

ABSTRAK

Ahyatun Najiah. 190101070056. *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Permainan Papan Saku Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa*, Pembimbing Skripsi Fitri Nur Hikmah, M.Pd.Si, pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 2023.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Discovery Learning*, Permainan Papan Saku, Kemampuan Berhitung

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah suatu hal yang wajib dilakukan guru. Model pembelajaran *discovery learning* merupakan model yang melibatkan aktivitas siswa. Dengan mengkombinasikan model pembelajaran dengan media diharapkan pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa setelah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan permainan papan saku, mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dengan permainan papan saku untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan permainan papan saku.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan desain penelitian *pretest posttest nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin berjumlah 39 orang, pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan angket. Setelah semua data terkumpul, selanjutnya data dianalisis menggunakan Uji N-Gain, normalitas, homogenitas, dan hipotesis dengan bantuan SPSS Versi 23.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol meskipun kedua kelas mengalami peningkatan dengan kategori sedang. Hal ini diketahui dari hasil Uji N-Gain, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,69. Sedangkan pada kelas kontrol hanya memiliki nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,58. Hasil Uji hipotesis dengan Uji *Independent Sample T-Test* dengan taraf sig. 5% diperoleh nilai Sig. $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dengan permainan papan saku untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Selain itu, hasil angket menunjukkan respon siswa dengan persentase 80% termasuk pada kriteria respon yang baik.