

## PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* MENGUNAKAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV

Sitti Julia Tobuhu<sup>1</sup>, Lian G. Otaya<sup>2</sup>, Ingka Rizkyani Akolo<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Sultan Amai Gorontalo  
Email : [sittijuliatt@gmail.com](mailto:sittijuliatt@gmail.com)

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Sultan Amai Gorontalo  
Email : [lianotaya82@iaingorontalo.ac.id](mailto:lianotaya82@iaingorontalo.ac.id)

<sup>3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Sultan Amai Gorontalo  
Email : [inkarizkyani05@gmail.com](mailto:inkarizkyani05@gmail.com)

### ABSTRACT

*The purpose of the research was to identify the impact of the discovery learning model using video media on students' learning outcomes in the topic of triangle area concepts, among fourth-grade students at SDN 2 Linawan, Pinolosian District. The study employed a quantitative method with a Pre-Experimental design, specifically the One Group Pretest-Posttest Design. The research subjects were 23 fourth-grade students from SDN 2 Linawan. The instrument used was a multiple-choice test. The learning outcome data were analyzed using the Nonparametric Wilcoxon test because the data were not normally distributed. The results of the study showed that the average pretest score was 47.5 and the average posttest score was 81.25. The significant difference between the pretest and posttest scores indicates that the discovery learning model using video media can improve learning outcomes. Hypothesis test analysis supports this finding with a  $W$  value = 0, a  $Z$  value = -4.288, and a significance level of 0.000, indicating a significant impact of the discovery learning model using video media on students' mathematics learning outcomes in the concept of triangle area. The  $N$ -Gain value of 70.42% indicates a fairly high effectiveness in improving students' learning outcomes.*

**Keywords:** *Mathematics Learning Results, Discovery Learning Model, Learning Video*

### ABSTRAK

*Tujuan penelitian adalah untuk mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran discovery learning dengan media video terhadap hasil belajar siswa pada materi konsep luas segitiga, pada siswa kelas IV SDN 2 Linawan, Kecamatan Pinolosian. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain Pre-Eksperimen, yakni Desain One Group Pretest Posttest. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 2 Linawan yang berjumlah 23 orang. Instrumen berbentuk tes pilihan ganda. Data hasil belajar dianalisis menggunakan uji Nonparametrik Wilcoxon karena data*

*tidak berdistribusi normal. Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai pretest adalah 47,5 dan rata-rata nilai posttest adalah 81,25. Perbedaan yang cukup besar antara nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa model discovery learning dengan media video dapat meningkatkan hasil belajar. Analisis uji hipotesis mendukung temuan ini dengan nilai  $W_{hitung} = 0$ , nilai  $Z = -4,288$ , dan  $sig. = 0,000$ , yang mengindikasikan adanya pengaruh signifikan model discovery learning dengan media video terhadap hasil belajar matematika siswa pada konsep luas segitiga. Nilai N-Gain sebesar 70,42% menunjukkan efektivitas yang cukup tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.*

**Kata Kunci:** Hasil Belajar Matematika, Model Discovery Learning, Video Pembelajaran.

---

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Dasar sangat penting dan termuat dalam Undang-Undang Dasar Tahun 1945, Pasal 31 Ayat (1) yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Hal ini juga diperkuat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang mengamanatkan bahwa pendidikan diselenggarakan secara berjenjang dan berkelanjutan, dimulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Penyelenggaraan pendidikan di Sekolah Dasar Kelas IV juga diatur dalam Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 untuk SD/MI, yang memberikan pedoman tentang kurikulum yang harus diterapkan dalam proses belajar mengajar. Dengan landasan yuridis ini, pendidikan di Sekolah Dasar Kelas IV diarahkan untuk memberikan dasar yang kuat bagi perkembangan anak dalam mencapai potensi maksimalnya (Nurwindasari et al., 2020).

Pendidikan juga merupakan hal krusial untuk individu dalam mengenali potensinya dalam melaksanakan peran sebagai pemimpin di bumi. Bekal pendidikan yang didapatkan seseorang dapat mengangkat derajatnya, sebagaimana tertuang dalam QS. AL-Mujadalah Ayat 11 yakni "...Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan" (DEPAG, 2024). Sekolah dasar adalah jenjang pendidikan dasar dimana siswa mulai mengembangkan potensinya (Turmuzi, 2021). Salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di SD yakni matematika.

Matematika mempelajari tentang pola terstruktur, teratur maupun terorganisir, dimulai dari unsur yang tidak terdefinisi, menuju unsur yang terdefinisi, aksioma atau postulat, dan akhirnya menuju proposisi. Matematika juga sering disebut bahasa symbol dimana materinya cenderung bersifat abstrak atau memiliki objek abstrak, serta memiliki pola deduktif (Murdiani,

2018). Materi yang bersifat abstrak ini tentunya membutuhkan analisa yang tinggi sehingga sampai sekarang matematika masih kurang diminati oleh siswa. Hal lain yang kurang disukai siswa dalam pembelajaran matematika adalah fokus utama diberikan pada teori dan banyaknya rumus yang harus dihafal oleh siswa.

Matematika mempunyai peran yang krusial dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat untuk menyelesaikan masalah, sehingga sangat penting untuk mempelajarinya. Untuk membuat siswa menyukai pembelajaran matematika, dibutuhkan strategi khusus dari guru, misalkan melalui penggunaan model dan media pembelajaran yang menarik dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan penelitian (Handayani, 2022) yang menyatakan bahwa media berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 7 November 2022 terhadap pembelajaran matematika di kelas IV SDN 2 Linawan Kec. Pinolosian diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi konsep luas segitiga masih rendah. Berdasarkan hasil ujian siswa, ternyata lebih dari 50% siswa belum tuntas KKM (KKM = 70). Dalam proses pembelajaran juga siswa terlihat kurang antusias dan tidak aktif. Padahal guru sudah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* saat pembelajaran. Setelah diamati lebih jauh ternyata salah satu hal yang membuat siswa kurang aktif karena siswa lebih banyak mendengarkan materi melalui ilustrasi yang diberikan. Guru hanya menggunakan buku ajar (buku cetak) yang jumlahnya terbatas dan penerapan model *discovery learning* belum maksimal.

Model *discovery learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada eksplorasi dan penemuan pengetahuan secara mandiri (Meliyanti et al., 2020). Dengan membangun pemahaman sendiri, konsep matematika lebih mudah dipelajari. Sebagai hasilnya, siswa akan lebih mudah ketika menyelesaikan masalah. Selain itu, model pembelajaran ini menuntut siswa untuk lebih aktif dalam diskusi maupun pengerjaan LKPD khususnya dalam menyelesaikan masalah. Diskusi kelompok dapat meningkatkan interaksi antara siswa, di mana siswa harus bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.

Penelitian tentang model *discovery learning* sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Sumarnaya pada tahun 2018 yang menemukan bahwa media konkret yang digunakan dalam model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika (Sumarnaya, 2018). Ilfa, dkk meneliti tentang penggunaan media audio visual yang dikolaborasikan dengan model *discovery learning* dan diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa dapat ditingkatkan dengan model *discovery learning* dan media audio visual (Ilfa et al., 2023).

Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti berinisiatif untuk melakukan uji coba model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media video pembelajaran untuk melihat

pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada materi konsep luas segitiga. Video pembelajaran adalah media audio visual yang mudah digunakan dan mudah dipahami karena konten yang disajikan terlihat nyata dan menarik perhatian (Batubara & Ariani, 2016). Video pembelajaran juga mampu meningkatkan minat belajar (Isnaini et al., 2023) dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (Januar & Nuriadin, 2024). Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah ada Pengaruh Pada Model *Discovery Learning* dalam penggunaan Video pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Konsep Luas Segitiga Kelas IV SDN 2 Linawan Kecamatan Pinolosian?”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *discovery learning* dengan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa khususnya materi konsep luas segitiga.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru dan siswa di SDN 2 Linawan Kecamatan Pinolosian. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pemilihan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam materi konsep luas segitiga. Penggunaan video pembelajaran dalam model *Discovery Learning* diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan panduan bagi pengembangan media pembelajaran berbasis video yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pendidikan, khususnya dalam konteks penggunaan model *Discovery Learning* dan media video dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai efektivitas metode *Discovery Learning* dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini dapat menginspirasi peneliti lain untuk melakukan kajian lebih lanjut mengenai penggunaan media video dalam berbagai model pembelajaran dan mata pelajaran lainnya. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris yang mendukung teori bahwa media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi matematika.

## **METODE**

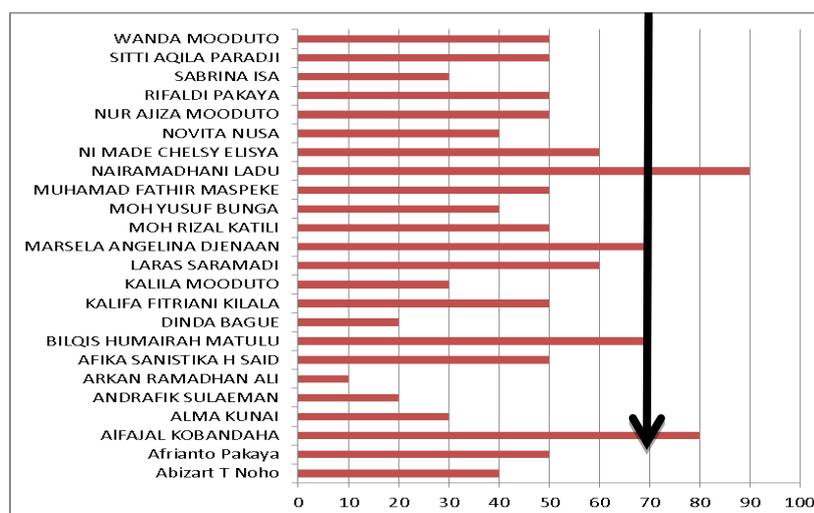
Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental Desain* dengan *Tipe One Group Pretest Posttest Design*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui tingkat awal pemahaman siswa mengenai konsep luas segitiga sebelum diberikan perlakuan berupa media Video pembelajaran, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengevaluasi pemahaman siswa setelah perlakuan diberikan. Populasi penelitian ini adalah kelas IV SDN 2 Linawan Kecamatan Pinolosian. Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan

dengan sampel penelitian terdiri dari 24 siswa. Penelitian ini dilakukan dari bulan Januari hingga Mei tahun 2024. Data dikumpulkan menggunakan tes. Analisis data menggunakan uji nonparametrik *Wilcoxon* karena data hasil tes tidak berdistribusi normal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Nilai *Pretest* Siswa

Pada bagian ini, akan dideskripsikan nilai *pretest* siswa untuk mengetahui gambaran awal pemahaman siswa pada materi konsep luas segitiga. Penelitian awal dilakukan pada 10 Januari 2024. Guru memberikan tes awal Nilai *pretest* siswa disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Nilai *pretest* siswa

Gambar 1 menyajikan distribusi nilai *pretest* siswa kelas IV di SDN 2 Linawan, Kecamatan Pinolosian. *Pretest* ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal siswa terhadap konsep luas segitiga sebelum diberikan intervensi pembelajaran menggunakan media video. Dari Gambar 1 terlihat bahwa hanya 4 siswa yang mencapai nilai KKM (KKM = 70), sementara 19 siswa lainnya belum tuntas (nilai kurang dari KKM). Hasil *pretest* ini menunjukkan kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep luas segitiga. Data ini akan menjadi dasar penting untuk menilai efektivitas intervensi pembelajaran menggunakan media video yang akan dilaksanakan.

### Implementasi Model *Discovery Learning* dengan Media Video Pembelajaran

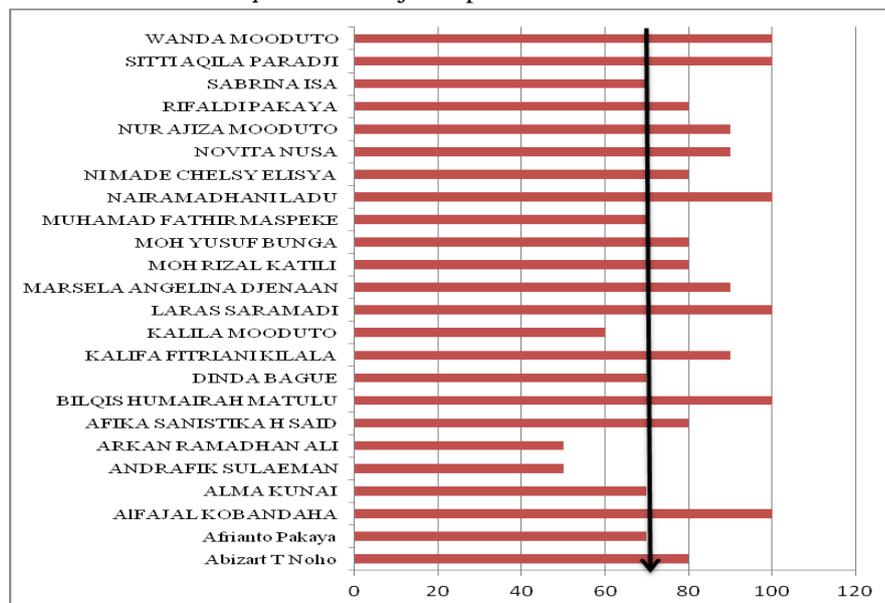
Tahap implementasi model *discovery learning* dengan media video pembelajaran berjalan lancar. Dalam proses pembelajaran siswa dibimbing untuk menemukan sendiri konsep luas segitiga dengan bantuan video pembelajaran dan LKPD. Model ini dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Selain itu, konsep yang ditemukan siswa

selama pembelajaran dapat bertahan lama dalam ingatan siswa (Suriadi, 2023). Selanjutnya, siswa diajak untuk merefleksikan apa yang telah dipelajari dengan mengerjakan latihan soal dan berdiskusi dalam kelompok kecil. Proses ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman mereka tentang cara menghitung luas segitiga dengan mengaplikasikan rumus yang telah dipelajari. Melalui latihan soal, siswa dapat mempraktikkan dan menguji pemahaman mereka, sementara diskusi kelompok mendorong siswa untuk berbagi pengetahuan dan memecahkan masalah bersama. Diskusi juga mendorong siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan mendalami materi dengan lebih baik.

Selain itu, guru memberikan contoh-contoh tambahan yang relevan dan mengaitkan konsep luas segitiga dengan situasi sehari-hari untuk memperkaya pemahaman siswa. Dengan menghadirkan konteks nyata, siswa dapat melihat bagaimana konsep ini digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa mudah mengingat dan menerapkannya. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna, tetapi juga membantu siswa membangun koneksi antara teori dan praktik. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih percaya diri dalam menerapkan konsep luas segitiga dalam berbagai situasi dan soal yang mereka hadapi.

### Deskripsi Nilai *Posttest* Siswa

Pada akhir pembelajaran dilakukan tes hasil belajar untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah diberi perlakuan. Tes hasil belajar dilakukan pada 18 Januari 2024 guru memberikan tes akhir. Hasil *posttest* disajikan pada Gambar 2.



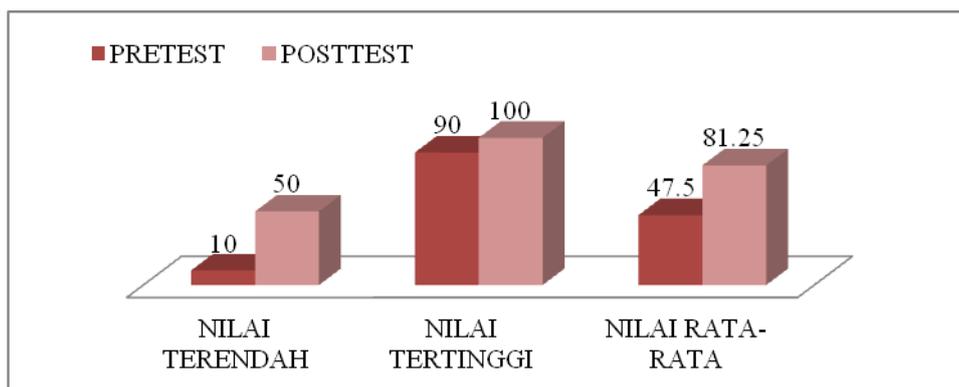
Gambar 2. Nilai *Posttest* siswa

Gambar 2 menyajikan distribusi nilai posttest siswa kelas IV di SDN 2 Linawan, Kecamatan Pinolosian, setelah mereka menerima pembelajaran menggunakan media video. *Posttest* ini bertujuan untuk mengukur efektivitas intervensi pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep luas segitiga.

Dari Gambar 2 terlihat bahwa 21 siswa berhasil mencapai nilai KKM, setelah intervensi pembelajaran menggunakan media video pembelajaran, sementara hanya 3 siswa yang tidak mencapai nilai KKM 70. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas pembelajaran menggunakan video pembelajaran dalam membantu siswa memahami konsep luas segitiga. Hasil ini juga menyoroti pentingnya dukungan tambahan bagi siswa yang belum mencapai KKM, serta potensi implementasi media pembelajaran serupa pada materi lainnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

### Perbandingan Hasil Belajar

Pada sub-bahasan ini, nilai *pretest* dan *posttest* dibandingkan berdasarkan nilai terendah, nilai tertinggi dan nilai rata-rata. Grafik perbandingan nilai pretest dan posttest disajikan pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Gambar 3 menyajikan data komparatif mengenai nilai pretest dan posttest untuk mata pelajaran matematika, khususnya pada materi konsep luas segitiga. Perbandingan ini bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Gambar 3 juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Linawan Kecamatan Pinolosian setelah penggunaan media video pembelajaran dalam pembelajaran materi konsep luas segitiga. Nilai rata-rata pretest sebesar 47,5 meningkat menjadi 81,25 pada posttest. Selain itu, nilai posttest lebih tinggi dibandingkan pretest jika dilihat dari nilai terendah maupun tertinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran menggunakan media video pembelajaran berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, sehingga lebih banyak siswa yang mencapai atau melebihi KKM.

### Uji Signifikansi Hasil Belajar

- **Uji Normalitas**

Uji normalitas merupakan uji prasyarat untuk menentukan uji lanjutan yang digunakan. Pengujian dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan software SPSS. Hipotesis uji yang digunakan untuk uji normalitas yaitu:

$H_0$  : data berdistribusi normal

$H_1$  : data tidak berdistribusi normal

Taraf signifikansi ( $\alpha$ ) yang digunakan adalah 5% dan statistik uji menggunakan *Shapiro-Wilk*. Kriteria pengujian yakni tolak  $H_0$  apabila sig.  $< \alpha$  (Ismail, 2022). Hasil pengujian disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Uji Normalitas Menggunakan SPSS

Tests of Normality			
<i>Shapiro-Wilk</i>			
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	0,957	24	0,385
Posttest	0,907	24	0,031

Pada Tabel 1 diperoleh informasi bahwa nilai *Shapiro-Wilk* untuk nilai pretest adalah sebesar 0,957 dengan sig. 0,385, sehingga nilai sig.  $> \alpha$  atau gagal tolak  $H_0$  atau terima  $H_0$ . Nilai *Shapiro-Wilk* untuk nilai *posttest* adalah sebesar 0,907 dengan sig. 0,031, sehingga nilai sig.  $< \alpha$  atau tolak  $H_0$  atau terima  $H_1$ . Hasil ini menunjukkan bahwa hanya data pretest yang berdistribusi normal sedangkan data posttest tidak normal. Oleh karena data posttest tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji nonparametrik *Wilcoxon* untuk menguji signifikansi perbedaan nilai pretest dan posttest. Uji ini dipakai untuk menganalisis perbedaan antara dua nilai yang berpasangan (Puspita et al., 2022). Uji ini merupakan uji alternatif pengganti uji t dua sampel berpasangan ketika data tidak berdistribusi normal.

- **Uji Hipotesis**

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar Matematika Materi Konsep Luas Segitiga. Analisis menggunakan uji *Willcoxon* karena data *Posttest* tidak berdistribusi normal dengan menggunakan bantuan software SPSS Versi 26. Taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 5%.

Hipotesis penelitian yang digunakan adalah:

$H_0$  : Tidak ada perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest.

$H_1$  : Ada perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest.

Kriteria pengujian yakni tolak  $H_0$  jika  $W_{hitung} < W_{tabel}$  atau  $Sig. < \alpha$ . Hasil pengujian *Wilcoxon* menggunakan software SPSS disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Pengujian Hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon*

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
<b>post test - pre tests</b>	<b>Negative Ranks</b>	0 <sup>a</sup>	,00
	<b>Positive Ranks</b>	24 <sup>b</sup>	12,50
	<b>Ties</b>	0 <sup>c</sup>	
	<b>Total</b>	24	

- a. post test < pre tests
- b. post test > pre tests
- c. post test = pre tests

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa nilai  $W_{hitung}$  adalah nilai Sum of Ranks yang paling rendah yakni 0,00; sedangkan nilai  $W_{tabel} = 81$  (untuk  $n = 24$  dan  $\alpha = 0,05$ ).  $W_{hitung} (0,00) < W_{tabel} (81)$ , maka  $H_0$  ditolak atau  $H_1$  diterima. Hal ini didukung juga dengan hasil Sig. yang disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Uji Statistik

	posttest - pretest
<b>Z</b>	-4,288 <sup>b</sup>
<b>Asymp. Sig. (2-tailed)</b>	,000

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Tabel 3 menunjukkan p-value atau nilai Sig. (0,000) <  $\alpha$  (0,05), maka  $H_0$  ditolak. Artinya, hasil pengujian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika pada *pretest* dan *posttest*. Penerimaan  $H_1$  berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan kata lain, penggunaan media video Pembelajaran dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi konsep luas segitiga, terbukti berpengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kesimpulan ini mengindikasikan bahwa media video pembelajaran yang dikolaborasikan dengan model *discovery learning* pada materi konsep luas segitiga mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Linawan Kecamatan Pinolosian

- **Uji N-Gain**

Uji N-Gain menggunakan aplikasi SPSS versi 18. Uji N-Gain pada penelitian berupa Uji N-Gain Score dan Uji N-Gain Persen. Hasil pengujian N-Gain disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
<b>Skor N-Gain</b>	24	0,38	1,00	0,70	0,20
<b>Persen N-Gain</b>	24	37,50	100,00	70,42	20,55
<b>N</b>	24				

Berdasarkan Tabel 4, hasil Uji N-Gain Score yang didapat sebesar 0,70. Untuk memahami signifikansi dari nilai ini, kita dapat merujuk pada interpretasi untuk N-Gain. Uji N-Gain Score yang diperoleh masuk dalam kategori G-Sedang, karena nilai interprestasinya berada pada rentang  $0,30 < G \leq 0,70$  (Kurniawan & Hidayah, 2020). Ini mengindikasikan bahwa ada peningkatan yang signifikan pada pemahaman siswa terhadap konsep luas segitiga setelah mengikuti pembelajaran dengan media video.

Selanjutnya, hasil Uji N-Gain Persen yang diperoleh adalah sebesar 70,42%. Jika kita membandingkan nilai ini dengan Tafsiran Efektivitas N-Gain, maka Uji N-Gain Persen yang diperoleh termasuk dalam kategori cukup efektif. Rentang untuk kategori ini adalah rentang 56% - 75% atau cukup efektif (Nawir & Khaeriyah, 2019), yang berarti bahwa pembelajaran dengan media video telah memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran konsep luas segitiga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan uraian hasil penelitian disimpulkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 47,5 meningkat menjadi 81,25 pada *posttest* setelah diberi perlakuan penerapan media video pembelajaran selama proses pembelajaran. Hasil pengujian uji *wilcoxon* juga menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika pada *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, penggunaan media video pembelajaran kolaborasi dengan model *discovery learning* memiliki pengaruh yang signifikan sehingga hasil belajar siswa pada materi konsep luas segitiga meningkat. Hasil uji N-Gain juga menunjukkan N-Gain Persen yang

diperoleh adalah sebesar 70,42% atau masuk kategori cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi konsep luas segitiga.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741>
- DEPAG, R. (2024). *AL-Qur'an AL-Karim dan Terjemahan dengan transliterasi*. PT. Karya Toha Putra.
- Handayani, N. F. (2022). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Ajung Kabupaten Balangan. *Jurnal Terapung: Ilmu - Ilmu Sosial*, 4(2), 37. <https://doi.org/10.31602/jt.v4i2.8621>
- Ilfa, M. K., Ardianti, S. D., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Discovery Learning Berbantu Media Audiovisual Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 6(1), 141–152. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v6i1.2979>
- Ismail, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek “Project Based Learning” Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X IPA SMA Negeri 35 Halmahera Selatan Pada Konsep Gerak Lurus”. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(5), 256–269. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6466594>
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>
- Januar, R. L., & Nuriadin, I. (2024). *Edupreneurship: Manfaat Video Pembelajaran Matematika Pada Platform Youtube*. 8(1), 25–36.
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2020). Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *UNESA Journal of Chemical Education*, 9(3), 317–323. <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>
- Meliyanti, Nahdi, D. S., & Devi, D. A. Y. (2020). Model Discovery Learning MODEL DISCOVERY LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 1(2), 196–204.
- Murdiani. (2018). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Menjumlahkan Pecahan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Siswa Kelas Iv Sdn Hariang Kecamatan Banua Lawas Kabupaten Tabalong. *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial*, 4(2), 35–40.

- Nawir, M., & Khaeriyah, H. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator and Explaining terhadap Hasil Belajar Metematika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 18 Lau Kabupaten Maros. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif), 100–108.
- Nurwindasari, A., Arum, S., Ardana, E., Oktafian, I., Rohmah, M., Mutazam, D. H., Susilo, S. A., Noersetiawan, D., Yogyakarta, U. N., & Artikel, I. (2020). Implementasi Landasan Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri Baciro dan SDIT Ukhuwah Islamiyah. *Jurnal JPSD*, 7(1), 97–108.
- Puspita, D. A., Utari, N. M. A. W., & Ningtyas, M. P. (2022). Penggunaan Uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk Menganalisis Perbedaan Persistensi Laba, Konservatisme Akuntansi dan Profitabilitas Sebelum dan Saat Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, dan Akuntansi)*, 6(1), 867–883.
- Sumarnaya, I. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Emasains*, 7(1), 76–81.
- Suriadi, N. N. (2023). Implementasi model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia. *Indonesian journal of educational development*, 3(4), 484–494. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7675870>
- Turmuzi, M. (2021). Konsep Pendidikan dan Islam Sebagai Alternatif Dalam Memanusiakan Manusia. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 19(2), 1689–1699.