

Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan “Kuba-Kusa” Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V

¹Rilfa Indah Rhadita, ²Wahyu Nugroho, ³Angga Setiawan

^{1,2,3}STKIP PGRI Trenggalek

*E-mail korespondensi: rilfaindahol@gmail.com¹, nugrohowahyu.wn93@gmail.com,
anggasetiawan25.as@gmail.com³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model *discovery learning* berbantuan alat peraga “Kuba-Kusa” berpengaruh terhadap hasil belajar matematika khususnya pada materi volume kubus dan balok siswa kelas V SDN 1 Duren. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas V di SDN1 Duren sebanyak 14 siswa dan siswa kelas V di SDN 1 Dermosari sebanyak 13 siswa. Metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif, dan jenis penelitiannya *non equivalent pretest and posttest control group design*. Hasil belajar matematika diukur dengan instrumen tes berbentuk butir soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Berdasarkan hasil penelitian dari uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test*, didapatkan hasil sig (*2-tailed*) yaitu ($0,003 < 0,05$), jadi hasil menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa di SDN 1 Duren dipengaruhi oleh model *discovery learning* berbantuan alat peraga “Kuba-Kusa”. Terlihat dari rata-rata hasil *Posttest* 80,00 pada kelas eksperimen dan rata-rata hasil 66,92 pada kelas kontrol.

Kata kunci: *Discovery Learning*, “Kuba-Kusa” (Kubus Balok Kubus Satuan), Hasil Belajar Matematika

Abstract

The purpose of this study was to determine whether the discovery learning model assisted by the “Cuban-Kusa” teaching aid had an effect on mathematics learning outcomes, especially on the volume of cubes and blocks for fifth grade students at SDN 1 Duren. The sample of this research is the fifth grade students at SDN 1 Duren as many as 14 students and the fifth grade students at SDN 1 Dermosari as many as 13 students. The research method uses quantitative research, and the type of research is non-equivalent pretest and posttest control group design. Mathematics learning outcomes are measured by a test instrument in the form of 20 multiple-choice questions. Based on the research results from hypothesis testing using independent sample t-test, the results obtained are sig. (*2-tailed*) namely ($0.003 < 0.05$), so the results show that H_a is accepted and H_0 is rejected. It can be concluded that the mathematics learning outcomes of students at SDN 1 Duren are influenced by the discovery learning model assisted by the “Cuban-Kusa” teaching aids. It can be seen from the average posttest results of 80.00 in the experimental class and the average results of 66.92 in the control class.

Keywords: *Discovery learning*, “Cuban-Cusa” (cube block cube unit), Math Learning Results



<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i2.238>

Copyright© 2022, Rilfa Indah Rhadita et al.

This is an open-access article under the [CC-BY License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting terutama di Indonesia, lantaran pendidikan adalah wadah atau tempat untuk menumbuhkan kapasitas, keterampilan dan membangun karakter seseorang. Menurut (Nugroho 2021:29) dengan memajukan sumber daya manusia khususnya guru yang berada di garda terdepan dalam memberikan pengalaman dan pengetahuan kepada siswa menjadi salah satu cara yang diterapkan. Pada kurikulum 2013 guru tidak lagi berperan sebagai subjek tetapi guru menjadi fasilitator dalam memindah ilmu pengetahuan. Di sini siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti langkah-langkah pembelajaran. Guru harus cakap untuk membangun kegiatan pembelajaran yang mengasyikkan, menantang, bermakna serta tidak monoton. Namun masih ada guru yang masih menerapkan model yang terkesan tradisional yaitu melalui metode ceramah yang cenderung monoton sehingga membuat siswa mudah jenuh dan bosan terutama pada pelajaran matematika. Tak hanya itu, guru pun masih belum memakai media yang tepat dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan dari hasil wawancara dan observasi di SDN 1 Duren, peneliti menjumpai persoalan yang berkenaan dengan pelajaran matematika. Matematika itu sendiri adalah suatu ilmu yang membutuhkan kecakapan berpikir secara logis yang di dalamnya terdapat angka, bilangan, yang dapat dianalisis hasilnya. (Wahyudi and Siswanti 2015:26). Salah satu permasalahan mendasar bagi siswa kelas 5 SDN 1 Duren pada pelajaran matematika yaitu kecenderungan siswa yang kurang memahami materi volume kubus dan balok, sehingga mengakibatkan hasil belajar yang menurun. Hasil belajar sendiri ialah ukuran keberhasilan siswa yang diperoleh dari hasil belajarnya.

Pembelajaran yang optimal akan mencapai hasil belajar yang baik (Setiawan 2021:7). Oleh karena itu, hasil belajar dikatakan sebagai acuan tercapai atau tidaknya siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran. Jika dilihat dari rata-rata semester dua tahun ajaran 2020/2021, nilai sebagian siswa pada hasil akademik sebenarnya belum sampai pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang disarankan yaitu 65, ini didasari pada hasil wawancara peneliti kepada guru wali kelas 5 SDN 1 Duren. Bukti ini menerangkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dijalankan belum tercapai dengan maksimal, karena masih menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat. Di sini model pembelajarannya masih terkesan tradisional dan hanya menggunakan model konvensional melalui metode ceramah yang monoton sehingga membuat siswa mudah bosan terutama pada pelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi siswa saat belajar matematika, peneliti memberikan solusi dengan mengganti model pembelajaran. Menurut peneliti model *discovery learning* inilah yang sesuai untuk diterapkan. Menurut (Puspitadewi, et.al. 2016:115) model *discovery learning* memfokuskan siswa untuk memahami konsep dasar terlebih dahulu dengan cara meminta siswa untuk ikut terlibat aktif dalam proses pembelajarannya. Hal senada dikemukakan menurut (Maharani and Hardini 2017: 552) bahwa model *discovery learning* ini dalam penerapannya tidak menyampaikan materi secara utuh, melainkan di sini mementingkan keterlibatan siswa secara aktif agar siswa mendapatkan sendiri konsep yang diajarkan dalam materi. Kelebihan model *discovery learning* ini yaitu mampu merangsang pola pikir siswa secara kritis dan aktif, yang mana siswa disini mampu menggali sendiri konsep yang telah dipelajarinya, dan hasil yang didapatkan akan terus diingat dalam memori

siswa. Menurut (Dahlia, Setiawati, and Taufina 2019:74) hal ini dapat menumbuhkan pola pikir siswa yang tidak hanya berpusat pada rumus yang sudah ada saja, melainkan ini dapat melatih siswa untuk menemukan bagaimana cara mendapatkan rumus tersebut. Langkah-langkah menerapkan model ini meliputi : (1) stimulasi, (2) pertanyaan/identifikasi, (3) pengumpulan data, (4) pengolahan data, (5) pembuktian dan (6) kesimpulan/generalisasi . (Syah 2014:243)

Permasalahan siswa dalam materi terkait volume kubus dan balok melalui model *discovery learning*, perlu adanya bantuan dari alat peraga yang cocok, sebab penggunaan alat peraga sangat penting karena pada hakikatnya matematika merupakan pelajaran yang abstrak. Untuk membuat pelajaran matematika yang abstrak menjadi konkret, guru harus menggunakan alat peraga guna memudahkan pemahaman siswa dalam pelajaran tersebut. Menurut (Hutauruk and Simbolon 2018:124) alat peraga yaitu alat yang dipakai guru untuk memperagakan materi pelajarannya dan membantu siswa dalam proses belajarnya. Kecakapan guru ketika memakai alat peraga dapat mendorong interaksi langsung antara siswa dengan alat peraga yang digunakan (Midya Yuli Amreta and Ani Safa'ah 2021). Hal sejalan juga dikemukakan oleh (Wildaniati and Afriana 2019:65) Alat peraga yaitu benda yang digunakan guru untuk memperagakan selaras dengan materi yang mau disampaikan.

Alat peraga digunakan sebagai perantara untuk memahami konsep dasar terbentuknya volume kubus dan balok yaitu memakai alat peraga "Kuba-Kusa" (Kubus Balok menggunakan Kubus Satuan). Kubus satuan merupakan kubus yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi, yang berukuran satu satuan. Menurut (Anwar & Usa 2020:45) Kubus satuan ialah sejenis alat peraga yang berperan untuk memperjelas konsep dari bangun ruang kubus dan balok, serta yang dimaksud volume adalah semua kubus satuan yang mengisi kekosongan dalam suatu bangun ruang tersebut. Kegiatan pembelajaran pun menjadi bermakna, karena dengan penggunaan kubus satuan ini siswa dapat menemukan dan menggali sendiri konsep dasar yang terbentuk pada volume kubus dan balok, sehingga siswa akan terus teringat konsep tersebut (Aji, Yayuk, and A'yunin 2019:270). Dengan menerapkan model *discovery learning* serta dibantu oleh alat peraga "Kuba-Kusa", juga diharapkan mampu mengatasi dan membantu permasalahan siswa di kelas V terkait hasil belajar matematika di SDN 1 Duren.

Penelitian ini diperkuat dan dikaitkan dengan penelitian sebelumnya oleh Zulastris (2017) yang menerapkan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi bangun datar. Penelitian tersebut menghasilkan adanya pengaruh dalam melakukan penerapannya. Selaras dengan penelitian lain, penelitian oleh Nurlinda Sari (2021) yaitu menerapkan model *discovery learning* dengan bantuan media konkrit terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV. Hasil penelitian menemukan adanya pengaruh yang baik dalam menerapkannya. Hal senada juga dilakukan penelitian oleh Payosi (2020) dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar pkn siswa kelas IV. Dapat disimpulkan bahwa dari hasil penelitian sebelumnya dapat dibuktikan bahwa model *discovery learning* ini memberikan pengaruh yang baik terhadap siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya, namun dengan penelitian terdahulu terdapat perbedaan waktu, tempat, materi, media, dan tingkatan kelasnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong masuk pada penelitian kuantitatif, yang di mana dominan berisikan angka di dalamnya (Arikunto 2014:27). Penelitian ini bersifat eksperimen (*Quasi Eksperimen*). Menurut (Sugiyono 2019:110) penelitian eksperimen dipakai jika ingin mendapati pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap hasil yang akan diperoleh. Berdasarkan tujuan tersebut, peneliti memilih penelitian *Quasi Eksperimen*. Adapun bentuk desainnya menggunakan kelompok kontrol *non equivalent pre test and post test control group design*. Instrumen berbentuk tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan, dan observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan siswa dan guru dalam menerapkan model *discovery learning* berbantuan alat peraga “Kuba-Kusa” di dalam kelas. Pengambilan sampelnya memakai teknik *Non Probability Sampling*. Populasi yang digunakan yaitu pada kelompok eksperimen siswa kelas V di SDN 1 Duren yang berjumlah 14 siswa, dan pada kelompok kontrol yaitu siswa kelas V di SDN 1 Dermosari yang berjumlah 13.

Teknik sampel yang digunakan yaitu *Non Probability Sampling*. Jenis sampel yaitu *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* merupakan teknik pengambilan sampel ketika populasi dipakai sebagai sampel (Sugiyono 2019:127). Peneliti mengambil semua populasi menjadi sampel yaitu 27 siswa. Pada uji validitas memerlukan uji korelasi *product moment*, uji reliabilitas dengan rumus *Alpha Cronbach*, sedangkan uji normalitas data memerlukan uji *Shapiro Wilk* melalui bantuan SPSS25, ketentuan apabila nilai Sig. >0,05 termasuk disribusinya normal. Pada uji homogenitas data memerlukan *levene test* melalui bantuan SPSS 25, dengan ketetapan semisal nilai Sig. > 0,05, termasuk varians-nya sama. Namun, semisal nilai Sig. ≤ 0,05, termasuk bukan dari varians yang sama. Uji hipotesis dilakukan dengan Uji *Independen Sample T-test*, kriteria jika taraf signifikansi <0,05 artinya terdapat pengaruh atau hipotesis H_0 ditolak. Jika taraf signifikansi >0,05 artinya tidak ada pengaruh yang signifikan atau hipotesis H_0 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar adalah transformasi dalam perilaku pada siswa sesudah belajar dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Kunandar 2013:62). Sedangkan menurut Susanto (2016:5) hasil belajar siswa ialah hasil tes pada materi tertentu dalam bentuk skor setelah anak melalui proses belajarnya. Kegiatan belajar mengajar yang optimal, berpengaruh baik pada hasil belajarnya (Setiawan 2021:7). Dapat disimpulkan hasil belajar adalah transformasi dalam tingkah laku siswa berupa kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotorik setelah menerima proses belajar dan ditulis berupa skor dari hasil tes pada materi atau topik tertentu serta melalui kegiatan belajar yang optimal dapat membuat hasil belajar yang baik.

Model *discovery learning* merupakan salah satu model yang mendorong siswa aktif untuk menemukan dan menggali sendiri konsepnya, agar hasil yang didapatkan tetap terus teringat dalam memori siswa (Salmon 2012:4). Pernyataan lebih lanjut oleh (Kurniasih 2014:97) *discovery* yaitu bertujuan untuk menemukan konsep melalui kegiatan percobaan terlebih dahulu untuk mendapat informasi/data. Hal senada juga dinyatakan oleh (Maharani and Hardini 2017:552) bahwa *discovery learning* yaitu kegiatan belajar yang lebih mendorong siswa agar aktif dalam menemukan suatu konsep yang dipelajari, namun pembelajaran yang disampaikan guru tidak diberikan

secara lengkap. Simpulannya model *discovery learning* ialah suatu proses pembelajaran yang mana materi tidak diperkenalkan secara lengkap/penuh dan mengharapkan siswa agar aktif dalam mendapatkan suatu konsep melalui kegiatan percobaan.

Kuba-Kusa (Kubus Balok menggunakan Kubus Satuan) merupakan salah satu jenis alat peraga. Kuba-Kusa adalah sejenis alat peraga yang dirancang dan dibuat dari kertas karton yang bentuknya kubus dan balok besar serta kubus satuan yang berperan sebagai sarana perantara untuk menemukan dan memperjelas konsep atau materi secara konkret yang disampaikan terkait tentang materi volume kubus dan balok.

Hubungan Model *Discovery Learning* Berbantuan Alat Peraga “Kuba-Kusa” Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan karakteristik model *discovery learning* dan alat peraga “Kuba-Kusa”, peneliti beranggapan bahwa ada hubungan positif antara model ini dengan alat peraga “Kuba-Kusa”, khususnya pada materi volume kubus dan balok. Karena dalam mengaplikasikan model ini khususnya dalam pelajaran matematika yang sifatnya abstrak, maka perlu adanya bantuan dari alat peraga yang sesuai agar pelajaran matematika yang sifatnya abstrak bisa menjadi konkret, sehingga dalam memahami materinya siswa dapat lebih mudah serta pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Menurut peneliti alat peraga yang cocok dalam materi volume kubus dan balok ini yaitu alat peraga “Kuba-Kusa”. Alat peraga “Kuba-Kusa” yaitu sejenis alat peraga yang dibuat dari kertas karton dengan bentuk kubus dan balok besar serta kubus satuan yang gunanya sebagai sarana perantara untuk memperjelas konsep atau materi secara konkret dalam menentukan volume kubus dan balok. Menurut Aji et al (2019:270) siswa mampu mendapatkan sendiri konsep dasar volume bangun ruang kubus dan balok jika memakai bantuan kubus satuan.

Data Hasil Penelitian

Hasil penelitian diukur dengan instrumen tes berbentuk butir soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Berikut ini adalah perolehan hasil tes untuk mengetahui kemampuan pengetahuan siswa dengan perlakuan model *discovery learning* berbantuan alat peraga “Kuba-Kusa” pada kelas eksperimen dan perolehan hasil tes untuk mengetahui kemampuan pengetahuan siswa dengan perlakuan model konvensional melalui metode ceramah berbantuan media gambar sebagai pembandingan diperoleh hasil dengan data dan interval sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* dan *Posttest* dari Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
	Interval	Kategori	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Interval	Kategori	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	<65	Kurang	12	2	<65	Kurang	11	5
2.	65-76	Cukup	2	3	65-76	Cukup	2	5
3.	77-88	Baik	0	5	77-88	Baik	0	3
4.	89-100	Sangat baik	0	4	89-100	Sangat baik	0	0
	Jumlah		14	14	Jumlah		13	13
	Jumlah		14	14	Jumlah		13	13

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan data distribusi pada tabel 1 di atas, hasil *pretest* kelas eksperimen yang diperoleh berkategori kurang yang di mana dapat dilihat dari rata-rata interval skor terbanyak adalah interval skor < 65 yaitu ada 12 siswa. Hasil *posttest* yang diperoleh berkategori baik yang di mana dapat dilihat dari rata-rata interval skor terbanyak adalah interval skor 77–88 yaitu ada 5 siswa. Sedangkan hasil *pretest* kelas eksperimen yang diperoleh berkategori kurang yang di mana dapat dilihat dari rata-rata interval skor terbanyak adalah interval skor <65 yaitu ada 11 siswa. Hasil *posttest* yang diperoleh berkategori kurang dan cukup yang dimana bisa dilihat dari rata-rata interval skor terbanyak adalah interval skor < 65 dan 65 - 76 yaitu masing-masing ada 5 siswa.

Tabel 2. Data Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.

Variabel	Pretest		Posttest	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
N	14	13	14	13
Total	800	730	1.120	870
Rata-Rata	57,14	56,15	80,00	66,92
Nilai Tertinggi	65	65	95	80
Nilai Terendah	50	50	60	55

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan tabel 2. Di atas, nilai *pretest* SDN 1 Duren dari 14 sampel diperoleh hasil total 800, rata-rata nilai 57,14, nilai tertinggi 65, dan nilai terendah 50. Sedangkan hasil *posttest* SDN 1 Duren adalah 1.120 rata-rata nilai 80,00 nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 60, sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan sesudah diberikan perlakuan. Sedangkan diketahui bahwa nilai *pretest* SDN 1 Dermosari dari 13 sampel diperoleh hasil total 730, rata-rata nilai 56,15 nilai tertinggi 65 dan nilai terendah 50. Kemudian, hasil *posttest* SDN 1 Dermosari adalah 870, rata-rata nilai 66,92 nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 55, sehingga hasil belajar mengalami peningkatan sesudah diberikan perlakuan, namun tidak terlalu signifikan.

Selanjutnya yaitu dilakukan tahap menganalisis data. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan sebelum memberikan instrumen kepada sampel penelitian. Uji kesukaran untuk mengukur fase kesukaran soal dan dilakukan uji daya pembeda guna mencari tahu mana siswa yang tergolong pandai dan mana yang tergolong kurang pandai. Berikut tabel rekapitulasi uji instrumen tes.

Tabel3. Hasil Rekapitulasi Instrumen Tes

Butir Soal	Uji Validitas		Reliabilitas		Tingkat Kesukaran		Daya Pembeda	
	Nilai	Ket	Nilai	Ket	Nilai	Ket	Nilai	Ket
Soal 1	0,464	Valid	0,828	Tinggi	0,77	Mudah	0,347	Sedang
Soal 2	0,646	Valid	0,815	Tinggi	0,70	Sedang	0,632	Tinggi
Soal 3	0,407	Valid	0,832	Tinggi	0,70	Sedang	0,275	Sedang
Soal 4	0,421	Valid	0,827	Tinggi	0,57	Sedang	0,375	Sedang

Soal 5	0,366	Valid	0,831	Tinggi	0,77	Mudah	0,273	Sedang
Soal 6	0,601	Valid	0,819	Tinggi	0,57	Sedang	0,525	Tinggi
Soal 7	0,502	Valid	0,826	Tinggi	0,73	Mudah	0,389	Sedang
Soal 8	0,467	Valid	0,827	Tinggi	0,70	Sedang	0,379	Sedang
Soal 9	0,393	Valid	0,829	Tinggi	0,67	Sedang	0,339	Sedang
Soal 10	0,509	Valid	0,823	Tinggi	0,67	Sedang	0,460	Tinggi
Soal 11	0,387	Valid	0,828	Tinggi	0,87	Mudah	0,362	Sedang
Soal 12	0,484	Valid	0,823	Tinggi	0,53	Sedang	0,447	Tinggi
Soal 13	0,394	Valid	0,830	Tinggi	0,73	Mudah	0,317	Sedang
Soal 14	0,566	Valid	0,819	Tinggi	0,63	Sedang	0,542	Tinggi
Soal 15	0,540	Valid	0,825	Tinggi	0,60	Sedang	0,421	Tinggi
Soal 16	-0,131	Tidak Valid						
Soal 17	0,204	Tidak Valid						
Soal 18	0,175	Tidak Valid						
Soal 19	0,509	Valid	0,825	Tinggi	0,67	Sedang	0,408	Tinggi
Soal 20	0,339	Tidak Valid						
Soal 21	0,344	Tidak Valid						
Soal 22	0,363	Valid	0,830	Tinggi	0,73	Mudah	0,317	Sedang
Soal 23	0,524	Valid	0,822	Tinggi	0,63	Sedang	0,473	Tinggi
Soal 24	0,495	Valid	0,828	Tinggi	0,63	Sedang	0,354	Sedang
Soal 25	0,545	Valid	0,822	Tinggi	0,77	Mudah	0,481	Tinggi

Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji prasyarat analisis dengan tujuan guna mengetahui apakah analisis data tersebut boleh dilanjutkan pada tahap pengujian hipotesis atau tidak. Hasil dari uji normalitas melalui uji *Shapiro Wilk* melalui bantuan SPSS 25.0 pada taraf sig. 0,05.

Tabel 4. Uji Normalitas Data Siswa SDN 1 Duren dan SDN 1 Dermosari

		Test of Normality		
Kelas		Statistic	Shapiro-Wilk df	Sig
Hasil Belajar Siswa	Pre_Eks	,893	14	,090
	Post_Eks	,932	14	,327
	Pre_Kon	,875	13	,062

Post_Kon	,888	13	,091
----------	------	----	------

Dapat disimpulkan bahwa dari tabel 4. Di atas, hasil belajar matematika siswa berdistribusi normal. Dibuktikan dari nilai signifikansi sebelum memberikan implementasi model *discovery learning* berbantuan alat peraga “Kuba-Kusa” di kelas eksperimen adalah sebesar $0,090 > 0,05$ dan nilai signifikansi sesudah pelaksanaan dikelas eksperimen adalah sebesar $0,327 > 0,05$. Sedangkan nilai signifikansi sebelum perlakuan model konvensional melalui metode ceramah berbantuan media gambar di kelas kontrol adalah sebesar $0,062 > 0,05$ dan nilai signifikansi sesudah perlakuan model konvensional melalui metode ceramah berbantuan media gambar di kelas kontrol adalah sebesar $0,091 > 0,05$. Hasil menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa berdistribusi normal sebab nilai signifikansi data di atas $> 0,05$.

Selanjutnya uji homogenitas yang gunanya untuk mendapati data kedua kelompok atau lebih apakah bervariasi homogen atau heterogen dan dilakukan dengan menggunakan *levene test* berbantuan SPSS 25.0 serta ketentuannya yaitu apabila nilai sig. $> 0,05$ maka data berasal dari varians yang sama.

Tabel 5. Uji Homogenitas Data Siswa SDN 1 Duren dan SDN1 Dermosari
Test of Homogeneity of Variance

Levene Statistic			df	df	Sig.
			1	25	
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,131	1	25	,721

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan tabel 5. diatas, nilai signifikansi pada kolom *Based on Mean* pengujian tersebut sebesar $0,721 > 0,05$, jadi data hasil perolehan belajar berasal dari varian yang sama (homogen).

Dilanjutkan uji hipotesis melalui uji *Independent Samples T-test* yang bertujuan guna mengetahui pengaruh dari model *discovery learning* berbantuan alat peraga “Kuba-Kusa” terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN 1 Duren. Ketentuannya yaitu jika nilai Sig. (*2tailed*) $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Tabel 6. Uji Hipotesis

Independent Sample Test							
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means			
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean difference	Std. Error difference	95% Confidence Interval of the Difference

		Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	,131	,721
	Equal variances not assumed	3,286	25,003
		13,077	3,986
		4,868	21,285
		3,306	24,652
		13,077	3,956
		4,924	21,230

Dapat disimpulkan bahwa dari tabel 6. Di atas, nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,003 < 0,05$, yang bermakna H_a diterima dan H_0 ditolak. Simpulannya terdapat adanya pengaruh dari model *discovery learning* berbantuan alat peraga “Kuba-Kusa” terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Duren.

Model *discovery learning* berbantuan alat peraga “Kuba-Kusa” ini digunakan untuk mengetahui adakah pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika bagi siswa kelas V di SDN 1Duren. Kelebihan model ini yaitu dapat membuat siswa berpartisipasi aktif dan menyelidiki sendiri konsep belajarnya, sehingga siswa akan selalu mengingat konsepnya (Hosnan 2014:287). Model *discovery learning* juga dilakukan melalui kegiatan percobaan. Menurut Abdullah (2014:88) dengan menemukan konsep melalui suatu pengamatan ataupun percobaan adalah salah satu kegiatan belajar dengan menerapkan model *discovery learning*.

Tak hanya itu, dalam penelitian ini juga terdapat bantuan alat peraga, agar pelajaran matematika yang sifatnya abstrak bisa menjadi konkret dan dapat menciptakan kondisi bagi siswa untuk memahami materi jadi lebih mudah karena siswa ikut serta secara langsung. Alat peraga “Kuba-Kusa” adalah salah satu alat peraga yang cocok dengan materi volume kubus dan balok. “Kuba-Kusa” adalah sejenis alat peraga yang dirancang dan dibuat dari kertas karton berupa kubus dan balok besar serta kubus satuan yang berperan sebagai sarana perantara untuk menemukan dan memperjelas konsep atau materi secara konkret. Kelebihan dari alat peraga ini dapat membantu untuk mencari dan menemukan sendiri dalam menentukan volume kubus dan balok melalui kubus satuan

KESIMPULAN DAN SARAN

Bersumber pada penelitian yang sudah dilakukan, model *discovery learning* berbantuan alat peraga “Kuba-Kusa” ini terbukti dapat dijadikan alternatif sebagai upaya peningkatan pada pelajaran matematika dalam hasil belajarnya. Diketahui siswa mampu menggapai nilai melebihi (KKM) yang sudah ditetapkan. Simpulannya terdapat adanya pengaruh dari model *discovery learning* berbantuan alat peraga “Kuba-Kusa” terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN 1 Duren. Sarannya diharapkan dalam penelitian ini digunakan sebagai referensi dan pertimbangan guna memilih model yang tepat dalam pelajaran matematika bagi penelitalainnya kemudian untuk melakukan penelitian. Kendala dan kekurangan penelitian ini terletak pada waktu, dikarenakan dalam penerapan model *discovery learning* ini pada prosesnya membutuhkan waktu yang lebih lama.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan Terima kasih kepada semua pihak yang sudah terlibat dan mendukung dalam terselesainya penelitian ini dan untuk kedua orang tuaku yang telah memberi ku semangat dan motivasi. Tak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada SDN 1 Duren dan SDN 1 Dermosari.

REFERENSI

- Abdullah, Ridwan. (2014). *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aji, Pujo Setyo, Erna Yayuk, and Novi Qurrata A'yunin. (2019). "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Discovery Learning Melalui Media Kubus Satuan Pada Siswa Kelas V Sdn Kauman 1 Malang." *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 3(1):269–75. doi: 10.30738/tc.v3i1.4248.
- Anwar & Usa, S. L. (2020). "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Kubus Satuan Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pokok Bahasan Volume Kubus Dan Balok Kelas V SD." *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika* 6.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahlia, Dina, Nike Sri Setiawati, and Taufina Taufina. (2019). "Pendekatan Sainifik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pesona Dasar* 7(2):10–17. doi: 10.24815/pear.v7i2.14754.
- Fithriyah, D. N., Yulia, N. M., & Aula, F. D. (2022). Dampak Pembelajaran Daring Selama Pandemic Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 173-180.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Sainifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Hutauruk, Pindo, and Rinci Simbolon. (2018). "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba." *School Education Journal Pgsd Fip Unimed* 8(2):121–29. doi: 10.24114/sejpgsd.v8i2.9770.
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Kurniasih, Sani. (2014). *Strategi – Strategi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Maharani, Bakti Yuni, and Agustina Tyas Asri Hardini. (2017). "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning." *E-Jurnalmitrapendidikan* 1:549–61.
- Midya Yuli Amreta, and Ani Safa'ah. (2021). "Pengaruh Media PAPANKA Terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan Dan Pengurangan Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 1(1):21–28. doi: 10.32665/jurmia.v1i1.192.
- Nugroho, Wahyu. (2021). *Strategi Guru Dalam Memanfaatkan Pembelajaran Berbasis Digital Pada Kurikulum Darurat*. Tulungagung: Akademisi dalam Lingkaran Daring.
- Nurlinda Sari. (2021). "Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Konkrit Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Inpres 1 Tolai."
- Payosi, Ade. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 14 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang*.
- Puspitadewi, R., A. N. C. Saputro, and ... (2016). "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Pada

- Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI" *Jurnal Pendidikan ...* 5(4):114-19.
- Romadhan, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Budaya Literasi Melalui Cerita Rakyat dalam Membentuk Sikap Nasionalisme Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 81-88.
- Salmon, A. et al. (2012). "Belajar Dan Pembelajaran Matematika Model Pembelajaran Discovery Learning." Universitas Patimura Ambon.
- Setiawan, Angga. (2021). "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Probing-Prompting Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Lingkungan Sahabat Kita Di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 7(1):1-16. doi: 10.29407/jpdm.v7i1.15963.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suttriso, S. (2021). Analisis Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 348380.
- Suttriso, S. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga Ips Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 77-90.
- Suttriso, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 83-91.
- Syah. (2014). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya.
- Wahyudi, Wahyudi, and Mia Christy Siswanti. (2015). "Pengaruh Pendekatan Saintifik Melalui Model Discovery Learning Dengan Permainan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SD." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5(3):23. doi: 10.24246/j.scholaria.2015.v5.i3.p23-36.
- Wildaniati, Yunita, and Adesia Afriana. (2019). "Penggunaan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Gunung Katun Kecamatan Baradatu." *Dewantara* VII:56-72.
- Zulastri. (2017). "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Sifat Bangun Datar Siswa Kelas III MI Nurul Islam Semarang Tahun Ajaran 2016/2017." UIN Walisongo Semarang.