalisis berdasarkan tabel 4.15 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,037. Hal ini menunjukkan bahwa $0,037 < 0,05$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan adanya pengaruh model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media *autoplay* terhadap hasil belajar matematika siswa materi teorema pythagoras kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar.

Hasil dalam penelitian ini hampir memiliki kesamaan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu, penelitian pertama menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media terhadap hasil belajar siswa.⁷⁹ Penelitian kedua menyatakan bahwa terdapat pengaruh model

⁷⁹ Ni'mah Ready Mufidatun, "Pengaruh Metode Discovery Learning Berbantuan Media Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI MAN Rejotangen Tahun Ajaran 2015/2016,".

pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa.⁸⁰ Penelitian yang ketiga menyatakan bahwa ada pengaruh positif penggunaan media animasi pada model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa.⁸¹ Penelitian yang keempat menyatakan bahwa penggunaan multimedia *autoplay* berdampak positif dengan meningkatnya hasil belajar siswa.⁸²

Dengan melihat hasil perhitungan manual ataupun output *SPSS 16.0* dan didukung oleh penelitian terdahulu yang menyimpulkan adanya pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media terhadap hasil belajar matematika siswa. Pada pembelajaran *discovery learning* siswa dilibatkan secara langsung dalam pemecahan masalah, baik dalam berdiskusi, menjadi jawaban ataupun tanya jawab dalam berdiskusi sehingga membutuhkan media yang dapat membantu dalam pemahaman siswa.

Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terlibat dalam proses pembelajaran.⁸³ Sehingga dengan gabungan antara model pembelajaran dengan menggunakan media dapat membuat pembelajaran

⁸⁰ Nordianti Petrina, *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 2 Kampung Baru Tahun Ajaran 2017/2018*, 2018.

⁸¹ Wijaya Mohammad Fitriani Ade, Danial Muhammad, "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pada Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Kelas XI MIA SMAN 1 Bungoro (Studi Pada Materi Pokok Ikatan Kimia)," *Jurnal Chemica XV* (2014): 121.

⁸² Rahmawati Widya, *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Autoplay Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas X MAN Malang II Kota Batu*, 2015.

⁸³ Angkowo Robertus, Kosasisih A, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, Gramedia (Jakarta, 2007). Hal 50-51

menjadi bermakna dan membekas lama dalam ingatan siswa, disertai dengan media yang dapat membuat siswa menjadi lebih memahami suatu pelajaran karena bisa membuat pelajaran yang abstrak dapat dikembangkan menjadi konkrit dan menimbulkan minat untuk belajar dikarenakan pembelajaran yang bervariasi dan tidak membosankan sehingga hasil belajar akan meningkat.

C. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Menggunakan Media *Autoplay* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan uji homogenitas matriks varian/kovarian diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,751. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, dapat diambil kesimpulan bahwa bersifat homogen yaitu tidak ada perbedaan matrik varian pada minat dan hasil belajar siswa kelas VIII G dan VIII H.

Berdasarkan hasil analisis data tabel 4.14 *Multivariate Test* diperoleh nilai signifikansi untuk Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace dan Roy's Largest Root sebesar 0,020. Jadi nilai Sig. < 0,05 yaitu $0,020 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media *autoplay* terhadap minat dan hasil belajar siswa materi teorema pythagoras kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar.

Hasil dalam penelitian ini hampir memiliki kesamaan dengan beberapa penelitian terdahulu, penelitian pertama yaitu dapat disimpulkan

adanya pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dengan pendekatan saintific terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.⁸⁴ Penelitian kedua menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *autoplay* media studio dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.⁸⁵ Penelitian ketiga menyimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* lebih efektif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa.⁸⁶ Penelitian keempat menyimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash* dan *Autoplay* media studio dalam pembelajaran berbasis inquiri pada materi garis dan sudut kelas VII SMP ini dapat dikatakan efektif.⁸⁷

Model pembelajaran *discovery learning* juga memiliki kelebihan, antara lain sebagai berikut:⁸⁸ 1) Mengembangkan potensi intelektual, 2) Belajar untuk menemukan sesuatu, 3) Mengembangkan motivasi intrinsik, 4) Dapat melatih siswa dalam memecahkan persoalan secara mandiri dan melatih siswa untuk mengumpulkan lalu menganalisa data sendiri, 5) Dapat menimbulkan rasa keingintahuan siswa dan memotivasi siswa untuk berusaha menemukan sesuatu sampai mendapatkan apa yang diinginkan,

⁸⁴ Masitoh Purki Suci, *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintific Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V MIN Tunggangri Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018*, 2018.

⁸⁵ Susanti Pipit Isnaini Endah, *Penggunaan Autoplay Media Studio Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS C SMA Nuris Jember*, 2016.

⁸⁶ Kurniawati Evi, *Keefektifan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN Candirejo 02 Kabupaten Semarang Semester II Tahun Ajaran 2015/2016*, 2016.

⁸⁷ Rohati Novyarti Elsa, Marzal Jefri, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Dan Autoplay Media Studio Dalam Pembelajaran Yang Berbasis Inquiry Pada Materi Garis Dan Sudut Kelas VII SMP," *Edumatica IV* (2014): 83.

⁸⁸ *Ibid*, hal 72-73.

6) Membuat ingatan lebih lama dikarenakan siswa menemukan sendiri dan siswa akan lebih ingat apa yang telah dipelajari.

Dengan perkembangan teknologi saat ini seperti perkembangan *software* seperti aplikasi-aplikasi yang dapat memudahkan setiap pengguna teknologi. Dengan perkembangan ini setiap orang dituntut untuk mengembangkan kemampuan dalam menggunakan teknologi yang telah ada, perkembangan tersebut juga dikembangkan dalam bidang pendidikan seperti aplikasi-aplikasi yang dapat menunjang menjadi media dalam pembelajaran matematika. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu *autoplay*, *autoplay* merupakan software untuk membuat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai media seperti gambar, suara, video, teks dan flash kedalam presentasi yang telah dibuat.⁸⁹ Kelebihan dari *autoplay* yaitu sebagai berikut:⁹⁰ 1) Bisa dioperasikan disemua sistem operasi, 2) Bahasa perintah yang mudah dipahami, 3) Mudah untuk dibuat, 4) Mampu menggabungkan beragam jenis media, 5) Cepat dalam penyebaran.

Berdasarkan model pembelajaran *discovery learning* yang membuat siswa dilibatkan secara langsung dalam pemecahan masalah, baik dalam berdiskusi, menjadi jawaban ataupun tanya jawab dalam berdiskusi sehingga siswa menjadi aktif dan media *autoplay* merupakan *software* yang dapat membuat multimedia dengan berbagai media baik

⁸⁹ Nasution Syaiful Hamzah, "Mengembangkan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Pada Kelas Matematika,".

⁹⁰ Endro Sutarman, *Membuat CD Interaktif Dan CD Autorun Dengan Aytoplay Media Studio 5.0 Profesional* (Yogyakarta: Gava Media, 2005).

dari suara, gambar, video teks dan sebagainya sehingga dapat membuat siswa menjadi lebih mudah memahami permasalahan yang telah dipresentasikan guru. Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media *autoplay* agar siswa dapat menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran dengan penyajian media yang menyajikan media berupa gambar, video dan sebagainya serta model pembelajaran *discovery learning* yang membuat siswa menjadi aktif sehingga ilmu yang didapatkan siswa dapat membekas dan bertahan lama sehingga membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat.