

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA *MATH GAMES* TERHADAP PENINGKATAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA PESERTA**

DIDIK SEKOLAH DASAR

**(Penelitian *Quasi Eksperiment* pada peserta didik kelas III
di SDN 065 Cihampelas)**

AIDA ZHAHIRA SUDRAJAT

225060164

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas III SDN 065 Cihampelas, khususnya pada materi perkalian. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Math Games* terhadap peningkatan hasil belajar matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain *non-equivalent control group design*. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh, dengan jumlah subjek 54 peserta didik, terdiri dari kelas IIIB sebagai kelas eksperimen dan kelas IIIA sebagai kelas kontrol. Proses pembelajaran menunjukkan bahwa kegiatan berlangsung dengan baik dan kondusif. Peneliti menyusun perangkat ajar berupa modul, bahan ajar, LKPD, evaluasi, serta media *math games*. Selama pembelajaran, peserta didik mampu merespon materi dengan antusias dan aktif. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen meningkat dari 64,00 menjadi 87,16 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol dari 60,1 menjadi 75,37. Nilai signifikan uji *t-test* sebesar 0,000 ($<0,05$) sehingga, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, N-Gain kelas eksperimen sebesar 62,41 (kategori sedang), dan *effect size* 1,3 (kategori tinggi). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan media *Math Games* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas III SDN 065 Cihampelas.

Kata kunci: *Discovery Learning*, *Math Games*, hasil belajar, matematika, sekolah dasar

**THE EFFECT OF DISCOVERY LEARNING MODEL WITH
MATH GAMES MEDIA FOR IMPROVING ELEMENTARY
SCHOOL STUDENTS' MATHEMATICS LEARNING
OUTCOMES**

***(Quasi-Experimental Research on Third Grade
Students at SDN 065 Cihampelas)***

AIDA ZHAHIRA SUDRAJAT

225060164

ABSTRACT

This study is motivated by the low mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN 065 Cihampelas, particularly in multiplication material. The purpose of the study is to determine the effect of applying the Discovery Learning model assisted by Math Games media on improving mathematics learning outcomes. The approach used is quantitative with a quasi-experimental method and a non-equivalent control group design. The sampling technique used is saturated sampling, with a total of 54 students as subjects, consisting of class IIIB as the experimental class and class IIIA as the control class. The learning process showed that activities proceeded well and were conducive. The researcher prepared teaching materials including modules, teaching aids, student worksheets, evaluations, and Math Games media. During the learning process, students were able to respond to the material enthusiastically and actively. The research results showed a significant improvement in the experimental class compared to the control class. The average pretest score of the experimental class increased from 64.00 to 87.16 on the posttest, while the control class increased from 60.1 to 75.37. The significance value of the t-test was 0.000 (<0.05), therefore, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_1) was accepted. The N-Gain of the experimental class was 62.41 (moderate category), and the effect size was 1.3 (high category). The results of this study indicate that the Discovery Learning model assisted by Math Games media has a positive effect on the improvement of mathematics learning outcomes for third-grade students at SDN 065 Cihampelas.

Keywords: *Discovery Learning, Math Games, learning outcomes, mathematics, elementary school*

PANGARUH MODÉL *DISCOVERY LEARNING* DIBANTU KU MÉDIA *MATH GAMES* PIKEUN NGAINGKAT HASIL DIAJAR MATÉMATIKA MURID SAKOLA DASAR

**(Panalungtikan Kuasi Ékspérimén ka Murid
Kelas III di SDN 065 Cihampelas)**

AIDA ZHAHIRA SUDRAJAT

225060164

RINGKESAN

Panilitian ieu dilatarbelakangi ku handapna hasil diajar matematika murid kelas III SDN 065 Cihampelas, khususna dina materi perkalian. Tujuan panilitian nyaéta pikeun nyaho pangaruh panerapan modél *Discovery Learning* kalayan bantuan média *Math Games* kana kanaékan hasil diajar matematika. Pendekatan anu dianggo nyaéta kuantitatif kalayan métode quasi eksperimen jeung desain non-equivalent control group design. Téknik sampling anu dianggo nyaéta sampling jenuh, kalayan jumlah subjek 54 murid, diwangun ku kelas IIIB salaku kelas eksperimen jeung kelas IIIA salaku kelas kontrol. Prosés diajar nunjukkeun yén kagiatan lumangsung kalayan saé jeung kondusif. Panaliti nyusun piranti ajar dina wangun modul, bahan ajar, LKPD, evaluasi, sarta média math games. Salila diajar, murid sanggup ngaréspon materi kalayan sumanget jeung aktip. Hasil panilitian nunjukkeun ayana kanaékan signifikan dina kelas eksperimen dibandingkeun kelas kontrol. Rata-rata nilai *pretest* kelas ékspérimén naék ti 64,00 janten 87,16 dina *posttest*, sedengkeun kelas kontrol ti 60,1 janten 75,37. Nilai signifikan uji t-test nyaéta 0,000 ($<0,05$) janten hipotesis nol (H_0) ditolak jeung hipotesis alternatif (H_1) ditarima. N-Gain kelas ékspérimén nyaéta 62,41 (kategori sedeng), jeung *effect size* 1,3 (kategori luhur). Hasil panalungtikan ieu némbongkeun yén modél *Discovery Learning* kalayan bantuan média *Math Games* boga pangaruh positif kana ningkatna hasil diajar matematika murid kelas III SDN 065 Cihampelas.

Kecap Pamageuh: *Discovery Learning*, *Math Games*, hasil diajar, matematika, sakola dasar