

EFEKTIVITAS *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS MEDIA DIGITAL DAN KONVENSIONAL PADA MATERI BILANGAN BULAT DI KELAS VII SMPN 5 PADANG PANJANG

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata-1*



Oleh :

**DETA WULAN DARI
21130007**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
PADANG PANJANG
2025**

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, mengganggakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

HALAMAN PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS DISCOVERY LEARNING BERBASIS MEDIA DIGITAL DAN KONVENSIONAL PADA MATERI BILANGAN BULAT DI KELAS VII SMPN 5 PADANG PANJANG

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
dalam Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan*

DETA WULAN DARI
NIM. 21130007

Skripsi ini disetujui pada tanggal, 26 Agustus 2025

Menyetujui,

Pembimbing I


Dr. Usyadi, M.Pd

Pembimbing II


Yurnalis, M.Pd

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Matematika
FKIP UMSB


Yurnalis, M.Pd



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, mengganggakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

HALAMAN PENGESAHAN

EFEKTIVITAS DISCOVERY LEARNING BERBASIS MEDIA DIGITAL DAN KONVENSONAL PADA MATERI BILANGAN BULAT DI KELAS VII SMPN 5 PADANG PANJANG

DETA WULAN DARI
NIM. 21130007

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat
Pada tanggal, 26 Agustus 2025

Tim Penguji :

Nama	Tanda Tangan
1. <u>Prima Yudhi, M.Pd</u> Ketua	
2. <u>Dra. Ergusni, M.Pd</u> Anggota	
3. <u>Dr. Usyadi, M.Pd</u> Anggota	
4. <u>Yurnalis, M.Pd</u> Anggota	

Mengetahui dan Mengesahkan,
Dekan FKIP

Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat



Dr. Gosmaizal Svandri, M.Pd
NBM. 1167823



Dipindai dengan CamScanner

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menerangkan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi dengan judul **"Efektivitas Discovery Learning berbasis Media Digital dan Konvensional pada Materi Bilangan Bulat di kelas VII SMPN 5 Padang Panjang"**, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan masalah saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan Tim Penguji.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padang Panjang, 28 Agustus 2025

Yang Membuat Pernyataan



Deta Wulan Dari
NIM. 21130007

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, mengganggakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

ABSTRAK

Deta Wulan Dari. 2025. “Efektivitas *Discovery Learning* berbasis Media Digital dan Media Konvensional pada materi Bilangan Bulat di kelas VII SMPN 5 Padang Panjang.”

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan Efektivitas Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbasis Media Digital dan Media Konvensional pada Materi Bilangan Bulat di kelas VII SMPN 5 Padang Panjang. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika yang cenderung monoton, serta minimnya pemanfaatan media digital yang interaktif. Model *Discovery Learning* dipilih karena menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menemukan konsep melalui eksplorasi dan pemecahan masalah, sedangkan Media Digital dan Konvensional dibandingkan untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar.

Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 5 Padang Panjang tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 224 siswa. Sampel penelitian dipilih secara acak menggunakan teknik *random sampling*, yaitu kelas VII.2 (32 siswa) sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran *Discovery Learning* berbasis Media Digital, dan kelas VII.4 (32 siswa) sebagai kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran *Discovery Learning* berbasis Media Konvensional. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar (pretest dan posttest) yang telah divalidasi oleh ahli, memperoleh skor rata-rata 4,87 dengan kategori “sangat valid”.

Analisis data diawali dengan uji homogenitas yang menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen ($F_{hitung} = 0,304 < 2,042 = F_{(0,05;62)}$). Uji hipotesis menggunakan *t-test* dua pihak menghasilkan ($t_{hitung} = 2,954 > 2,000 = t_{(0,05;62)}$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan Media Digital dan Media Konvensional pada model *Discovery Learning*. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 67,50 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 60,53, yang berarti Media Digital lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Bilangan Bulat. Dapat disimpulkan bahwa penerapan *Discovery Learning* berbasis Media Digital memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan Media Konvensional

Kata kunci : *Discovery Learning, media digital, media konvensional, bilangan bulat, hasil belajar*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, sehingga berkat rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Efektivitas *Discovery Learning* Berbasis Media Digital dan Konvensional pada Materi Bilangan Bulat di Kelas VII SMPN 5 Padang Panjang.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti sudah mengoptimalkan seluruh kemampuan peneliti dalam pembuatan skripsi ini. Peneliti memohon kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Gusmaizal Syandri, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
2. Yurnalis, M.Pd, selaku pembimbing II dan ketua Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
3. Dr. Usyadi, M.Pd, selaku dosen pembimbing I atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
4. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat Padang panjang

Peneliti telah berupaya membuat skripsi dengan baik. Namun demikian peneliti mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lebih lanjut lagi.

Padang Panjang, Januari 2025

Penulis

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, mengganggakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KERANGKA TEORETIS	7
A. Kajian Teoritis	7
1. <i>Discovery Learning</i>	7
2. Media Digital dalam Pembelajaran Matematika	9
3. Media Konvensional dalam Pembelajaran Matematika	10
4. Efektivitas Pembelajaran dalam Konteks Pembelajaran Matematika ..	12
5. Bilangan Bulat dalam Pembelajaran Matematika	13
6. Bilangan Bulat	14
7. Siswa SMP	18
B. Kerangka Konseptual	19
C. Penelitian Relevan	20
D. Hipotesis Penelitian.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Model Penelitian	23
B. Lokasi Penelitian	24
C. Populasi dan Sampel	24
D. Instrumen Penelitian.....	25



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

E. Teknik Pengumpulan Data	26
F. Prosedur Penelitian	27
G. Teknik Analisis Data	31
Bab IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
A. Deskripsi Data	32
B. Analisis Data	34
C. Pembahasan Hasil Penelitian	38
BAB V PENUTUP	40
A. Kesimpulan	40
B. Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	46



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR GAMBAR

1. Termometer Suhu Ruangan	14
2. Ilustrasi Suhu pada Termometer Suhu Ruangan	15
3. Garis Bilangan Kosong	15
4. Pembagian Bilangan Bulat	15
5. Prediksi Suhu di Berbagai Kota di Dunia	16
6. Garis Bilangan Kosong	16



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
1. Penelitian Relevan	20
2. Rancangan Penelitian	23
3. Kisi-Kisi Instrumen Soal Pretest Dan Posstest Materi Bilangan Bulat	24
4. Rubrik Penilaian Efektifitas <i>Discovery Learning</i> Berbasis Media Digital Dan Media Konvensional Pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII Smpn 5 Padang Panjang	25
5. Pemerolehan Skor Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbasis Media Digital (Eksperimen)	26
6. Pemerolehan Skor Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbasis Media Konvensional (Kontrol)	27
7. Skala Penilaian	28
8. Kriteria Kelayakan Instrumen	28
9. Skor Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	32
10. Skor Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	34
11. Data Hasil Validasi	35
12. Kriteria Validasi	35
13. Persiapan Perhitungan Uji Homogenitas	36

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian	48
2. Surat Selesai Penelitian	49
3. Kisi-kisi Soal Pretest dan Posstest	50
4. Soal Pretest	51
5. Soal Posttest	51
6. Kunci jawaban Pretest	52
7. Kunci jawaban Posttest	53
8. Lembar Validasi Instrumen	54
9. Hasil Validasi (Rekap Skor)	56
10. Rubrik Penilaian Hasil Belajar	59
11. Data Mentah Skor Jawaban Siswa (Pretest dan Posttset)	61
12. Rekap Nilai Kelas Ekperimen	63
13. Rekap Nilai kelas Kontrol	63
14. Jawaban Siswa	65
15. Hasil Perhitungan Uji Statistik (Homogenitas, Uji-t)	69
16. <i>Discovery Learning</i> berbasis Media Digital	70
17. <i>Discovery Learning</i> berbasis Media Konvensional	71
18. Dokumentasi Penelitian	72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran sebagai suatu proses interaksi edukasi, tahapan pembelajaran dan komunikasi pengajar dan siswa serta alat bantu belajar yang terdapat di wilayah kondusif (Sanjaya, 2020). Pembelajaran bukan hanya sekedar memberikan informasi, tetapi sebuah proses untuk mendorong siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang membentuk karakter mereka secara utuh. Proses ini menekankan pada keterlibatan siswa dalam mengonstruksi pemahaman didapat dari memperoleh pengetahuan yang bermakna.

Menurut Setiawan (2017), seseorang dibilang sudah belajar apabila telah mengalami peningkatan tingkah laku sebagai hasil pengalaman belajar yang dialami. Proses ini dapat berlangsung didapat dari proses pembelajaran baku di sekolah ataupun dari peristiwa sehari-hari pada keluarga dan umum. Sebab itu, pembelajaran bukan cuma dari kelas, namun dari berbagai hubungan bermasyarakat mendukung perkembangan kemampuan berpikir, emosional, keterampilan motorik siswa.

Pembelajaran adalah suatu prosedur belajar mengajar melibatkan unsur psikologi dan pendidikan yang saling mendukung. Belajar adalah tindakan peserta didik, sedangkan mendidik adalah kegiatan dilaksanakan dari guru dalam merancang, memfasilitasi, dan mengevaluasi pengalaman belajar (Ubabuddin, 2019). Oleh karena itu, pembelajaran adalah hasil dari kolaborasi antara guru yang memberikan arahan dan siswa yang menanggapi arahan

tersebut untuk mencapai tujuan belajar. Dalam pendidikan abad ke-21, pendidik juga diminta agar lebih kreatif memanfaatkan sarana pembelajaran yang sejalan dengan kemajuan teknologi. Perubahan kurikulum yang terjadi secara dinamis juga mendorong pemanfaatan media pembelajaran digital sebagai bagian dari strategi meningkatkan efektivitas proses belajar (Yuliana, 2021). Media digital membuat penyampaian materi lebih menarik dan interaktif, sekaligus menekankan peserta didik lebih mandiri, maupun dengan sekelompok teman.

Perkembangan sosial dan teknologi membuat dunia pendidikan harus cepat beradaptasi. Kurikulum dan strategi pembelajaran harus dirancang agar responsif terhadap kebutuhan zaman dan mampu menyiapkan peserta didik menjadi pribadi yang adaptif, kritis, dan berkarakter. Pendidikan tidak dapat berjalan statis; sebaliknya, ia harus mengikuti arus transformasi sosial dan teknologi dengan tetap menjaga esensi humanistiknya (Hasanah & Zainuddin, 2020). Pembelajaran yang aktif di masa digital menuntut pendidik bukan hanya mengetahui tentang materi, tetapi mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta selaras dengan penguatan karakter dan kecakapan abad ke-21. Salah satu pendekatan strategis yang mendukung pencapaian tersebut adalah pemanfaatan sarana pembelajaran digital. Sarana pembelajaran berperan sebagai penyatu antara pesan edukatif dengan menerima hal ini. Ketika sarana digunakan secara tepat, maka proses penyampaian materi akan menjadi lebih menarik, efisien, dan mampu mengaktifkan peran serta siswa dalam pembelajaran (Hasan et al., 2021). Media memudahkan penyampaian informasi yang bervariasi dan bisa disesuaikan dengan kemampuan serta karakter masing-masing siswa. (Ubabuddin, 2019).

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.



Media pembelajaran terdiri atas dua kategori utama, yaitu media konvensional dan media digital. Whiteboard, buku konvensional, dan media pembelajaran sederhana merupakan peraga yang digunakan dalam pembelajaran secara tradisional. Namun, seiring perkembangan teknologi, media digital menjadi pengganti yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media digital mencakup berbagai perangkat dan platform berbasis teknologi, seperti Google Classroom, Zoom, Kahoot!, dan platform pembelajaran daring lainnya. Media bukan hanya memperbesar akses terhadap bahan ajar tetapi juga memfasilitasi interaksi dua arah agar lebih aktif antara guru dan siswa (Tasruddin, 2020; Kresma, 2014). Penelitian menunjukkan bahwa pemakaian alat digital yang tepat bisa menaikkan semangat dan hasil capaian belajar. (Sari & Pratiwi, 2021).

Di SMPN 5 Padang Panjang, wawancara dengan guru matematika memperlihatkan pembelajaran masih menggunakan ceramah, menghafal rumus, dan menulis di papan tulis. Model pembelajaran yang monoton ini mengakibatkan peserta didik lebih pasif, kurangnya minat, membosankan dalam mengikuti proses belajar. Dampaknya, peserta didik sering menyatakan matematika adalah pelajaran yang sulit dan rumit. Kurangnya pemanfaatan bahan ajar berbasis teknologi memperparah situasi ini. Oleh sebab itu, perlu strategi pembelajaran kreatif dan bervariasi, serta penggunaan media digital interaktif untuk membentuk pandangan positif siswa dalam belajar. Siswa. Pendekatan ini berkaitan dengan studi yang melihat bahwa inovasi sarana dalam pembelajaran matematika berkontribusi terhadap kenaikan pengetahuan

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

konsep serta keterlibatan aktif peserta didik (Afifah & Hidayat, 2023; Yuliana, 2020).

Salah satu solusi yang relevan untuk mengatasi rendahnya minat dan partisipasi siswa di proses pembelajaran matematika merupakan penerapan model pembelajaran berbasis *Discovery Learning*. Model ini menekankan agar siswa aktif belajar dengan mencari konsep sendiri dari data atau informasi yang didapat. Hosnan (dalam Yudi & Tego, 2020, hlm. 230), *Discovery Learning* bertujuan menaikkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam menyelesaikan masalah secara mandiri. Paramita (2020, hlm. 184) Pendekatan ini meminta peserta didik untuk aktif mengasah dan membentuk konsep lewat pengamatan atau eksperimen langsung. Sementara itu, Sukmanasa dan Damayanti (2019, hlm. 17) mengemukakan bahwa *Discovery Learning* mendorong siswa menjadi lebih kreatif, aktif, dan bertanggung jawab terhadap pembelajarannya karena mereka memiliki kesempatan untuk menemukan solusi tanpa bergantung penuh pada guru. Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran digital dinilai dapat mendukung efektivitas model *Discovery Learning*. Media digital menyajikan animasi, gambar interaktif, dan simulasi yang menarik, sehingga bisa menaikkan minat dan pengetahuan peserta didik dalam belajar matematika. (Astuti & Nugroho, 2022). Media yang dirancang dengan baik tidak hanya memberikan materi, tapi juga mendorong siswa untuk eksplorasi dan memecahkan masalah sendiri, sesuai prinsip *Discovery Learning*. Berdasarkan kerangka berfikir tersebut, peneliti ingin meneliti judul: "Efektivitas *Discovery Learning* Berbasis Media Digital Dan Konvensional Pada Materi Bilangan Bulat di Kelas VII SMPN 5 Padang Panjang." Penelitian

ini diinginkan mampu memberikan ide baru dalam menciptakan model pembelajaran matematika sangat kreatif dan sesuai dengan kepentingan peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan *Efektivitas Discovery Learning Berbasis Media Digital Dan Konvensional Pada Materi Bilangan Bulat di Kelas VII SMPN 5 Padang Panjang?*
2. Media pembelajaran manakah yang lebih efektif antara media digital dan media konvensional berbasis *Discovery Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bilangan bulat kelas VII di SMP Negeri 5 Padang Panjang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk membedakan *Efektivitas Discovery Learning Berbasis Media Digital Dan Konvensional Pada Materi Bilangan Bulat di Kelas VII SMPN 5 Padang Panjang.*
2. Untuk mengetahui media pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa antara media digital dan media konvensional berbasis *Discovery Learning* pada materi bilangan bulat kelas VII di SMP Negeri 5 Padang Panjang.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk memperluas wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan inovasi pembelajaran serta mengevaluasi efektivitas media digital dibandingkan media konvensional dalam konteks model *Discovery Learning*.

2. Bagi Guru

Memberikan informasi empiris mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dan media pembelajaran konvensional berbasis *Discovery Learning*, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memilih strategi dan media yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

3. Bagi Siswa

Membantu meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran matematika melalui media yang lebih menarik dan sepadan melalui gaya belajar siswa, akhirnya tahapan pembelajaran terbentuk lebih interaktif serta menyenangkan.

