

The Effect of Discovery Learning Assisted PowerPoint on the Learning Motivation and Mathematics Learning Outcomes

Alfrida Mambaya^{a,*}, Abdul Rahman^b, & Suroyo^a

^aMagister Pendidikan Dasar, Universitas Terbuka, UPBJJ Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

^bDepartment of Mathematics, Universitas Negeri Makassar, Makassar, 90223, Indonesia

Abstract

The purpose of the research to analyze discovery learning and powerpoint effect on the learning motivation and mathematics learning outcomes. This research uses a quantitative approach with pre-experimental design model one group pretest-posttest. The population and sample in this study were all students of class VI SDN 1 Rantepao. Total of population is 53 student divided in two classes and to get sample uses cluster random sampling technique. The sample is 26 students at the VIB Class. Based on the results for learning motivation with t test, it was obtained the value of Sig. (2-tailed) $0.01 < 0.05$ which indicates that discovery learning has a significant effect on learning motivation. The t-test for learning outcomes obtained sig(2 tailed) $0.000 < 0.05$ which indicates that there is a significant effect of the use of discovery learning on student learning outcomes.

Keywords: discovery learning, Powerpoint, learning motivation, mathematics learning outcomes

1. Pendahuluan

Pendidikan yang baik tercemin dari tercapainya tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam perundang-undangan. Melalui pendidikan diharapkan mampu menciptakan anak bangsa yang dapat menghadapi permasalahan dan juga mampu menghadapi perkembangan zaman. Proses pencapaian pendidikan tersebut dapat dilakukan melalui pembelajaran. Pembelajaran haruslah disusun dan dirancang sebaik mungkin agar sesuai dengan kurikulum dan tujuan pendidikan itu sendiri.

Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar biasanya berupa nilai atau skor yang merupakan tolak ukur kemampuan dan keterampilan peserta didik. Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor baik dari dalam diri siswa maupun dari luar diri peserta didik. Dari dalam diri peserta didik seperti intelegensi, sikap, kebiasaan, bakat, dan motivasi, sedangkan dari luar diri siswa seperti lingkungan, strategi pembelajaran, dan lain-lain (Astuti & Mahadewi, 2021).

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal diperlukan motivasi dari dalam diri siswa sebagai salah satu faktor yang mempengaruhinya. Keberadaan motivasi dalam belajar memberikan energi perubahan dalam diri peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar dapat merangsang gairah dan semangat dalam mencapai tujuan pembelajaran (Puspitarini & Hanif, 2019)

Pandemi yang sempat terjadi menyebabkan pembelajaran tidak dapat terlaksana dengan baik sehingga menyebabkan menurunnya motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan ketika melakukan observasi pada salah satu sekolah dasar di kabupaten toraja utara diperoleh data bahwa ketika proses pembelajaran siswa tampak tidak fokus dan cenderung tidak aktif dalam pembelajaran matematika. Selain itu hasil belajar matematika siswa juga rendah dan rata-ratanya tidak mencapai KKM yang ditentukan yaitu 70. Ketuntasan belajar juga hanya 20% siswa yang memperoleh nilai standarnya oleh karena itu perlu dilakukan pembelajaran dengan strategi yang tepat agar motivasi dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Strategi pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan agar mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Strategi pembelajaran mencakup pendekatan, pemilihan model, metode dan media pembelajaran. Model

* Corresponding author.

E-mail address: alfridamambaya@protonmail.com

pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu *discovery learning* dimana model pembelajaran ini karena pembelajaran ini mendorong siswa untuk aktif dan menemukan konsep belajar secara mandiri (Muhamad, 2017)

Beberapa penelitian mengenai model *discovery learning* mengungkapkan bahwa pada pelajaran matematika terjadi peningkatan kemampuan kognitif siswa. selain itu model pembelajaran ini juga memfasitasi kebutuhan belajar siswa seperti melakukan pengamatan, membuat rumusan permasalahan, melakukan uji coba dan melakukan analisis yang mengerucut pada penarikan kesimpulan (Patandung, 2017).

Discovery learning is a learning strategy to develop students ability with learning method finding themselves and active to investigating so the students can be long lasting to memorizing (Ramdhani.dkk., 2017). Dalam hal ini siswa diajak untuk aktif menemukan sendeiri mengenai konsep pembelajaran yang sedang dikaji dan dipelajari. Kegiatan ini merangsang ingatan aktif siswa mengenai pembelajaran sehingga tidak mudah lupa.

Bruner berpikir bahwa individu akan menjadi dirinya sendiri dengan belajar esensi budaya di mana mereka hidup, dan esensi budaya ini memiliki potensi untuk memotivasi anak-anak secara intrinsik. Dia juga berpikir bahwa struktur kedisiplinan akan memfasilitasi proses pembelajaran; serta *discovery learning* akan memungkinkan anak-anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, akan menciptakan pembelajaran yang bermakna (Indriyani, 2019).

Discovery learning dalam penerapannya yaitu materi pembelajaran tidak diberikan secara keseluruhan melainkan siswa diberikan stimulus agar tertarik untuk menemukan bagian materi yang belum disampaikan. Selain itu, siswa juga dapat mengembangkan pengetahuannya secara pribadi dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. *Discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki kelebihan mampu mengembangkan proses kognitif siswa dan membangkitkan gairah belajar.

Penerapan *discovery learning* memenuhi langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Memberikan stimulasi atau membangkitkan rasa penasaran siswa
- b. Melakukan Identifikasi permasalahan
- c. Pengumpulan data
- d. Mengolah data
- e. Verifikasi data dan Generalisasi atau pemeriksaan dan penarikan kesimpulan.

Selain itu strategi pembelajaran yang menentukan keberhasilan suatu pembelajaran yaitu pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran saat ini sangat beragam dan berbasis multimedia, salah satunya adalah Microsoft Powerpoint. Microsoft Powerpoint adalah program aplikasi yang bagian dari microsoft office yang digunakan untuk menyajikan informasi berupa presentasi yang disusun dengan menarik dan interaktif.

Prinsip pemilihan powerpoint sebagai media belajar didasarkan pada kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan karakter siswa, disesuaikan dengan kemudahan memperoleh dan menggunakan media pembelajaran, Media ini dilengkapi pula dengan teks, gambar, lagu, suara, video, dan latihan soal sebagai evaluasi siswa untuk memunculkan keaktifan dan kreatifitas siswa, juga mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Penerapan strategi pembelajaran didasarkan prinsip yang utama adalah tujuan pembelajaran yang tercermin dalam hasil belajar siswa. hasil belajar yaitu sebuah pencapaian akhir dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mengembangkan berbagai kemampuan yakni pengetahuan, sikap, dan keterampilan guna mengembangkan potensi-potensi peserta didik dan menyelesaikan sebuah kompetensi yang direncanakan.

Pendapat lain mengenai hasil belajar yaitu merupakan tujuan akhir dari proses pembelajaran yang di tandai dengan perubahan tingkah laku siswa setelah mengalami pengalaman belajar atau aktifitas yang mengembangkan kemampuannya (Ardianto. dkk., 2019). Bloom membagi hasil belajar menjadi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor (Achadah, 2019).

Hasil belajar yang akan menjadi fokus pembahasan ini yaitu hasil belajar kognitif. Adapun indikatornya yaitu C1 (Pengetahuan) indikatornya dapat menunjukan kembali, dapat menyebutkan, C2 (Pemahaman) indikatornya Dapat menjelaskan, dapat mendefinisikan, C3 (penerapan) Dapat menggunakan konsep secara tepat, C4 (Analisis) Dapat menghubungkan, dapat membandingkan dan mengklasifikasikan. Dalam penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh *Discovery learning* berbantuan media Powerpoint terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika Siswa Kelas VI SDN 1 Rantepao.

2. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Desain penelitian menggunakan desain penelitian pre-eksperimen dengan tipe *one group pretest posttest design*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri I Rantepao yang berjumlah 53 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *cluster random sampling*. Hal ini dikarenakan populasi dalam penelitian ini bersifat homogen dari kedua kelas yang ada. Dan setelah dilakukan pengacakan diperoleh kelas VIB sebagai sampel dengan jumlah siswa 26 siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran, selain itu terdapat data mengenai motivasi dan keterlaksanaan pembelajaran. Untuk hasil belajar diukur menggunakan instrumen test yang berupa pretest dan posttest. Selain itu, pengukuran motivasi belajar digunakan instrumen angket tertutup menggunakan skala likert. Untuk mengontrol pembelajaran menggunakan *discovery learning* berbantuan powerpoint dilakukan observasi pembelajaran.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis data statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan aspek motivasi dan hasil belajar matematika serta keterlaksanaan pembelajaran. Sedangkan analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji pengaruh variabel X terhadap variabel Y1 dan Y2. Analisis statistik inferensial yang digunakan yaitu menggunakan uji t berpasangan untuk variabel hasil belajar dan uji t satu sample untuk variabel motivasi belajar.

3. Hasil

3.1. Hasil observasi Keterlaksanaan pembelajaran

Pembelajaran dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan. Setiap item pertanyaan mengenai keterlaksanaan pembelajaran diberikan jawaban Ya dan Tidak. Kemudian untuk jawaban Ya di berikan skor 1 dan untuk jawaban tidak diberikan skor 0 untuk setiap pertanyaan mengenai keterlaksanaan pembelajaran. Selanjutnya skor tersebut dijumlahkan dan di rata-ratakan untuk dapat dikategorikan apakah pembelajaran menggunakan *discovery learning* terlaksana dengan baik. Data mengenai keterlaksanaan proses pembelajaran dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi keterlaksanaan pembelajaran

Pertemuan	Skor Rata-rata	Kategori
I	0,75	Baik
II	0,75	Baik
III	0,85	Sangat Baik
IV	0,95	Sangat Baik
V	1	Sangat Baik
Rata-rata	0,86	Sangat Baik

Berdasarkan table 1 dapat dilihat bahwa secara umum pembelajaran masuk dalam kategori terlaksana dengan sangat baik skor rata-rata 0,86. Pertemuan pertama diperoleh rata-rata keterlaksanaan pembelajaran dengan skor 0,75 hal ini mengindikasikan bahwa siswa belum terbiasa dengan pembelajaran matematika dengan menggunakan *discovery learning* berbantuan powerpoint. Hal tersebut menyebabkan keterlaksanaan pembelajaran belum terlaksana secara penuh walaupun masuk dalam kategori baik.

Pertemuan kedua diperoleh rata-rata skor 0,75 dan tidak mengalami peningkatan dengan pertemuan yang pertama. Hal ini, menunjukkan siswa masih beradaptasi dengan pembelajaran yang cenderung baru untuk mereka. Selanjutnya pertemuan yang ketiga mengalami peningkatan dan mencapai skor 0,85 disini diketahui bahwa siswa telah terbiasa dengan pembelajaran menggunakan *discovery learning* dan masuk dalam kategori sangat baik. Kemudian pada pertemuan keempat dan kelima pembelajaran terlaksana secara sangat baik.

Secara keseluruhan keterlaksanaan pembelajaran terhadap aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan *discovery learning* berbantuan powerpoint dari pertemuan yang pertama hingga yang kelima berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan. Peningkatan ini disebabkan oleh setiap akhir pertemuan peneliti selalu berdiskusi dengan observer mengenai keterlaksanaan pembelajaran. Sehingga pada pertemuan yang selanjutnya diperbaiki hal-hal yang masih kurang.

3.2. Hasil Analisis statistik deskriptif

Hasil pengukuran motivasi belajar matematika siswa setelah menggunakan *discovery learning* berbantuan powerpoint dapat dilihat dalam tabel 2.

Tabel 2 Skor motivasi belajar matematika siswa kelas VI B SD Negeri 1 Rantepao

Indikator	Skor
Jumlah Sampel	26
Skala Skor maksimum	100
Skala Skor Minimum	0
Skor tertinggi	87,67
Skor terendah	53,22
Skor Rata-rata	69,12
Standard deviasi sampel	9,731

Pada tabel 2 tampak bahwa rata-rata skor motivasi belajar matematika siswa yaitu 69,12. Untuk skor tertinggi angket yaitu 87,67 sedangkan skor terendah dari angket siswa yaitu 53,22.

Selanjutnya berikut deskripsi hasil belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran dapat dilihat dalam tabel 3.

Tabel 3. Hasil belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran

Indikator	Pretest	Posttest
Jumlah Sampel	26	26
Nilai tertinggi	75	95
Nilai terendah	20	50
Nilai Rata-rata	43,8	73,85
Standard deviasi	13,8	11,11

Dari 26 sampel yang sama pada pretest dan posttest diperoleh nilai rata-rata masing-masing yaitu 43,8 dan 73,85. Standard deviasi pretest 13,8 dan posttest 11,11. Nilai tertinggi pada pretest 75 dan posttest 95. Nilai terendah pada pretest 20 dan posttest 50. Berikut distribusi frekuensi pada pretest dan posttest.

Tabel 4. Distribusi frekuensi pretest dan posttest

Interval	Pretest		Posttest		Kategori
	Fre	%	Fre	%	
90 – 100	0	0	3	12	Sangat Baik
80 – 89	0	0	6	23	Baik
70 – 79	2	8	11	42	Cukup
≤ 69	24	92	6	23	Kurang
Jumlah	26	100	26	100	

Dari table 4 dapat dilihat pada pretest 92% siswa memperoleh skor ≤ 69 dan 2 siswa atau 8% siswa masuk dalam kategori cukup. Sedangkan pada posttest untuk kategori sangat baik terdapat 3 siswa atau 12% yang memperoleh nilai pada rentang 90-100. Pada kategori baik dengan rentang nilai 80-89 terdapat 6 siswa atau 23%. Dan pada kategori cukup dengan rentang nilai 70-79 merupakan kategori paling banyak yang diperoleh dengan 11 siswa atau 42% dan terakhir pada kategori kurang masih ada 6 siswa atau 23%.

3.3. Hasil uji hipotesis

Untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh *discovery learning* berbantuan powerpoint dilakukan analisis inferensial dengan statistik parametrik menggunakan uji t. Berikut hasil uji hipotesis untuk motivasi belajar.

Hipotesis untuk motivasi belajar matematika siswa yaitu terdapat pengaruh *Discovery learning* berbantuan media *Powerpoint* terhadap motivasi belajar matematika Siswa. setelah dilakukan uji menggunakan one sample t test dengan standar nilai 65 diperoleh nilai $t = 2.159 > 1.710814$ dengan nilai signifikansi $\text{Sig. (2-tailed)} = 0.041$ yang artinya terdapat pengaruh *Discovery learning* berbantuan media *Powerpoint* terhadap motivasi belajar matematika Siswa.

Selanjutnya adalah menguji pengaruh *Discovery learning* berbantuan media *Powerpoint* terhadap hasil belajar matematika siswa. untuk menguji hipotesis tersebut digunakan paired sample t test dengan membandingkan nilai pretest dan posttest kemampuan siswa. pada uji t dengan tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai $t = 19.520 > 1.710814$ dengan nilai $\text{Sig. (2-tailed)} = 0.00$. Skor $\text{Sig. (2-tailed)} = 0.00 < 0.05$ dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan *discovery learning* berbantuan powerpoint terhadap hasil belajar matematika siswa.

4. Pembahasan

Tujuan penelitian yang pertama adalah menganalisis pengaruh penggunaan *discovery learning* berbantuan powerpoint terhadap motivasi belajar matematika siswa. Motivasi belajar matematika merupakan suatu proses mental yang memberikan daya atau energi dan dapat mendorong seseorang untuk senantiasa belajar dalam pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Motivasi siswa terlihat dalam ketekunan dalam pembelajaran, keuletan dalam mengerjakan tugas, menunjukkan minat belajar, dan perasaan senang dalam proses pembelajaran.

Dari hasil analisis deskriptif data rata-rata skor motivasi belajar matematika siswa yaitu 69,12. Hal ini menunjukkan bahwa secara rata-rata motivasi belajar siswa memenuhi harapan motivasi belajar matematika yaitu skor 65 dengan skala skor 0 sampai dengan 100. Untuk skor tertinggi angket motivasi belajar matematika yaitu 87,67 hal ini menunjukkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan *discovery learning* siswa termotivasi untuk belajar. Dari uji hipotesis diperoleh nilai $\text{Sig. (2-tailed)} = 0.01$. karena $0.01 < 0.05$, hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar matematika siswa dipengaruhi secara signifikan oleh model *discovery learning* berbantuan powerpoint. Hal ini sejalan dengan pendapat Latief (2018) yang menyatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh salah satunya adalah upaya guru dalam hal ini pemilihan model pembelajaran yang dilakukan.

Dalam penerapan *discovery learning*, siswa diajak untuk menemukan sendiri permasalahan yang berhubungan dengan materi pelajaran yang sedang dikaji yaitu kubus dan balok hal ini mendorong siswa untuk tekun dalam mengidentifikasi benda-benda disekitar, melalui stimulus atau contoh benda yang ditampilkan melalui powerpoint. Selain itu pemberian stimulus ini juga mendorong minat siswa dalam belajar karena siswa belajar melalui hal-hal yang dekat dengan keseharian mereka.

Penerapan *discovery learning* mengarahkan siswa untuk menemukan masalah dan melakukan pengumpulan data. Hal ini mendorong rasa ingin tahu siswa untuk menjawab pertanyaan yang telah guru ataupun pertanyaan yang ditemukannya. Sehingga siswa menjadi ulet dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu pembelajaran ini dengan dibantu media powerpoint memberikan siswa untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai benda-benda yang berbentuk kubus dan balok yang ada disekitar sehingga siswa dapat merasa senang karena jelas dan prosesnya seperti bermain. Amyani dkk. (2018) mengemukakan bahwa *discovery learning* ketika pembelajaran fokus pikiran, emosional dan fisik siswa ditempatkan pada lingkungan positif yang mendorong mereka memperoleh pengalaman yang bermakna karena secara langsung belajar melalui hal-hal yang dekat dengan lingkungan sekitar mereka.

Tujuan penelitian yang kedua yaitu menganalisis pengaruh penggunaan *discovery learning* berbantuan powerpoint terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri 1 Rantepao. Hasil belajar matematika yaitu sebuah pencapaian akhir dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mengembangkan kemampuan yakni pengetahuan peserta didik dan penyelesaian sebuah kompetensi pembelajaran matematika yang direncanakan. Hasil belajar siswa diukur menggunakan instrumen test yang meliputi aspek C1 (mengingat), C2 (Pemahaman), C3 (aplikasi), C4 (Analisis).

Berdasarkan analisis deskriptif data pretest diperoleh rata-rata hasil belajar siswa yaitu 58,12. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dalam kelas masih banyak siswa yang belum memenuhi standar KKM yang ditentukan

70. Walaupun terdapat 2 siswa yang lulus KKM hal ini akan sangat membantu memaksimalkan penerapan *discovery learning*. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan *discovery learning* berbantuan powerpoint rata-rata nilai yang diperoleh yaitu 73.85 rata-rata tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa telah memenuhi KKM yang ditentukan yaitu 70. Namun perlu lagi dilihat mengenai ketuntasan belajarnya. Dari distribusi frekuensi diperoleh data 77% siswa dalam kelas tersebut telah memperoleh standar kelulusan hal ini menunjukkan bahwa siswa dalam kelas VI SD negeri 1 Rantepao telah memenuhi ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 75%.

Dari data perbandingan nilai pretest dan posttest hasil belajar tampak adanya peningkatan skor hasil belajar atau kemampuan siswa mengenai materi kubus dan balok. Selain itu berdasarkan uji t perbedaan nilai pretest dan posttest diperoleh nilai Sig.(2-tailed) $0.000 < 0.05$ dan diartikan bahwa model *Discovery learning* berbantuan powerpoint dapat mempengaruhi secara signifikan hasil belajar siswa. Dalam hal ini pemahaman siswa lebih terasah dan terbentuk ketika pembelajaran menerapkan model *discovery learning*.

Pembelajaran *discovery learning* mendorong siswa untuk menemukan sendiri karena guru hanya menyampaikan sedikit informasi mengenai materi pembelajaran dalam hal ini yaitu kubus dan balok. Hal ini mendorong siswa aktif dalam belajar dan siswa termotivasi menemukan sendiri sehingga siswa terdorong untuk sampai pada suatu kesimpulan berdasarkan kegiatan dan pengamatan mereka sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Salmi (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran *discovery learning* Meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam memperoleh dan memproses perolehan belajar. Selain itu dengan menemukan sendiri siswa semakin mudah mengingat pelajaran yang telah dikajinya hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2016) yang menyatakan bahwa pengetahuan yang diingat adalah konstruksi atau dibentuk dari pengalaman-pengalaman yang diterima. Selain itu, melalui pengalaman bermakna siswa menjadi lebih mudah memahami konsep yang sedang dikaji. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2017) yang mengatakan bahwa pemahaman siswa terbentuk dari proses menghubungkan teori atau konsep dengan pengetahuan. Dalam hal ini siswa dapat memahami bentuk-bentuk benda disekitar yang berbentuk kubus atau balok. Sehingga mereka dapat mengaplikasikan konsep kubus dan balok dengan benda-benda yang ditampilkan oleh guru ketika pembelajaran menggunakan media powerpoint. Di lain pihak siswa juga mengembangkan kemampuan analisisnya sehingga mampu menarik kesimpulan dari pembelajaran yang dilakukannya.

5. Conclusion

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa:

- Berdasarkan uji hipotesis menggunakan *one sample t test* data motivasi belajar siswa setelah pembelajaran diperoleh nilai Sig.(2-tailed) = $0.01 < 0.05$ hal ini menunjukkan bahwa *discovery learning* berbantuan media Powerpoint berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa
- Dari data perbandingan nilai pretest dan posttest hasil belajar tampak adanya peningkatan skor hasil belajar. Selain itu berdasarkan uji t perbedaan nilai pretest dan posttest diperoleh nilai Sig.(2-tailed) $0.000 < 0.05$ hal ini menunjukkan bahwa *Discovery learning* berbantuan media Powerpoint berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

References

- Achadah, A. (2019). Evaluasi dalam pendidikan sebagai alat ukur hasil belajar. *An-Nurka*, 6(1).
- Amyani, E. S., Ansori, I., & Irawati, S. (2018). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 2(1), 15–20. <https://doi.org/10.33369/diklabio.2.1.15-20>
- Ardianto, A., Mulyono, D., & Handayani, S. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Inovasi Matematika*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v1i1.136>
- Astiti, N. D., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/index>

- Latief, S. (2018). *Teori Manajemen Pendidikan*. Kencana.
- Muhamad, N. (2017). Pengaruh Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Representasi Matematis dan Percaya Diri Siswa. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 9(1), 9–22. <http://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/83>
- Patandung, Y. (2017). Pengaruh model discovery learning terhadap peningkatan motivasi belajar IPA Siswa. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.26858/est.v3i1.3508>
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Ramdhani, M. R., Usodo, B., & Subanti, S. (2017). Discovery Learning with Scientific Approach on Geometry. *Journal of Physics: Conference Series*, 895(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/895/1/012033>
- Salmi. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta. *Jurnal Profit*, 6(1), 1–16.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Cetakan ke). PT Sinar Baru Algensindo.