

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol.

##### 1. Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Pada Kelas Eksperimen

Data kemampuan berhitung siswa didapat dari *pretest* dan *posttest* pada materi pembagian di kelas II. Data tersebut kemudian dianalisis dengan Uji N-Gain sehingga peningkatan kemampuan berhitung siswa dapat diketahui. Kemampuan berhitung siswa disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1 Kemampuan Berhitung Siswa Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai		N-Gain	Interpretasi N-Gain
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
1	AAA	46.62	86.58	0,75	Tinggi
2	AZET	53.28	93.24	0,86	Tinggi
3	AAN	39.96	86.58	0,78	Tinggi
4	AAM	46.62	86.58	0,75	Tinggi
5	AZA	39.96	79.92	0,67	Sedang
6	ABI	53.28	93.24	0,86	Tinggi
7	BS	33.3	86.58	0,80	Tinggi
8	FAJ	39.96	79.92	0,67	Sedang
9	GPHI	26.64	79.92	0,73	Tinggi
10	HS	33.3	73.26	0,60	Sedang
11	KSR	39.96	66.6	0,44	Sedang
12	M	46.62	86.58	0,75	Tinggi
13	MFA	53.28	79.92	0,57	Sedang
14	MN	26.64	79.92	0,73	Tinggi
15	MS	46.62	86.58	0,75	Tinggi
16	MZ	59.94	79.92	0,50	Sedang
17	NHA	66.6	86.58	0,60	Sedang
18	RM	73.26	93.24	0,75	Tinggi
19	RA	33.3	79.92	0,70	Tinggi
20	THH	53.28	86.58	0,71	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat peningkatan kemampuan berhitung siswa serta interpretasi peningkatannya pada setiap individu. Selanjutnya, Persentase interpretasi N-Gain disajikan pada gambar berikut ini.



Gambar 4.1 Diagram Interpretasi N-Gain Kelas Eksperimen

Data selanjutnya dianalisis untuk memperoleh rata-rata *pretest*, *posttest* dan N-Gain yang disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2 Rata-rata Kemampuan Berhitung Siswa Kelas Eksperimen

<b>Kelompok</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>	<b>N-Gain</b>	<b>Interpretasi N-Gain</b>
Eksperimen	45.62	83.58	0,69	Sedang

## 2. Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Pada Kelas Kontrol

Kemampuan berhitung siswa pada kelas kontrol diperoleh dari *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan. Data tersebut dianalisis dengan Uji N-Gain sehingga peningkatan kemampuan berhitung siswa dapat diketahui.

Tabel 4.3 Kemampuan Berhitung Siswa Pada Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai		N-Gain	Interpretasi N-Gain
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
1	AFM	26.64	66.6	0,54	Sedang
2	AAA	33.3	73.26	0,60	Sedang
3	ARM	39.96	79.92	0,67	Sedang
4	AA	39.96	79.92	0,67	Sedang
5	AMP	46.62	73.26	0,50	Sedang
6	BDA	33.3	73.26	0,60	Sedang
7	HH	26.64	66.6	0,54	Sedang
8	HIR	46.62	86.58	0,75	Tinggi
9	KA	39.96	79.92	0,67	Sedang
10	MAS	26.64	66.6	0,54	Sedang
11	MK	19.98	59.94	0,50	Sedang
12	MNF	33.3	73.26	0,60	Sedang
13	NH	26.64	73.26	0,64	Sedang
14	NAH	33.3	79.92	0,70	Tinggi
15	NNK	26.64	59.94	0,45	Sedang
16	RQ	39.96	66.6	0,44	Sedang
17	SK	53.28	79.92	0,57	Sedang
18	WA	39.96	73.26	0,55	Sedang
19	ZMA	26.64	73.26	0,64	Sedang

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat peningkatan kemampuan berhitung siswa beserta interpretasi peningkatannya. Kemudian persentase interpretasi N-Gain dari data tersebut disajikan pada gambar berikut.



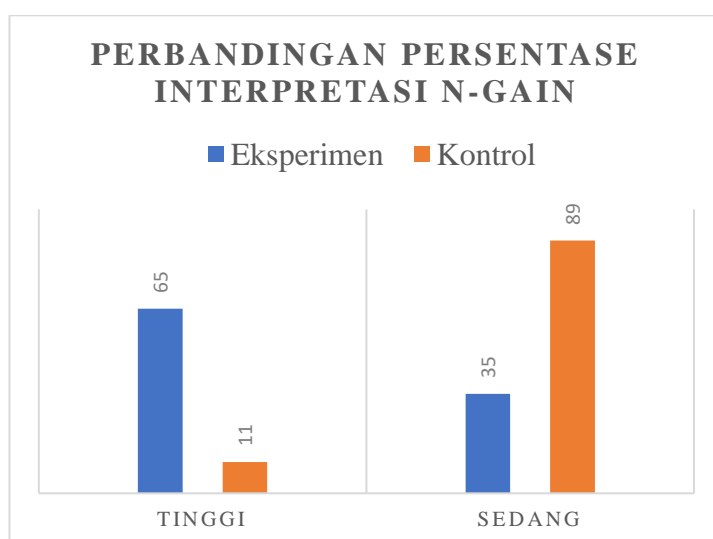
Gambar 4.2 Diagram Interpretasi N-Gain Kelas Kontrol

Data tersebut kemudian dianalisis untuk memperoleh rata-rata *pretest*, *posttest* dan N-Gain, hasil analisis disajikan pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Rata-rata Kemampuan Berhitung Siswa

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	N-Gain	Interpretasi N- Gain
Kontrol	34.7	72.9	0,58	Sedang

Perbandingan persentase interpretasi N-Gain kemampuan berhitung siswa kelas eskperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.3 Diagram Persentase Interpretasi N-Gain

## B. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Permainan

### Papan Saku

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan adalah uji *kolmogorov smirnov* dengan bantuan SPSS versi 23 dengan tingkat signifikansi 0,05. Data yang diuji adalah data *pretest* dan *posttest*. Hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	Data Kemampuan Berhitung		Keterangan
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
Eksperimen	0,200	0,100	Normal
Kontrol	0,070	0,370	Normal

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat hasil uji normalitas pada data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dengan tingkat Sig 5%. Perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada lampiran 11.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan uji *Levene* dengan bantuan SPSS 23 pada tingkat signifikansi 5%. Jika data memperoleh nilai sig lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan kedua data tersebut homogen. Pada Uji ini data yang diuji adalah hasil *pretest* dan *posttest*. Tabel dibawah ini menampilkan hasil uji homogenitas.

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Data Kemampuan Berhitung	Sig	Keterangan
1	<i>Pretest</i>	0,214	Homogen
2	<i>Posttest</i>	0,946	Homogen

Hasil uji homogenitas pada data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan taraf signifikansi 5% adalah homogen sebagaimana dapat dilihat pada tabel 4.6. lampiran 11 berisi perhitungan uji homogenitas.

### 3. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis yang digunakan adalah *Independent Sample T Test*, bertujuan untuk melihat perbedaan pengaruh antara kedua kelas. Hasil uji *independent sample t-test* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

<b>Equal variances assumed</b>	<b>Mean Differences</b>	<b>T</b>	<b>Sig. (2 tailed)</b>
	10.67	4.818	0.000

Berdasarkan tabel 4.7 dapat dilihat uji *independent sampel t-test* dengan sig 5% dapat dilihat hasil uji dengan nilai sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

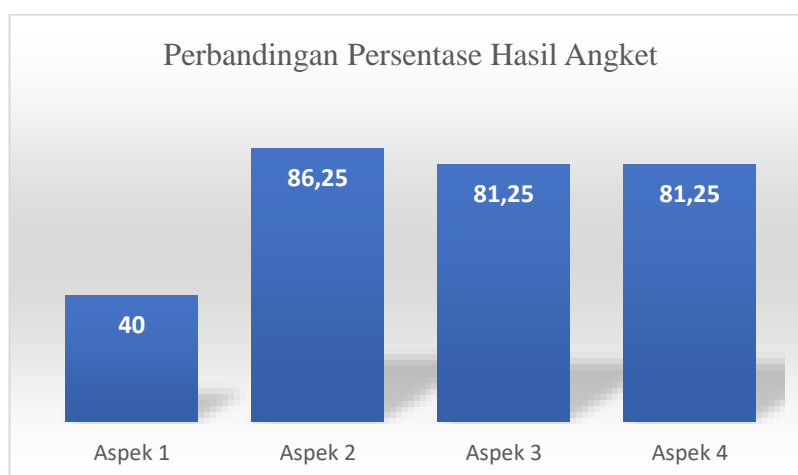
#### C. Hasil Angket Respon Siswa

Untuk melihat respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan model *discovery learning* dengan permainan papan saku, siswa diberikan 16 pernyataan, dengan komposisi 4 pernyataan terkait sikap siswa terhadap matematika, 4 pertanyaan terkait sikap siswa terhadap pembelajaran dengan model pembelajaran *discovery learning*, 4 pernyataan terkait sikap siswa media papan saku/LKS dan 4 pernyataan terkait sikap siswa terhadap evaluasi pembelajaran.

Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Sikap siswa terhadap matematika	40 %	Tidak Baik
2.	Sikap siswa terhadap pembelajaran dengan model pembelajaran <i>discovery learning</i>	86,25 %	Sangat Baik
3.	Sikap siswa terhadap Media papan saku/LKS	81,25 %	Baik
4.	Sikap siswa terhadap evaluasi	81,25 %	Baik

Gambar dibawah ini menunjukkan perbandingan antara persentase respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *discovery learning* dengan permainan papan saku.



Gambar 4.4 Diagram Persentase Hasil Angket Respon Siswa

## D. Pembahasan

### 1. Peningkatan kemampuan Berhitung Siswa

Berdasarkan data peningkatan kemampuan berhitung siswa pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan permainan papan saku nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 45.62, kemudian meningkat pada *posttest* dengan nilai rata-

rata 83.53. Selain itu, rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,69 termasuk pada peningkatan sedang.

Berdasarkan tabel 4.4 rata-rata *pretest* pada kelas kontrol adalah 34,7 kemudian mengalami peningkatan rata-rata pada *posttest* yakni 72.9. sedangkan rata-rata N-Gain adalah 0,58 ini berarti pemberian perlakuan menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan media tabel pembagian dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada kelas kontrol dengan peningkatan berkategori sedang.

Uji N-Gain yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa setelah perlakuan pada kedua kelas. Uji N-Gain pada kedua kelas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung pada kedua kelas dengan interpretasi sedang. Meskipun kedua kelas mengalami peningkatan kemampuan berhitung dengan interpretasi sedang, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung yang lebih baik. Berdasarkan gambar 4.3 dapat diketahui perbandingan interpretasi N-Gain pada kedua kelas dimana pada kelas eksperimen memiliki rata-rata N-Gain sebesar 0,69 sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,58.

Menurut Enik indikator kemampuan berhitung adalah mampu menyelesaikan soal.<sup>1</sup> Terdapat tiga indikator pada instrumen tes pada penelitian ini yakni menuliskan pembagian sebagai pengurangan berulang sampai habis, membagi bilangan dengan bilangan 1 dan membagi bilangan dengan bilangan itu

---

<sup>1</sup> Enik Hidayati, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Dengan Menggunakan Media Garis Bilangan Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MI Mambaul Hikmah Mojokerto* (Surabaya: UINSA, 2015), 16.



sendiri. Ketiga indikator tes tersebut mampu diselesaikan dengan baik oleh siswa setelah diberi perlakuan, terbukti dengan hasil *posttest* yang menunjukkan peningkatan dari pada hasil *pretest*.

Peningkatan kemampuan berhitung siswa dipengaruhi oleh keakuratan model pembelajaran yang dipilih. Penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran dianggap mempengaruhi hasil belajar.<sup>2</sup> Ketepatan pemilihan model pembelajaran yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran ditentukan oleh peningkatan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kinerja dan aktivitas belajar siswa, khususnya pada materi pelajaran yang menuntut penguasaan konsep dan kemampuan berhitung yang baik.<sup>3</sup> Pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah dengan memperoleh informasi dan keterampilan dikenal sebagai pembelajaran *discovery learning*. Siswa aktif belajar melalui eksplorasi dibawah bimbingan guru.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan peneliti bahwa kemampuan berhitung siswa meningkat setelah diberi perlakuan yaitu 83,58 dibandingkan dengan sebelum mendapat perlakuan menggunakan model *discovery learning* dengan permainan papan saku yaitu 45,62. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmatussakina pada tahun 2018, karena pembelajaran dengan model *discovery learning* dapat melibatkan siswa

---

<sup>2</sup> Suharton and Anik Indramawan, *Group Investigation : Konsep Dan Implementasi Dalam Pembelajaran* (Jawa Barat: Academi Publication, 2021), 125.

<sup>3</sup> Advendi Hot Asi Hutasoit, "Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Sipoholon," *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied* 4, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.36655/sepren.v4i1>, 86.

dalam belajar dengan meminta mereka memecahkan tantangan dengan sendiri, oleh karena itu hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar.<sup>4</sup> Hal ini juga sesuai dengan penelitian Sadya tahun 2021 yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika, karena dapat membuat siswa memahami konsep abstrak seperti matematika, tahapan-tahapan pembelajarannya mampu menumbuhkan pemahaman terhadap materi matematika yang diajarkan.<sup>5</sup>

Keberhasilan pembelajaran dengan model *discovery learning* pada penelitian ini dipengaruhi penggunaan media permainan papan saku yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media permainan papan saku pada pembelajaran menggunakan model *discovery learning* membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari, khususnya materi pembagian yang diajarkan pada penelitian ini sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Hal sesuai dengan hasil penelitian oleh Erva Ismaneli tahun 2021, hasil penelitian dengan penggunaan permainan papan saku menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari 64% meningkat menjadi 86%.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Rahmatussakina, "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Di Al-'Adli Palembang," *UIN Raden Fatah Palembang*, 2018.

<sup>5</sup> Sadya, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Tentang Perkalian Dan Pembagian Melalui Model Discovery Learning Di Kelas II SDN Cikajang 2," *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 7 (2021).

<sup>6</sup> Erva Ismaneli, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tema Diriku Melalui Metode Permainan Papan Saku Siswa Kelas I SDN 01 Kurai Kecamatan Suliki," *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2021).

## 2. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Permainan Papan Saku

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dengan permainan papan saku untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan uji *independent sample t-test*. Berdasarkan tabel 4.7 hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai Sig.  $0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan model *discovery learning* dengan permainan papan saku secara signifikan meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dari 45,62 menjadi 83,58 setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan permainan papan saku.

Keberhasilan model pembelajaran *discovery learning* dengan permainan papan saku dikarenakan siswa lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari, waktu yang digunakan untuk belajar lebih efektif karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Siswa diberikan kebebasan untuk menemukan konsep dari materi yang dipelajari. Karena mereka menemukan dengan sendiri siswa akan mudah memahami dan mengingat materi dan pembelajaran bersifat konkrit karena sesuai dengan tahapan usianya.<sup>7</sup> anak usia siswa kelas II masih sangat senang bermain, sehingga pembelajaran yang dikemas

---

<sup>7</sup> Fathina Dewi, "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV Dalam Mata Pelajaran IPA Pada Materi Gata (Penelitian Eksperimen Terhadap SDN Sukaraja I Dan SDN Sukaraja II Di Kabupaten Sumedang)," *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2016, 115.

seolah-olah siswa seperti sedang bermain saat pembelajaran akan sangat disukai oleh anak. Oleh karena itu, pembelajaran dengan model pembelajaran *discovery learning* dengan permainan papan saku dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa.

Kombinasi model pembelajaran *discovery learning* dengan permainan papan saku yang dilakukan pada penelitian ini terbukti berpengaruh terhadap meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Kombinasi ini tidak dilakukan pada penelitian sebelumnya yang hanya menggunakan salah satunya saja. Permainan papan saku yang digunakan dapat memberikan solusi dari kelemahan model pembelajaran *discovery learning* sehingga pembelajaran lebih efektif dan menghasilkan hasil yang memuaskan. Terbukti setelah kombinasi tersebut diterapkan, pembelajaran tersebut dapat membuat kemampuan berhitung siswa meningkat dengan signifikan.

## **2. Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Permainan Papan Saku.**

Untuk memastikan bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dengan permainan papan saku, peneliti melakukan penyebaran angket setelah pembelajaran selesai. Angket yang diberikan kepada siswa menggunakan skala *Guttman*, dimana pertanyaan positif memiliki jawaban (1) untuk jawaban Ya dan nilai (0) untuk jawaban Tidak, sedangkan nilai (0) untuk jawaban Ya dan nilai (1) untuk jawaban Tidak pada pernyataan negatif. Penilaian antara pernyataan positif dan negatif berbanding terbalik dilakukan agar dapat mengukur tingkat keakuratan respon siswa, selain

itu, diharapkan agar responden dapat mengisi kuesioner dengan lebih berhati-hati<sup>8</sup> 20 siswa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan *discovery learning* dengan permainan papan saku diberikan angket.

Berdasarkan tabel 4.8 hasil respon siswa pada empat aspek, meliputi aspek sikap siswa terhadap matematika, menggunakan model pembelajaran *discovery learning*, terhadap media papan saku dan terhadap evaluasi. Aspek sikap siswa terhadap matematika memiliki nilai persentase 40% dengan kriteria tidak baik. Hal karena Siswa beranggapan bahwa pembelajaran matematika membosankan dan sulit, sehingga mereka lebih menyukai mata pelajaran yang lain bahkan beberapa siswa terpaksa mengikuti pelajaran matematika.

Selanjutnya aspek sikap terhadap pelajaran menggunakan model *discovery learning* memiliki tingkat persentase 86,25% kriteria sangat baik. Siswa percaya bahwa pembelajarab dengan model *discovery learning* dapat membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan membuat mereka tertarik mengikuti pelajaran padahal matematika adalah pelajaran yang mereka anggap sulit, dengan penggunaan model ini diyakini bahwa guru dapat membantu siswanya memahami materi dengan lebih baik karena mereka diberikan kesempatan untuk memecahkan masalahnya sendiri.

Kemudian aspek sikap siswa terhadap media papan saku/LKS memiliki persentase 81,25% dengan kriteria baik karena media papan saku dapat mendeskripsikan pembagian sebagai pengurangan terus-menerus sampai habis,

---

<sup>8</sup> Sudirman, "Pengaruh Iklim Organizational Based Self Esteem Terhadap Kinerja Guru Di SMP Sederajat Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana," *IAIN Kediri*, 2018, <http://digilib.iainkendari.ac.id/id/eprint/1362>, 86.

sehingga dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi. Media dan LKS juga dibuat semenarik mungkin dengan berwarna-warni dan bergambar sehingga siswa tertarik dan termotivasi untuk menyelesaikan tantangan yang terdapat pada LKS dengan bantuan media papan saku.

Aspek terakhir sikap siswa terhadap evaluasi memiliki persentase 81,25% dengan kriteria baik soal dibuat sesuai dengan materi yang dipelajari dan sudah dipahami. tes yang digunakan juga sudah divalidasi sehingga terbukti dapat mengukur kemampuan berhitung siswa.

Berdasarkan gambar 4.4 dapat dilihat perbandingan persentase respon siswa pada keempat aspek. Dari keempat aspek pernyataan terdapat tiga aspek yang memiliki persentase lebih dari 80% yaitu aspek 2, 3 dan 4. Ini menunjukkan bahwa memberikan respon yang sangat baik terhadap ketiga aspek tersebut. Siswa beranggapan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dengan permainan papan saku dapat membuat pelajaran matematika menjadi menyenangkan dan menarik untuk diikuti sehingga dapat memudahkan mereka memahami informasi yang diajarkan karena mencerminkan materi yang diajarkan dan mudah dipahami, soal evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran juga mendapat respon yang baik karena sesuai dengan yang diajarkan.

Sementara itu, terdapat satu aspek yang mendapat respon yang tidak baik. Aspek yang mendapat respon yang tidak baik adalah aspek sikap siswa terhadap matematika. Siswa beranggapan bahwa matematika adalah pembelajaran yang sulit dan membosankan bahkan beberapa siswa terpaksa mengikuti pelajaran

karena merupakan pelajaran yang wajib mereka ikuti. Akan tetapi, penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dengan permainan papan saku terbukti dapat memberikan solusi dari masalah tersebut karena dapat membuat siswa tertarik dengan pelajaran matematika sehingga mereka tidak terpaksa dalam mengikuti pelajaran. Terbukti dari hasil tes siswa memperoleh nilai yang sangat baik bahkan pembelajaran pada penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

Menarik dan menyenangkan suatu pembelajaran yang dilakukan akan mempengaruhi keefektifan pembelajaran tersebut.<sup>9</sup> Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat membuat siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai.<sup>10</sup> Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan permainan papan saku terbukti dapat membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran dan tertantang dalam memecahkan masalah.

Dari hasil angket respon siswa dapat diketahui bahwa siswa memberikan respon yang baik terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan permainan papan saku. Siswa menganggap pembelajaran yang dilakukan menarik dan menyenangkan sehingga mereka antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

---

<sup>9</sup> Afifatu Rohmawati, "Efektifitas Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9, no. 1 (April 2015), <https://doi.org/10.21009/JPUD.091>, 17.

<sup>10</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat* 03, no. 01 (June 2018), 172.