

**PENGARUH PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA KUSA APATI TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA KELAS V
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Geneng 1 Kecamatan
Candimulyo Tahun Ajaran 2019/2020)**

SKRIPSI



Oleh:

Eka Rahayu Martha Suci
16.0305.0164

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata pelajaran Matematika adalah suatu mata pelajaran yang tidak asing pada kalangan siswa. Setiap siswa sudah diajarkan mengenai matematika meskipun hanya matematika dasarnya saja sejak awal mereka masuk lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan telah menetapkan matematika menjadi mata pelajaran wajib yang ada pada setiap jenjang maupun jenis pendidikan dengan hasil belajar matematika yang berbeda-beda. Hasil belajar matematika merupakan justifikasi atau kesimpulan dari proses belajar matematika yang dilakukan dalam waktu tertentu dengan kriteria penilaian tertentu. Kriteria penilaian tersebut didasarkan pada standar Kompetensi (SK) atau Kompetensi Inti (KI). SK adalah kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diharapkan dapat tercapai pada setiap tingkat atau semester. SK terdiri atas beberapa Kompetensi Dasar (KD) sebagai acuan baku yang cakupan materinya lebih sempit dari SK dan harus dicapai siswa. KD diturunkan menjadi indikator, kemudian indikator disusun untuk menentukan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran digunakan sebagai acuan proses evaluasi siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa. Siswa dikatakan berhasil dalam proses belajar jika siswa dapat mencapai kriteria yang sudah ditentukan atau dengan hasil belajar yang baik.

Hasil belajar yang baik dapat dipahami bahwa terjadi perubahan tingkah laku pada siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk

perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak jujur menjadi jujur, dan sebagainya. Hasil belajar dapat dilihat melalui proses evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan penulis dengan guru pada tanggal 16-21 September 2019 di SD Negeri Geneng 1, penulis menemukan permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran Matematika. Salah satunya ialah hasil belajar matematika siswa kelas V sangat rendah. Hal ini didukung dengan data daftar nilai matematika siswa kelas V SD tersebut tahun ajaran 2019/2020 yaitu hampir 20 dari 30 siswa belum memenuhi KKM 75. Penyebab hasil belajar siswa belum memenuhi KKM antara lain para siswa mengatakan bahwa matematika itu sangat sulit dan banyak yang belum terlalu paham mengenai materi. Hal lain juga disampaikan oleh siswa, bahwa guru jarang menggunakan media yang menarik sehingga timbul rasa malas mengikuti pelajaran. Para orang tua juga menambahkan bahwa anak-anak mereka selalu kesulitan ketika mengerjakan soal latihan akar pangkat tiga. Guru lain pun menambahkan bahwa wali kelas selalu bercerita bahwa siswa selalu kurang jelas dengan materi akar pangkat tiga, padahal berbagai upaya telah dilakukan.

Upaya yang pernah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bilangan akar pangkat tiga hanya dengan berlatih

soal saja dan belum ada inovasi cara yang terbaik. Guru hanya memberikan soal dan mengajar hanya menggunakan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan tidak menggunakan media pembelajaran yang mendukung.

Hasil dari usaha tersebut masih belum optimal. Belum optimalnya di bagian model dan media tersebut karena guru belum menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi serta jarang menggunakan media yang menarik perhatian dan semangat siswa. Guru juga belum terlalu paham bagaimana menciptakan media yang menarik dan bisa membantu siswa. Karena hal tersebut, para siswa semakin malas dan kurang jelas dengan materi akar pangkat tiga. Semakin siswa malas dan kurang jelas maka hasil belajar siswa akan semakin rendah.

Guna mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar matematika siswa perlu adanya inovasi atau solusi. Inovasi atau solusi penulis yaitu dengan menggunakan pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media pembelajaran berupa Kusa Apati (Kubus Satuan dan Boneka Akar Pangkat Tiga). Menurut penulis pembelajaran *discovery learning* ini sangat membantu untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar matematika siswa, karena pembelajaran ini bertujuan untuk menumbuhkan siswa agar dapat berpikir kritis, menganalisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Penulis menerapkan *discovery learning* di SD Negeri Geneng 1 karena siswa di SD tersebut paling suka dengan kegiatan berkelompok. Sedangkan penulis juga yakin bahwa media Kusa Apati ini juga dapat

membantu dalam mengatasi rendahnya hasil belajar matematika siswa, karena media ini memiliki daya tarik tersendiri untuk menumbuhkan minat belajar siswa dan dalam penggunaannya sangat mudah, sehingga permasalahan yang mereka hadapi dapat teratasi dengan baik.

Pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media pembelajaran berupa Kusa Apati ketika diterapkan dalam pembelajaran akan berdampak positif, karena memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan dari pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media pembelajaran berupa kubus satuan dan boneka Apati ini adalah membangun pengetahuan berdasarkan pada pengetahuan awal yang telah dimiliki siswa sehingga mereka dapat memiliki pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu juga membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar mempelajari volume kubus dan balok serta bilangan akar pangkat tiga, dan dalam media ini siswa diajarkan cara cepat dan cara mudah untuk menyelesaikan permasalahan volume kubus dan balok serta bilangan akar pangkat tiga. Penulis yakin bahwa pembelajaran *Discovery Learning* dan media Kusa Apati ini mampu mengatasi dan membantu permasalahan siswa sehingga perlu diterapkan di SD N Geneng 1. Dampak positif dari beberapa kelebihan tersebut salah satunya siswa menjadi lebih paham sehingga hasil belajar matematika siswa menjadi maksimal.

Pembelajaran *Discovery Learning* dan media Kusa Apati ini perlu diterapkan di SD N Geneng 1, karena pertimbangan permasalahan, kondisi geografis, prestasi akademik dan non akademik yang ada di SD N Geneng 1. Permasalahan di SD ini yaitu rendahnya hasil belajar matematika khususnya

pada materi volume dan bilangan akar pangkat tiga. Kondisi geografis SD ini cukup nyaman karena berada di daerah desa yang tidak terlalu ramai lalu lintas dan udaranya masih sejuk. Prestasi akademik sangat bagus karena selalu menghasilkan output yang cukup bagus. Prestasi non akademik juga lumayan bagus, khususnya dibidang olahraga.

Berdasarkan hal tersebut, penulis melakukan kajian mendalam dalam sebuah penelitian. Maka perlu disusun penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Media Kusa Apati terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat disusun identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman siswa terkait materi bilangan akar pangkat tiga.
2. Kurang sesuainya penggunaan model pembelajaran dengan materi yang disampaikan guru.
3. Belum maksimalnya guru dalam penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran matematika.
4. Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal bilangan akar pangkat tiga.
5. Rendahnya hasil belajar matematika siswa terkait materi bilangan akar pangkat tiga.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi masalah pada rendahnya hasil belajar matematika siswa terkait materi bilangan akar pangkat tiga.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka disusun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: “Apakah pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media Kusa Apati berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika kelas V?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media Kusa Apati terhadap hasil belajar Matematika kelas V.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat dijadikan bahan diskusi tentang hasil belajar khususnya dalam mata kuliah Matematika di program studi PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang.

b. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan kajian untuk penelitian yang relevan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk mendesain pembelajaran yang inovatif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Bagi Kepala Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat membantu Kepala Sekolah untuk mewujudkan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga prestasi sekolah dapat tercapai secara optimal.

c. Bagi Pembaca, penelitian ini dapat menjadi acuan atau memberi informasi untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar Matematika

1. Pengertian Belajar

Belajar secara umum dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Menurut Hilgard yang dikutip dalam (Suyono & Hariyanto, 2012: 12) belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap situasi. Belajar adalah suatu aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang bersifat relatif konstan (Siregar & Nara, 2015: 21). Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah proses perubahan tingkah laku dari hasil pengalaman individu dengan lingkungannya.

2. Ciri-ciri Belajar

Menurut Baharuddin & Wahyuni, Nur (2011: 15-16) ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut:

- a) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*).
- b) Perubahan perilaku relatif permanen
- c) Perubahan perilaku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- d) Perubahan perilaku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- e) Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku akibat dari hasil latihan dan pengalaman.

3. Pengertian Hasil Belajar Matematika

Menurut Susanto (2013: 5) Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Rusmono (2012: 10) Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Djamarah & Aswan (2010: 105) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan proses belajar mengajar. Suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajarannya tercapai.

Menurut Ruseffendi (Heruman, 2012: 1) Matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat akhirnya ke dalil. Sedangkan menurut Soedjadi yang dikutip oleh (Heruman, 2013: 1) mengatakan bahwa matematika memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan dan pola pikir yang deduktif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah tolak ukur keberhasilan perubahan perilaku yang

meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika.

4. Aspek Hasil Belajar

Aspek hasil belajar merupakan ranah dari suatu hasil belajar. Menurut Bloom (Sudaryono, 2012: 42) ada tiga ranah atau domain besar yang selanjutnya disebut taksonomi, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Menurut Mukhtar (Sudaryono, 2012: 43), ada tiga aspek taksonomi yaitu : Ranah kognitif yang mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian/penentu sikap, organisasi, pembentukan pola hidup. Ranah psikomotorik mencakup persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasan, gerakan yang kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.

Berikut penjelasan terkait ranah hasil belajar:

a) Ranah Kognitif (*cognitive domain*)

Menurut Sudaryono (2012: 43) ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan otak. Artinya, segala upaya yang menyangkut aktifitas otak termasuk kedalam ranah kognitif.

b) Ranah Afektif (*affective domain*)

Menurut Sudaryono (2012: 46) ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, dan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya apabila ia telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.

c) Ranah Psikomorik (*psykomotoric domain*)

Menurut Sudaryono (2012: 47) ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Dalam penelitian ini aspek hasil belajar yang akan diteliti adalah aspek hasil belajar kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Alasan peneliti dalam pengukuran hasil belajar tidak menggunakan aspek afektif dan psikomotorik dikarenakan ada beberapa faktor yaitu dalam penelitian aspek hasil belajar afektif dan psikomotorik membutuhkan waktu yang lama dalam pengamatan dan pengumpulan datanya.

5. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar di pengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intern yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan faktor ekstern yang berasal dari luar diri siswa tersebut (Slameto, 2013: 54-65). Penjelasan dari faktor intern dan ekstern yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

a) Faktor Intern

- 1) Kecerdasan/Intelegensi. Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Kemampuan ini sangat ditentukan oleh tinggi rendahnya intelegensi yang normal selalu menunjukkan kecakapan sesuai dengan tingkat perkembangan sebaya.

- 2) **Bakat.** Bakat dalam proses belajar terutama belajar keterampilan, bakat memegang peranan penting dalam mencapai suatu hasil belajar yang baik. Bakat adalah keterampilan tertentu yang dimiliki seseorang sebagai kecakapan bawaan.
- 3) **Minat.** Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenai beberapa kegiatan.
- 4) **Motivasi.** Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Seorang guru harus berusaha dengan segala kemampuan yang ada untuk mengarahkan perhatian siswa kepada sasaran belajar tertentu.

b) **Faktor Ekstern**

- 1) **Lingkungan Keluarga.** Pendidikan dimulai dari keluarga. Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan.
- 2) **Lingkungan Sekolah.** Lingkungan sekolah yang baik akan mendorong siswa untuk belajar lebih baik, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik pula.
- 3) **Lingkungan Masyarakat.** Lingkungan masyarakat juga merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

B. Media Kusa Apati

1. Pengertian Media

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Kustandi, 2011: 10). Media yang dimaksud disini adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Sanjaya (2012: 163) mengatakan media adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, koran, buku, majalah dan sebagainya. Dari beberapa pengertian media tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang ada dilingkungan kita yang dapat digunakan sebagai perantara mengirimkan informasi kepada penerimanya.

2. Fungsi Media

Ada beberapa fungsi dari media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2017: 23-25) diantaranya sebagai berikut:

a) Motivasi minat atau tindakan

Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

b) Menyajikan informasi

Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat

amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental.

c) Memberi instruksi

Informasi yang terdapat media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa.

Berdasarkan uraian fungsi media menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2017: 23-25) tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi media yaitu untuk memotivasi minat siswa, untuk menyajikan informasi, serta untuk memberi instruksi yang efektif dalam proses pembelajaran.

3. Jenis Media

Jenis media bermacam-macam, setiap ahli mengelompokkan jenis media berdasarkan pendapat mereka masing-masing. Salah satunya pendapat Leshin, Pallock & Reigeluth yang dikutip dalam (Arsyad, 2017: 38) mengelompokkan media menjadi lima jenis yaitu:

- a) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor)
- b) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan/*workbook*, alat bantu kerja, dan lembaran lepas)
- c) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*)
- d) Media berbasis audio-visual (video, film, program *slide-tape*, televisi)
- e) Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*)

Berdasarkan jenis-jenis media tersebut, media dalam penelitian ini menggunakan jenis media visual. Media visual merupakan salah satu media yang wujudnya dapat dilihat secara langsung dan dapat dipegang. Pada penelitian ini media visual yang digunakan yaitu media Kusa Apati.

4.Kelebihan Media

Berikut ini kelebihan dari beberapa media menurut Arsyad (2017: 40-51) diantaranya sebagai berikut:

- a) Media cetak
 - 1) Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing.
 - 2) Siswa akan mengikuti urutan pikiran secara logis.
 - 3) Menambah daya tarik serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual.

4) Khusus pada teks program, siswa akan berpartisipasi/berinteraksi dengan aktif karena harus memberi respons terhadap pertanyaan dan latihan yang disusun.

b) Media Proyektor Transparansi (OHP)

- 1) Pantulan proyeksi gambar dapat terlihat jelas pada ruangan yang terang sehingga guru dan siswa dapat melihat.
- 2) Dapat menjangkau kelompok besar.
- 3) Dapat dibuat sendiri dengan mudah.
- 4) Peralatannya dapat dioperasikan dengan mudah dan tidak memerlukan perawatan khusus.
- 5) Dapat disimpan dan digunakan berulang kali.
- 6) Dapat dijadikan pedoman dan penuntun bagi guru dalam penyajian materi.

c) Media radio *tape* (Audio)

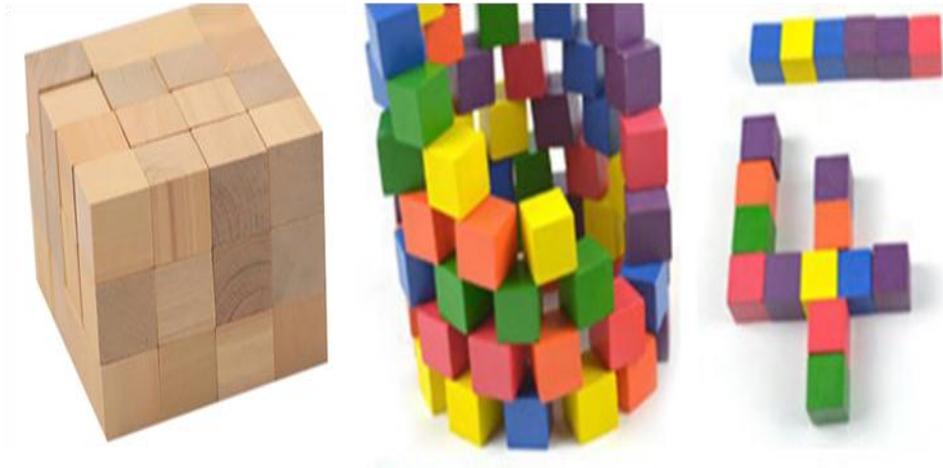
- 1) Rekaman dapat digandakan untuk keperluan perorangan sehingga isi pelajaran dapat berada di beberapa tempat pada waktu yang bersamaan.
- 2) Merekam peristiwa atau isi pelajaran atau pekerjaan siswa untuk digunakan kemudian.
- 3) Rekaman memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan diri sendiri sebagai alat diagnosis guna membantu meningkatkan keterampilan mengucapkan, membaca, mengaji, atau berpidato.
- 4) Pengoperasian radio *tape* relatif mudah dan harganya terjangkau.

d) Media Film dan Video (Audio-Visual)

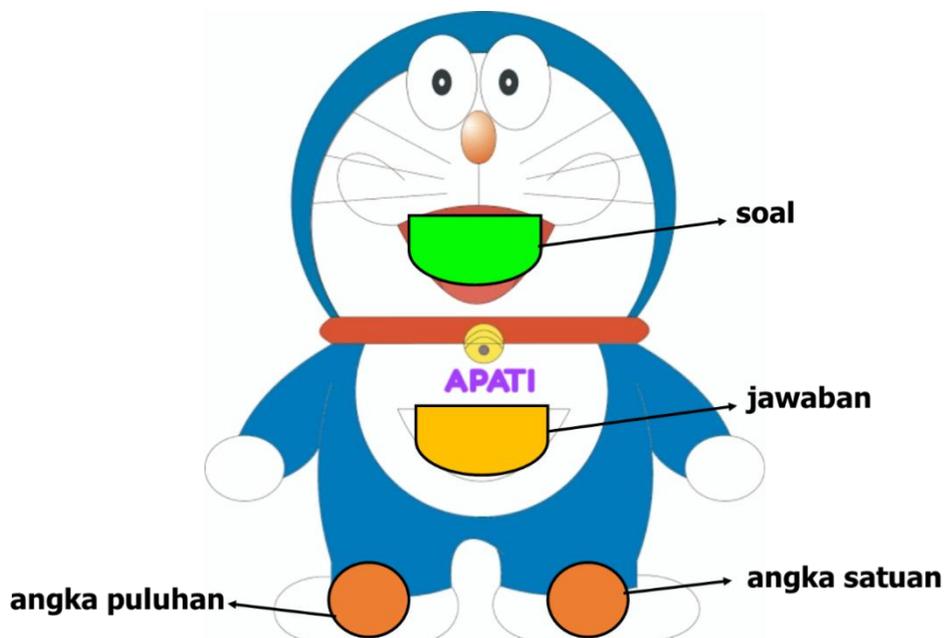
- 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain.
- 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang-ulang.
- 3) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan video menanamkan sikap segi-segi afektif lainnya.
- 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- 5) Film dan video yang dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.

5. Media Kusa Apati

Media Kusa Apati merupakan salah satu jenis media visual. Media Kusa Apati adalah sejenis media yang dibuat sebagai sarana perantara untuk menyampaikan materi volume kubus dan balok serta bilangan akar pangkat tiga pada siswa. Media ini terdiri dari dua buah media yaitu Kusa (Kubus Satuan) dapat memudahkan siswa dalam memecahkan permasalahan ataupun soal terkait volume kubus dan balok dan Apati (Akar Pangkat Tiga) yaitu media yang digunakan untuk memecahkan permasalahan bilangan akar pangkat tiga. Media ini cukup menarik minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.



Gambar 1 Media Kubus Satuan



Gambar 2 Media Apati

6. Cara Penggunaan Media Kusa Apati

a) Cara atau langkah-langkah menggunakan media Kusa adalah sebagai berikut:

1) Guru memperkenalkan media yang diberi nama Kusa.

- 2) Guru memberitahu tujuan penggunaan media.
 - 3) Guru memberikan contoh bentuk bangun kubus atau balok menggunakan kubus satuan.
 - 4) Guru mengajak siswa untuk menentukan volume bangun tersebut dengan cara menghitung banyaknya kubus satuan yang disusun membentuk bangun tersebut.
 - 5) Guru mengajak siswa menyimpulkan rumus volume berdasarkan hasil percobaan menggunakan kubus satuan.
- b) Cara atau langkah-langkah menggunakan media Apati adalah sebagai berikut:
- 1) Guru memperkenalkan media yang diberi nama boneka Apati.
 - 2) Guru memberitahu tujuan penggunaan media.
 - 3) Guru memberikan contoh soal bilangan akar pangkat tiga, kemudian soal ditempelkan pada mulut boneka.
 - 4) Guru mengajak siswa untuk menentukan satuan dari akar pangkat tiga bilangan tersebut dengan melihat angka paling belakang, jika angka paling belakang bilangan kunci (1,4,6,9) maka satuan dari bilangan akar pangkat tersebut adalah bilangan itu, namun jika tidak termasuk bilangan kunci maka satuan bilangan akar pangkat tiga tersebut adalah hasil dari pengurangan bilangan 10 dengan bilangan terakhir dari bilangan akar pangkat tiga soal tersebut. Hasilnya ditempelkan pada kaki boneka sebelah kiri.

- 5) Guru mengajak siswa menentukan nilai puluhan dari akar pangkat tiga bilangan tersebut, dengan menutup tiga bilangan dari belakang (bilangan ribuan dari soal), kemudian dilihat bilangan berapa, lalu guru mengajak siswa melihat tabel, bilangan berapa yang hasil pangkat tiga bilangan itu yang hasilnya kurang dari sama dengan bilangan ribuan soal tersebut. Hasilnya ditempelkan pada kaki boneka sebelah kanan.
- 6) Guru menggabungkan dua bilangan yang telah diperoleh dan ditempelkan pada perut boneka.

C. Pembelajaran *Discovery Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Bell (Subur, 2015: 23) model memiliki makna ganda : teladan, tiruan, bentuk, pola dan rancangan. Sedangkan Briggs (Subur, 2015: 23) mengatakan model adalah seperangkat prosedur secara berurutan untuk mewujudkan suatu proses pembelajaran, atau suatu cara untuk membawa siswa memperoleh informasi, gagasan, skill, nilai, cara berfikir, mengekspresikan diri mereka sendiri, sehingga dalam jangka panjang dapat meningkatkan kapabilitas mereka untuk belajar lebih mudah dan efektif. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model adalah suatu rancangan prosedur pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Model pembelajaran adalah pola yang dipergunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas dan biasanya menggambarkan langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh guru

untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik (Agus, 2010: 46). Berdasarkan pendapat Agus tersebut telah disampaikan bahwa model pembelajaran merupakan pedoman langkah-langkah dalam perencanaan pembelajaran di kelas. Menurut Sagala (Subur, 2015: 24) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan guru dalam merancang perencanaan pembelajaran di kelas yang sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang sering diterapkan dalam pembelajaran sangat bermacam-macam (Rusman, 2016: 213-220), diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Kontekstual

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan (ramah, terbuka, negosiasi) yang terkait dengan dunia nyata kehidupan siswa (*daily life modeling*), sehingga akan terasa manfaat dari materi yang akan disajikan, motivasi belajar muncul, dunia pikiran siswa menjadi konkret, dan suasana menjadi kondusif-nyaman dan menyenangkan. Prinsip pembelajaran

kontekstual adalah aktivitas siswa, siswa melakukan dan mengalami, tidak hanya menonton dan mencatat, dan pengembangan kemampuan sosialisasi.

b. SAVI

Pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa. Istilah SAVI sendiri adalah kependekan dari: *Somatic* yang bermakna gerakan tubuh (*hands-on*, aktivitas fisik) di mana belajar dengan mengalami dan melakukan; *Auditory* yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi; *Visualization* yang bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga; dan *Intellectually* yang bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*) belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan.

c. STAD (*Student Teams Achievement Division*)

STAD adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dengan sintaks: pengarahan, buat kelompok heterogen (4-5 orang), diskusikan bahan belajar-LKS-modul secara kolabratif, sajian-presentasi

kelompok sehingga terjadi diskusi kelas, kuis individual dan buat skor perkembangan tiap siswa atau kelompok, umumkan rekor tim dan individual dan berikan *reward*.

d. Jigsaw

Model pembelajaran ini termasuk pembelajaran kooperatif dengan sintaks seperti berikut ini. Pengarahan, informasi bahan ajar, buat kelompok heterogen, berikan bahan ajar (LKS) yang terdiri dari beberapa bagian sesuai dengan banyak siswa dalam kelompok, tiap anggota kelompok bertugas membahas bagian tertentu, tiap kelompok bahan belajar sama, buat kelompok ahli sesuai bagian bahan ajar yang sama sehingga terjadi kerja sama dan diskusi, kembali ke kelompok asal, pelaksanaan tutorial pada kelompok asal oleh anggota kelompok ahli, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

e. *Discovery Learning*

Discovery learning adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran tersebut, dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Peneliti berharap dengan menggunakan model ini akan

membantu peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika.

3. Pengertian *discovery learning*

Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Menurut Kurniasih & Sani (2014: 68) *discovery learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Hosnan (2014: 282) mengemukakan bahwa *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Peneliti menyimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah suatu proses pembelajaran yang penyampaian materinya disajikan secara tidak lengkap dan menuntut siswa terlibat secara aktif untuk menemukan sendiri suatu konsep ataupun prinsip yang belum diketahuinya.

4. Sintaks *Discovery Learning*

Berikut ini sintaks *discovery learning* yang dikutip dari jurnal penelitian (Wulandari, Sunarto, and Totalia 2015: 9):

a. *Stimulation* (stimulasi/ pemberian rangsang)

Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Guru dapat memulai dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

b. *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

c. *Data collection* (pengumpulan data)

Tahap ini siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara, melakukan uji coba sendiri untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.

d. *Data processing* (pengolahan data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh siswa melalui wawancara, observasi dan sebagainya. Tahap ini berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi, sehingga siswa akan

mendapatkan pengetahuan baru dari alternatif jawaban yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

e. *Verification* (pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif dan dihubungkan dengan hasil pengolahan data.

f. *Generalization* (menarik kesimpulan)

Tahap generalisasi/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Tabel 1 Sintak Kegiatan Pembelajaran *Discovery Learning*

No.	Sintak	Perilaku Guru	Perilaku Siswa						
1.	<i>Stimulation</i>	<p>Guru menampilkan media Kusa.</p> <p>Guru mengenalkan cara menggunakan Kusa.</p> <p style="text-align: center;">Media Kusa (Kubus Satuan)</p> <p>A. Pengertian Media Kusa Media kusa merupakan media yang terbuat dari bahan dasar yang berupa kayu. Kusa (Kubus Satuan) digunakan dengan tujuan agar dapat memudahkan siswa dalam memecahkan permasalahan ataupun soal terkait volume kubus dan balok.</p> <p>B. Gambar Kusa (Kubus Satuan)</p>  <p>C. Petunjuk Menggunakan Media Kusa</p> <p>1. Petunjuk menggunakan media kusa untuk menentukan volume kubus:</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tbody> <tr> <td>a) Siswa diminta untuk menyusun kubus satuan menjadi sebuah kubus.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>b) Siswa menghitung jumlah kubus satuan yang telah disusun.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>c) Siswa menentukan rumus volume kubus berdasarkan hasil susunan kubus satuanya.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	a) Siswa diminta untuk menyusun kubus satuan menjadi sebuah kubus.		b) Siswa menghitung jumlah kubus satuan yang telah disusun.		c) Siswa menentukan rumus volume kubus berdasarkan hasil susunan kubus satuanya.		<p>Siswa diminta untuk maju ke depan kelas mempraktikkan cara menggunakan Kusa.</p> <p>Siswa diminta untuk maju ke depan kelas mempraktikkan cara cepat memecahkan masalah akar pangkat tiga.</p>
a) Siswa diminta untuk menyusun kubus satuan menjadi sebuah kubus.									
b) Siswa menghitung jumlah kubus satuan yang telah disusun.									
c) Siswa menentukan rumus volume kubus berdasarkan hasil susunan kubus satuanya.									

No.	Sintak	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
-----	--------	---------------	----------------

	$v = \text{jumlah kubus satuan yang dibentuk}$ $V = s \times s \times s$
--	---

2. Reforjok menggunakan media kuis untuk menentukan volume balok:

a) Siswa diminta untuk menyusun kubus satuan menjadi sebuah bangun balok.	
b) Siswa menghitung jumlah kubus satuan yang telah disusun.	
c) Siswa menentukan rumus volume balok berdasarkan hasil susunan kubus satunnya.	 $v = \text{jumlah kubus satuan yang dibentuk}$ $V = p \times l \times t$

Guru menampilkan tabel dan boneka apati yang berisikan pengenalan materi kepada siswa. Guru mengenalkan cara memecahkan masalah materi akar pangkat tiga kepada siswa dengan menggunakan cara cepat.

Media Apati (Akar Pangkat Tiga)

A. Pengertian Media Apati
 Media apati merupakan salah satu media visual yang terbuat dari kertas yang kemudian di laminating. Media ini dibuat dengan tujuan untuk memecahkan permasalahan bilangan akar pangkat tiga.

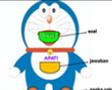
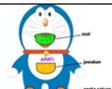
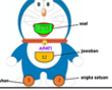
B. Gambar Media Apati



C. Reforjok Menggunakan Media

1. Siswa melempari tabel pangkat tiga

Bilangan Pangkat Tiga	
1	1
2	8
3	27
4	64
5	125
6	216
7	343
8	512
9	729
10	1000

2. Siswa memperlehi soal bilangan akar pangkat tiga. Contoh: 11781 Pertama menentukan angka satuan dari bilangan tersebut dengan cara berapangkat tiga yang satuannya 8 jadi ditulis pangkat tiga.	
3. Letakkan hasilnya di angka satuan (kali kiri apati). Kemudian tentukan angka puluhannya dengan menutupi tiga angka dari soal yang ada.	
4. Setelah tiga angka ditutupi angka berapa yang tersisa. Cek ditabel berapangkat tiga yang hasilnya kurang dari sama dengan bilangan itu. Letakkan hasilnya di angka puluhan (kali kanan apati).	
5. Setelah kelus angka ketemu hasilnya diisikan satu dan diletakkan di tempat jawaban (perut apati). Jadi dari contoh soal tersebut hasilnya 12.	

2. <i>Problem statement</i>	Guru memberi LKS kepada tiap kelompok kemudian	Siswa diminta untuk membentuk
-----------------------------	--	-------------------------------

No.	Sintak	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
		diminta untuk mengerjakan soal yang ada di LKS.	kelompok yang anggotanya 5 siswa. Siswa melakukan tanya jawab seputar volume kubus dan balok serta akar pangkat tiga setelah guru mendemonstrasikan di depan kelas.
3.	<i>Data collection/</i> Pengumpulan Data	Guru dan siswa mencocokkan hasil diskusi kelompoknya dan memberikan penilaian.	Siswa melakukan tanya jawab tentang materi volume kubus dan balok serta akar pangkat tiga yang telah diberikan guru.
4.	<i>Data processing/</i> Pengolahan Data	Guru memberikan soal evaluasi tentang materi volume kubus dan balok serta akar pangkat tiga kepada siswa.	Siswa diberi tugas untuk mencoba mengerjakan soal evaluasi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Siswa bersama dengan guru mengecek hasil dari pengerjaan soal evaluasi.
5.	<i>Verification/</i> Pembuktian	Guru menanyakan kembali tentang materi yang belum dipahami oleh siswa. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok dan siswa yang berhasil mendapatkan nilai tertinggi.	Secara mandiri siswa mengemukakan pendapatnya berdasarkan pemahaman yang sudah didapatkannya selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
6.	<i>Generalization</i>	Guru mengulang beberapa pertanyaan tentang apa yang telah dipelajari sesuai dengan materi volume kubus dan balok serta akar pangkat tiga.	Siswa bersama guru membuat kesimpulan kegiatan belajar hari ini.

D. Pengaruh Pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Media Kusa Apati terhadap Hasil Belajar Matematika

Pembelajaran *discovery learning* berbantuan media Kusa Apati berpengaruh pada hasil belajar matematika karena pembelajaran *discovery learning* berbantuan media Kusa Apati memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan pembelajaran *discovery learning* berbantuan media Kusa Apati menurut peneliti antara lain: 1) Pengetahuan yang diperoleh melalui model dan media ini sangat ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer; 2) Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah. Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain; 3) Mendorong keterlibatan keaktifan siswa; 4) Melatih siswa belajar mandiri; 5) Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, karena ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

E. Kajian Penelitian Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Arifin, dkk (2013: 1) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Discovery Learning* Berbasis Realita Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Se-Gugus RA. Kartini Kemusu Boyolali”. Hasil yang ditunjukkan pada penelitian tersebut adalah hasil dari uji t menunjukkan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($3,599 \geq 2,001$), sehingga H_0 ditolak,

maka terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V yang diajarkan dengan metode *Discovery Learning* berbasis realita.

2. Penelitian dari Anggraeni (2018: 1) yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* dengan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media konkret berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis Uji Two Way Anova pada kelompok eksperimen dengan nilai $sig. alpha > F$ hasil belajar mempunyai signifikansi $0,003 < 0,9375$. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan media konkret dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model dan media pembelajaran.

Kedua penelitian tersebut serupa tapi tak sama, pada penelitian ini akan mengkaji terkait pengaruh pembelajaran *discovery learning* berbantuan media Kusa APATI terhadap hasil belajar Matematika siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada materi volume kubus dan balok. Penelitian ini akan membantu siswa untuk mengatasi dan memudahkan dalam memahami materi Matematika serta soal permasalahan tentang volume kubus dan balok.

F. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran yang bervariasi memang sangat diperlukan dalam proses kegiatan pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran matematika, model ini sangat berguna untuk menghilangkan rasa kejenuhan

dan kebosanan siswa. Tujuannya yaitu untuk mempermudah pemahaman dan pengetahuan siswa serta meningkatkan antusias dan hasil belajar siswa. Permasalahan disini terkait dengan hasil belajar siswa yang rendah dikarenakan guru kurang sesuai dalam penggunaan model pembelajaran sehingga siswa kesulitan dan kurang paham dalam menyelesaikan soal-soal.

Alternatif yang digunakan untuk memecahkan masalah tersebut adalah penggunaan pembelajaran *discovery learning* berbantuan media Kusa Apati dalam menyampaikan materi Matematika. Berpedoman pada pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* yang bermanfaat untuk membuat siswa aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran ini yang jarang digunakan diharapkan dapat menarik antusias siswa dalam mempelajari Matematika terutama pada materi volume kubus dan balok serta bilangan akar pangkat tiga yang disampaikan. Penggunaan model pembelajaran ini juga berbantuan dengan media Kusa Apati. Peran media ini untuk membantu siswa dalam memahami materi volume kubus dan balok serta mempermudah siswa dalam menyelesaikan soal volume yang berkaitan dengan bilangan akar pangkat tiga. Dengan media ini diharapkan dapat menambah antusias dan keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Antusias siswa yang tinggi akan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang tinggi dan meningkat dalam mengikuti proses belajar. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *discovery learning* diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

Secara skematis, kerangka berpikir dalam penelitian ini akan digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3 Kerangka Berpikir

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir tersebut, dapat disusun suatu hipotesis penelitian yang merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yaitu sebagai berikut: $H_1 \rightarrow$ pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media Kusa Apati berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas V.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain (Rancangan) Penelitian

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini akan menggunakan metode *Quasi Experimental* dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design*, dimana dalam penelitian tersebut tidak dilakukan pemilihan sampel secara random melainkan dipilih dengan sengaja oleh peneliti, kelompok mana yang akan dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok mana yang akan dijadikan kelompok kontrol. Penelitian ini disebut kuasi karena bukan merupakan eksperimen murni tetapi seolah-olah murni. Penelitian ini digunakan untuk menguji pengaruh pembelajaran *discovery learning* berbantuan media Kusa Apati terhadap hasil belajar matematika kelas V. Bentuk rancangan *nonequivalent control group design* adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Rancangan Nonequivalent Control Group Design

Kelas Eksperimen	O^1	X	O^2
Kelas Kontrol	O^3	-	O^4

Keterangan :

O^1 = pengukuran awal hasil belajar Matematika kelas eksperimen (*Pretest*)

O^2 = pengukuran akhir hasil belajar Matematika kelas eksperimen
(*Posttest*)

O^3 = pengukuran awal hasil belajar Matematika kelas kontrol (*Pretest*)

O^4 = pengukuran akhir hasil belajar Matematika kelas kontrol (*Posttest*)

X = *Treatment* (perlakuan)

- = Tanpa perlakuan

Berdasarkan desain penelitian yang digunakan, penelitian ini menggunakan 2 kelas. Kelas tersebut yaitu kelas V SD Negeri Geneng 1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas V SD Negeri Tempak 1 sebagai kelompok kontrol. Kelas V SD Negeri Geneng 1 digunakan sebagai kelompok eksperimen karena dasar penelitian ini masalah yang diperoleh bersumber dari kelas tersebut. Kelas V SD Negeri Tempak 1 digunakan sebagai kelompok kontrol karena kelas tersebut memiliki karakteristik yang sama dengan kelompok eksperimen. Karakteristik yang sama antara kedua SD tersebut diantaranya yaitu KKM kedua SD sama-sama 75. Berdasarkan kesamaan tersebut maka peneliti memutuskan untuk menggunakan kelas V SD Negeri Tempak 1 sebagai kelompok kontrol. Pada penelitian ini, tahap awal sebelum dilakukan perlakuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui keadaan kelas sebelum diberikan perlakuan. Apabila setelah dilakukan tes awal hasilnya tidak jauh berbeda, akan dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap perlakuan (eksperimen). Kemudian pemberian perlakuan pada kelas eksperimen sesuai yang direncanakan sebelumnya yaitu dengan menggunakan *Discovery Learning*. Sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Sesudah selesai peneliti mengadakan tes kembali, yaitu tes akhir (*posttest*). Tes akhir ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian perlakuan

(*treatment*) terhadap kelas eksperimen. Tes akhir diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tes dibandingkan dengan hasil yang didapat waktu awal (*pretest*).

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu :

1. Independent variabel (X)

Independent variabel juga variabel bebas yang merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas penelitian ini adalah pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan media kusa apati.

2. Dependent variabel (Y)

Dependent variabel sering variabel terikat yang merupakan variabel yang diukur sebagai akibat dari variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar Matematika.

C. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media Kusa Apati dan Hasil Belajar Matematika.

Definisi operasional variabel penelitian adalah sebagai berikut:

1. Discovery Learning

Model pembelajaran *discovery learning* adalah suatu proses pembelajaran yang penyampaian materinya disajikan secara tidak lengkap dan menuntut siswa terlibat secara aktif untuk menemukan sendiri suatu konsep ataupun

prinsip yang belum diketahuinya. Media adalah segala sesuatu yang ada di lingkungan kita yang dapat digunakan sebagai perantara mengirimkan informasi kepada penerimanya. Media Kusa Apati adalah suatu media yang berupa seperti kubus satuan dan boneka yang berfungsi sebagai perantara penyampaian materi volume kubus dan balok serta bilangan akar pangkat tiga.

2. Hasil belajar matematika adalah tolak ukur keberhasilan perubahan perilaku yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri Geneng 1 yang berjumlah 30 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018: 118). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri Geneng 1 yang berjumlah 30 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2018: 118). Teknik sampling dari penelitian ini adalah menggunakan sampling jenuh atau total sampling. Teknik ini yaitu teknik pengambilan sampel dengan mengambil keseluruhan dari populasi.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah-langkah atau strategi dalam penelitian untuk mendapatkan data yang memenuhi standar. Berdasarkan pengertian tersebut metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2013: 117). Tes dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest* yang berupa pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika yang dibuktikan dengan nilai tes tersebut.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Data-data dalam penelitian ini akan dikumpulkan menggunakan instrumen pengumpul data yang berupa lembar soal tes. Soal tes hasil belajar digunakan untuk mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dalam kurun waktu

tertentu. Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis berupa tes pilihan ganda pada materi volume kubus dan volume balok dalam pembelajaran Matematika. Soal tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam ranah kognitif. Kisi-kisi instrumen penyusunan soal tes pilihan ganda dikembangkan sebagai berikut:

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kognitif

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Butir soal	Jumlah soal
KI 3: Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.	3.5 Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.	3.5.1 Menerapkan kubus satuan dalam volume kubus	C3 1,2,3, 4,5,6, 7,8,9, 10	10
		3.5.2 Menerapkan kubus satuan dalam volume balok	C3 11,12, 13,14, 15,16, 17,18, 19,20	10
		3.5.3 Memecahkan masalah volume kubus	C4 21,22, 23,24, 25, 26,27, 28,29, 30	10
		3.5.4 Memecahkan masalah volume balok	C4 31,32, 33,34, 35,36, 37,38, 39,40	10
		3.5.5 Menerapkan bilangan akar pangkat tiga dalam volume kubus	C3 41,42, 43,44, 45,46, 47,48, 49,50	10
Jumlah				50

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur (*a valid measure if it succesfully measure the phenomenon*) (Siregar, 2014: 46). Validitas yang akan digunakan pada penelitian ini adalah validitas konstruk (*construct validity*) dan validitas isi (*content validity*) yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Validitas Isi

Validitas isi yaitu validasi yang dilakukan dengan bantuan ahli. Validitas isi pada penelitian ini digunakan untuk menguji Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang akan digunakan. Pengujian validitas isi dilakukan oleh dosen ahli Matematika dan guru kelas VI SD Negeri Geneng 1.

Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dikembangkan lampiran materi ajar, kisi-kisi soal tes, soal tes, kunci jawaban, dan teknik penilaian yang digunakan.

Adapun hasil dari uji validitas isi dari dosen ahli Matematika dan guru kelas VI SD Negeri Geneng 1 yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang diujikan cukup bagus dan memenuhi standar yang sudah ada dan sesuai dengan yang digunakan dengan SD Negeri Geneng 1. Dosen ahli Matematika dan guru kelas VI SD Negeri Geneng 1 juga memberikan saran untuk memperbaiki media agar dibuat menggunakan

bahan yang awet dan lebih aman serta petunjuk penggunaan media dibuat modul atau buku.

b. Validitas Konstruk

Validitas konstruk digunakan untuk menguji validitas butir soal tes kognitif. Soal tes yang dicobakan berjumlah 50 soal pilihan ganda. Untuk mengetahui validitas item butir soal digunakan rumus korelasi product moment dengan bantuan program SPSS 20.0 for Windows. Kriteria pengujian yang dilakukan menggunakan taraf signifikansi 5%. Item butir soal dinyatakan valid jika nilai thitung lebih besar daripada nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%.

Soal tes diberikan di luar sampel penelitian yaitu di kelas VI SD N Geneng 1 yang berjumlah 20 siswa. Adapun hasil uji validitas soal tes yang diperoleh disajikan dalam tabel 4 berikut ini:

Tabel 4 Hasil Validasi Butir Soal Pilihan Ganda

Nomor Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Hasil
1	0,337	0,444	Tidak Valid
2	0	0,444	Tidak Valid
3	0,402	0,444	Tidak Valid
4	0,306	0,444	Tidak Valid
5	0	0,444	Tidak Valid
6	0,408	0,444	Tidak Valid
7	0,467	0,444	Valid
8	0,545	0,444	Valid
9	0,647	0,444	Valid
10	0,766	0,444	Valid
11	0,326	0,444	Tidak Valid
12	0,499	0,444	Valid
13	0,444	0,444	Valid
14	0,537	0,444	Valid
15	0,526	0,444	Valid

Nomor Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Hasil
16	0,678	0,444	Valid
17	0	0,444	Tidak Valid
18	0,319	0,444	Tidak Valid
19	0,649	0,444	Valid
20	0,402	0,444	Tidak Valid
21	0,265	0,444	Tidak Valid
22	0,661	0,444	Valid
23	0,595	0,444	Valid
24	0,408	0,444	Tidak Valid
25	0,039	0,444	Tidak Valid
26	0,058	0,444	Tidak Valid
27	0,534	0,444	Valid
28	0,347	0,444	Tidak Valid
29	0,334	0,444	Tidak Valid
30	0,463	0,444	Valid
31	0,078	0,444	Tidak Valid
32	0,549	0,444	Valid
33	0,469	0,444	Valid
34	0,388	0,444	Tidak Valid
35	0,674	0,444	Valid
36	0,588	0,444	Valid
37	0,136	0,444	Tidak Valid
38	0,586	0,444	Valid
39	-0,95	0,444	Tidak Valid
40	0,268	0,444	Tidak Valid
41	0,638	0,444	Valid
42	0,747	0,444	Valid
43	0,220	0,444	Tidak Valid
44	0,187	0,444	Tidak Valid
45	0,525	0,444	Valid
46	0,465	0,444	Valid
47	-0,118	0,444	Tidak Valid
48	0,458	0,444	Valid
49	-0,220	0,444	Tidak Valid
50	-0,028	0,444	Tidak Valid

Berdasarkan hasil uji validitas tersebut menunjukkan dari 50 soal yang diajukan dengan nilai r_{tabel} 0,444 dan taraf signifikansinya 5% diperoleh 24 soal dikatakan valid yaitu soal no. 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 19, 22, 23, 27, 30, 32, 33, 35, 36, 38, 41, 42, 45, 46, 48 dan 26

soal dinyatakan tidak valid yaitu soal no. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 17, 18, 20, 21, 24, 25, 26, 28, 29, 31, 34, 37, 39, 40, 43, 44, 47, 49, 50. Semua indikator yang telah dirumuskan dalam kisi-kisi soal telah mewakili soal-soal yang valid tersebut, sehingga jumlah soal pretest posttest yang digunakan dalam penelitian ini adalah 24 soal. Soal *pretest* dan *posttest* yang digunakan dapat dilihat pada lampiran.

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula (Siregar, 2014: 55). Uji reliabilitas akan dilaksanakan oleh peneliti dengan menggunakan *Alpha Cronbach* dengan bantuan *software SPSS 20.0 for windows*.

Berdasarkan taraf signifikansi = 5% apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal dikatakan reliabel, r_{tabel} untuk $n = 20$ yaitu 0,444. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai $r_{hitung} = 0,915$, hal ini menunjukkan bahwa soal dikatakan reliabel. Berikut hasil reliabilitas butir soal:

Tabel 5 Hasil Reliabilitas Butir Soal Pilihan Ganda

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,915	24

3. Uji Tingkat Kesukaran

Perhitungan kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal (Arifin, 2016: 266). Jika suatu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (proporsional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Mengetahui sukar atau mudahnya soal dapat diketahui dengan menggunakan IBM *Microsoft Excel for windows*.

Tabel 6 Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Kualifikasi
$0,71 < P \leq 1,00$	Mudah
$0,31 < P \leq 0,70$	Sedang
$0,00 < P \leq 0,30$	Sukar

Tabel 6 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria tingkat kesukaran pada tiap butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil kriteria indeks kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Kriteria Indeks Kesukaran Soal

No Soal	Taraf Kesukaran	Hasil
7	0,6	Sedang
8	0,1	Mudah
9	0,4	Sedang
10	0,4	Sedang
12	0,2	Mudah
13	0,1	Mudah
14	0	Mudah
15	0,1	Mudah
16	0	Mudah
19	0	Mudah

No Soal	Taraf Kesukaran	Hasil
22	0	Mudah
23	0,2	Mudah
27	0,5	Sedang
30	0,5	Sedang
32	0,1	Mudah
33	0,9	Sukar
35	0	Mudah
36	0,5	Sedang
38	0,1	Mudah
41	0,4	Sedang
42	0,2	Mudah
45	0,4	Sedang
46	0,5	Sedang
48	0,8	Sukar

Tabel 7 menunjukkan hasil kriteria indeks kesukaran butir soal yang valid. Hasil yang didapat untuk seluruh soal yang dibuat yaitu sebanyak 25 soal mudah, 19 soal sedang, dan 6 soal sukar dengan jumlah seluruh soal 50.

4. Uji Daya Beda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang (berkemampuan rendah). Cara mencari daya beda subjek peserta dibagi menjadi dua sama besar berdasarkan atas skor total yang mereka peroleh (Arikunto, 2013: 177). Uji daya beda dilakukan dengan menggunakan IBM *Microsoft Excel for windows*.

Tabel 8 Klasikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kualifikasi
0,40 atau lebih	Soal sangat baik
0,30-0,39	Soal cukup baik
0,20-0,29	Soal perlu pembahasan
0,19 atau kurang	Soal buruk

Tabel 8 merupakan pedoman yang digunakan peneliti untuk menentukan besarnya daya pembeda suatu butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil daya pembeda suatu butir soal sebagai berikut:

Tabel 9 Hasil Daya Beda

No Soal	Daya Pembeda	Hasil
7	0,4	Sangat Baik
8	0,2	Perlu Pembahasan
9	0,8	Sangat Baik
10	0,8	Sangat Baik
12	0	Buruk
13	0,2	Perlu Pembahasan
14	0	Buruk
15	0,2	Perlu Pembahasan
16	0	Buruk
19	0	Buruk
22	0	Buruk
23	0,4	Sangat Baik
27	1	Sangat Baik
30	0,6	Sangat Baik
32	0,2	Perlu Pembahasan
33	0,2	Perlu Pembahasan
35	0	Buruk
36	0,6	Sangat Baik
38	0,2	Perlu Pembahasan
41	0,4	Sangat Baik

No Soal	Daya Pembeda	Hasil
42	0,4	Sangat Baik
45	0,4	Sangat Baik
46	0,6	Sangat Baik
48	0,4	Sangat Baik

Tabel 9 menunjukkan hasil daya pembeda butir soal yang valid. Hasil yang didapat untuk seluruh soal yang dibuat yaitu sebanyak 19 soal buruk, 13 soal perlu pembahasan, dan 18 soal sangat baik dengan jumlah seluruh soal 50.

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti selama mengadakan suatu penelitian. Prosedur penelitian atau langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah:

1. Tahap Persiapan

a. Mengajukan permohonan ijin

Mengajukan permohonan ijin kepada sekolah untuk melakukan penelitian di SD Negeri Geneng 1 dan berkomunikasi dengan guru kelas V yang bertujuan untuk mengenal siswa, materi pelajaran dan rencana pembelajaran.

b. Menyiapkan pembelajaran *discovery learning* dan media boneka Apati

Langkah-langkah menyiapkan pembelajaran *discovery learning* dan media Kusa Apati adalah sebagai berikut:

1) Memilih Kompetensi Dasar untuk dimasukkan ke dalam modul.

- 2) Menentukan dan mengembangkan indikator dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan Kompetensi Dasar yang telah dipilih dalam penelitian.
- 3) Menentukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan *sintaks* pembelajaran *discovery learning*.
- 4) Menjabarkan kegiatan dalam kegiatan pembuka, inti, dan penutup sesuai dengan indikator yang akan dicapai.
- 5) Memilih sumber belajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran.
- 6) Menyusun materi ajar, media, dan alat penelitian yang dapat mengukur ketercapaian indikator.

c. Menyusun instrumen penelitian

Instrumen yang disiapkan adalah instrumen lembar soal tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar Matematika sebelum dan setelah mengikuti proses pembelajaran *discovery learning* dengan media Kusa Apati.

d. Memvalidasikan instrumen penelitian

Instrumen yang telah dibuat yang berupa Silabus, RPP, materi ajar, LKS, soal tes dan media divalidasi ke dosen ahli Matematika dan ke guru, serta menguji cobakan tes ke kelas lain untuk menguji valid atau tidak butir soal yang akan digunakan dalam penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

a. *Pretest*

Sebelum perlakuan atau *treatment* dilakukan, peneliti memberikan *pre test* terlebih dahulu yang berupa tes kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengukur hasil belajar mereka.

b. *Treatment*

Peneliti memberikan penjelasan materi volume kubus dan balok dengan menggunakan pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan media Kusa Apati, memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya terkait materi yang belum paham pada kelas eksperimen, dan memberikan pembelajaran yang konvensional pada kelas kontrol.

c. *Posttest*

Setelah perlakuan atau *treatment* dilakukan peneliti memberikan *posttest* yang berupa tes kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengukur hasil belajar mereka setelah diberikan perlakuan. Hasil tes dibandingkan dengan hasil yang didapat pada tahap awal (*pretest*).

I. Metode Analisis Data

Teknik analisis data dalam peneliti ini menggunakan beberapa uji analisis yaitu:

1. Uji Prasyarat

Data penelitian yang dikumpulkan terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat sebelum diolah dengan teknik analisis data. Penelitian ini menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan IBM SPSS versi 20.0. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% yaitu :

- 1) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varian dari beberapa sampel sama atau tidak. Uji homogenitas digunakan sebagai acuan untuk menentukan keputusan uji statistik. Uji homogenitas varians dapat menggunakan *Levene's test of equality error variances* dengan bantuan program IBM SPSS versi 20.0. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari hasil perhitungan. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika $\text{sig.} > 0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen) dan jika $\text{sig.} < 0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen).

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji diterima tidaknya hipotesis yang diajukan. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Uji Mann Whitney U* dengan menggunakan *SPSS* versi *20.0*. Adapun ketentuannya disajikan pada tabel 10 berikut:

Tabel 10 Taraf Signifikansi

Taraf signifikan (α) = 0,05 atau 5%

Kriteria yang digunakan dalam uji-t adalah:

H1 diterima apabila $\text{Sig} < 0,05$ atau $t \text{ tabel} < t \text{ hitung}$

H1 tidak diterima apabila $\text{Sig} > 0,05$ atau $t \text{ tabel} > t \text{ hitung}$

H1= pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Kusa Apati* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas V.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan Media Kusa Apati terhadap hasil belajar Matematika Siswa Kelas V materi volume kubus dan balok. Hasil belajar Matematika merupakan proses perubahan tingkah laku siswa baik kognitif, afektif maupun psikomotorik dengan menggunakan metode tertentu dalam bidang Matematika, sehingga siswa dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi volume kubus dan balok. Pembelajaran *Discovery Learning* merupakan suatu cara yang digunakan dalam pembelajaran dengan memusatkan sebagian kegiatan pembelajaran seperti rumusan masalah, pengumpulan data, pengujian hipotesis, dan penarikan kesimpulan dilakukan oleh siswa untuk mencari pengetahuannya sendiri. Siswa melakukan sebuah percobaan untuk menemukan pengetahuan sehingga pengetahuan yang diperoleh akan tersimpan lama dalam ingatan.

Bukti adanya pengaruh dalam peningkatan hasil belajar yaitu dilihat dari hasil uji *Mann Whitney U* menunjukkan bahwa *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan, ditunjukkan dengan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,001, ($0,001 < 0,05$). Peningkatan hasil belajar Matematika ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar Matematika kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan

model pembelajaran *Discovery Learning* dengan Media Kusa Apati berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika Siswa Kelas V.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan tersebut, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya memiliki keterampilan dan pengetahuan akan model pembelajaran yang inovatif dan selalu memberikan variasi pada kegiatan pembelajaran sehingga mampu meminimalkan rasa bosan pada siswa.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Suprijono. 2010. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anggraeni, Gesti. 2018. Pengaruh Model *Discovery Learning* Dengan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA. _____: _____.
- Arifin, Zainal. 2016. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Zainal, Siti Kamsiyati, and Idam Atmojo. 2013. Pengaruh Penggunaan Metode *Discovery* Berbasis Media Realita Terhadap Hasil Belajar IPA.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin, and Esa Wahyuni, Nur. 2011. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Djamarah, S, B, and Zain Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Heruman. 2013. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: Rosdakarya.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Kurniasih, and Sani. 2014. Model Pembelajaran Discovery Learning. Wawasan Edukasi: 68–71. _____: _____.
- Kustandi, Cecep. 2011. Media Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rusman. 2016. Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusmono. 2012. Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sanjaya, Wina. 2012. Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prrenada Media Group.
- Siregar, Eveline, and Hartini Nara. 2015. Teori Belajar Dan Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Siregar, Syofian. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Slameto. 2010. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subur. 2015. Pembelajaran Nilai Moral Berbasis Kisah. Yogyakarta: Kalimedia.
- Sudaryono. 2012. Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta:

Kencana.

Suyono, and Hariyanto. 2012. Belajar Dan Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Wulandari, Yun Ismi, Sunarto, and Salman Alfarisy Totalia. 2015. Implementasi Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Iis I Sma Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015. 1–21.