

PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 4 WONOSARI

Meidina Alisrani¹, Drajat Friansah², Dedy Firduansyah³.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Lubuklinggau, Indonesia.

E-mail: meidinaalisrani26@gmail.com¹, dfriansah49@gmail.com², dedyfirduansyah04@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar Matematika Siswa kelas IV SD Negeri 4 Wonosari setelah diterapkan model *Discovery Learning*. Nilai rata-rata tes akhir siswa sebesar 69,59 serta persentase siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa (85,71%). Metode penelitian yang digunakan berbentuk eksperimen semu dan populasinya adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 4 Wonosari serta sekaligus sebagai sampel penelitian yang berjumlah 28 Siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik *sampling jenuh* dan data yang terkumpul dianalisis menggunakan tes. Berdasarkan hasil analisis data dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dan $dk = 27$ menunjukkan $z_{hitung} = 5,13 > z_{tabel} = 1,64$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika Siswa kelas IV SD Negeri 4 Wonosari setelah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* signifikan tuntas.

Kata Kunci: Penerapan, *Discovery Learning*, Pembelajaran Matematika.

Abstract: This study aims to determine the completeness of the Mathematic learning outcomes of the IV grade students of elementary school 4 Wonosari after the *Discovery Learning* model is applied. The average score of the students' final test was 69.59 and the percentage of students who passed was 24 students (85.71%). The research method used is in the form of quasi-experimental, the population was all students in grade IV elementary school 4 Wonosari and at the same time a research sample of 28 students. The data was collected by using saturated sampling technique. The collected data were analyzed using tests. Based on the results of data analysis with a level of significant $\alpha = 5\%$ and $dk = 27$, it shows the size of $z_{count} = 5.13$ and $z_{table} = 1.64$ ($z_{count} > z_{table}$). Thus it can be concluded that the Mathematic learning outcomes of grade IV students at elementary school 4 Wonosari after the implementation of the significant *Discovery Learning* model have been completed.

Keywords: Application, *Discovery Learning*, Mathematic Learning

PENDAHULUAN

Menurut Cintia, Kristin, & Anugraheni (2018:69) pendidikan merupakan salah satu usaha yang dilakukan pemerintah untuk

meningkatkan sumber daya manusia (SDM). Seiring dengan hal tersebut, berbagai usaha sudah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan

ialah dengan cara meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Pendidikan mempunyai peran penting mengenai perkembangan suatu bangsa. Pendidikan bisa menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti (1) *input* peserta didik; (2) sarana dan prasarana pendidikan; (3) bahan ajar; serta (4) sumber daya manusia (pendidiknya) yang dapat mendukung terciptanya suasana kondusif. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional merumuskan tentang dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional ialah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis yang bertanggung jawab (Lastriningsih, 2017:69). Pembelajaran yang melibatkan keaktifan, kreativitas, kecakapan, hasil belajar, dan kemampuan berpikir kreatif dan kritis siswa sesuai dengan sistem pendidikan nasional, hingga kini masih mengalami perkembangan, berbagai usaha pemerintah dilakukan untuk mengatasi permasalahan pendidikan seperti rendahnya keaktifan, kecakapan, kreativitas, hasil belajar, dan kemampuan berpikir kreatif dan kritis yang dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang bersifat konvensional dan *teacher centered*. Kurikulum 2013 merupakan salah satu perubahan paradigma pembelajaran dari pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi yang mengaktifkan siswa dan melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

Rahayu, Mawardi, & Astuti (2019:8) menyatakan bahwa pendidikan di Negara Republik Indonesia menerapkan kurikulum 2013, seperti yang sudah tercantum didalam permendikbud N0.24 Tahun 2016 yang menjelaskan bahwa kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan menengah pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik terpadu, kecuali pada muatan pelajaran matematika dan pendidikan

jasmani olahraga dan kesehatan. Matematika perlu diberikan kepada peserta didik dari mulai menempuh pendidikan sekolah dasar sebagai prasyarat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Mawardi & Pratiwi (2020:289) ilmu pengetahuan pada matematika merupakan suatu ilmu logika mengenai bentuk, susunan, konsep, ukuran, dan jumlah yang banyak. Adapun menurut pendapat Susanti (2017:97) bahwa matematika merupakan suatu proses yang aktif, dinamik dan generatif melalui kegiatan matematika memberikan sumbangan yang penting dalam perkembangan nalar yang dibutuhkan dalam upaya membekali lulusan yang mampu berpikir logis, kritis, dan cermat, serta bersikap objektif dalam menghadapi permasalahan, khususnya dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan matematika. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu pasti yang mengungkapkan ide-ide abstrak yang berisi bilangan-bilangan serta simbol-simbol operasi hitung yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, terdapat aktivitas berhitung dan bisa meningkatkan kemampuan berpikir dan berpendapat dalam memecahkan masalah dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari (Oktaviani, Kristin, & Anugraheni, 2018:6). Peserta didik diharapkan untuk bisa memecahkan masalah dengan memperkirakan jawaban dari masalah-masalah tersebut sebelum melakukan perhitungan dan mengambil kesimpulan supaya peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik.

Menurut Oktaviani, Kristin, & Anugraheni (2018:6) hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh seseorang dari aktivitas yang dilakukan dan menyebabkan perubahan tingkah laku. Sedangkan menurut Firmansyah dalam (Imam & Firmansyah, 2019:357) hasil belajar matematika merupakan hasil akhir yang mempunyai atau didapat peserta didik setelah ia mengalami proses belajar matematika yang ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol atau angka, dimana hal ini biasa dijadikan tolak ukur berhasil atau tidaknya peserta didik tersebut dalam pembelajaran

matematika. Dalam proses pembelajaran, matematika merupakan salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan untuk mencapai keterampilan abad 21, yaitu kemampuan dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah.

Betapa pentingnya peserta didik untuk memiliki kemampuan dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah, oleh karena itu seorang pendidik harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik minat dan merangsang peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan bisa menerima serta memahami konsep matematika yang disampaikan, sehingga dapat menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari dan memperoleh hasil belajar yang baik. Menurut Oktaviani, Kristin, & Anugraheni (2018:7) tugas seorang pendidik ialah meningkatkan kualitas, kreativitas, dan mengembangkan kemampuan yang ada pada peserta didik. Akan tetapi, dalam kenyataannya di sekolah, bukanlah hal sederhana, meskipun dalam kurikulum nasional peserta didik dituntut untuk aktif namun hanya sebagian saja peserta didik yang aktif dalam kelas, banyak peserta didik yang masih tidak peduli terhadap pembelajaran termasuk dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 31 Maret 2021 dengan guru kelas IV di SD Negeri 4 Wonosari, dalam proses pembelajaran Matematika guru masih menggunakan metode konvensional dengan metode ceramah yang dimana peserta didik lebih banyak mendengar dan peserta didik terbiasa menerima pengetahuan yang disampaikan guru, peserta didik tidak dapat menemukan konsep melalui pengalamannya sendiri, sehingga selama proses pembelajaran suasana kelas belum kondusif. Sering kali peserta didik melakukan kegiatan lain seperti mengobrol, bermain, mengerjakan tugas lain saat proses belajar mengajar, dan lain sebagainya selama proses pembelajaran berlangsung. Diketahui bahwa hasil belajar dari ulangan harian peserta didik khususnya mata pelajaran Matematika masih rendah. Hal ini bisa dibuktikan pada saat peneliti melakukan wawancara bahwa sebagian besar hasil belajar Matematika siswa kelas IV yang

belum tuntas terdapat 60,71% dari 28 siswa (17 siswa) dan yang telah tuntas sebanyak 39,29% dari 28 siswa (11 siswa).

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran dan hasil belajar di atas, maka guru perlu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman, keaktifan, mendorong keberanian, menyenangkan dan mengurangi kegiatan sendiri peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Dalam perkembangannya, model pembelajaran memiliki banyak variasi, banyak model pembelajaran kreatif yang berpotensi dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran tematik. Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyebutkan bahwa dalam pembelajaran Kurikulum 2013 dianjurkan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*, *Inquiry Learning*, *Problem Based Learning*, dan *Project Based Learning*. Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan mampu meningkatkan pemahaman, sekaligus mendorong peserta didik dalam proses belajar mengajar yaitu model pembelajaran *Discovery Learning*.

Menurut Salmi (2019:2) *discovery* merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. *Discovery learning* diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang terjadi apabila materi pembelajaran tidak disediakan dalam bentuk akhirnya, tetapi diharapkan peserta didik mengorganisasi sendiri. *Discovery learning* ialah model yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan konsep melalui berbagai informasi atau data yang didapat melalui pengamatan atau percobaan. *Discovery learning* pada akhirnya bisa meningkatkan penalaran dan kemampuan untuk berpikir secara bebas dan melatih keterampilan kognitif peserta didik dengan cara menemukan dan memecahkan masalah yang ditemui dengan pengetahuan yang peserta didik punya dan menghasilkan pengetahuan yang benar-benar berarti bagi dirinya.

Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan

hasil belajar juga pernah dilakukan oleh Prasasti, Koeswanti & Giarti (2019) serta, Rahayu, Mawardi, & Astuti (2019) yang menunjukkan hasil adanya peningkatan hasil belajar pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan deskripsi diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penerapan Model *Discovery Learning* pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Wonosari”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dimana suatu penelitian eksperimen semu tidak menggunakan kelas pembandingan. Di dalam suatu penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental design (nondesigns)* serta bentuk eksperimen yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, dimana didalam penelitian ini terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Oleh sebab itu, perlakuan bisa diketahui lebih akurat karena bisa membandingkan keadaan hasil sebelum diberikan perlakuan. Desain eksperimen bisa digambarkan sebagai berikut:

O₁ X O₂

Sugiyono (2017:110-111).

Keterangan:

O₁ : Sebelum diberi perlakuan (nilai *pretest*)

X : Pengaruh dari Perlakuan

O₂ : Setelah diberi perlakuan (nilai *posttest*)

Menurut Riduwan (2018:55) populasi merupakan suatu objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah, lalu memenuhi syarat-syarat tertentu yang berhubungan atau berkaitan dengan masalah penelitian. Populasi juga merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah, yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lalu ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017:117).

Tabel 3.1

Populasi Penelitian (*Pretest dan Posttest*)

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	IV	16	12	28

(Sumber: DAPODIK SD Negeri 4 Wonosari Tahun Pelajaran 2021/2022)

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan suatu tingkat kepastian atau kebenaran suatu alat ukur (Riduwan, 2018:109). Alat ukur yang kurang valid berarti mempunyai validitas rendah. Untuk menguji validitas alat ukur, pertama-tama carilah harga hubungan antara bagian-bagian dari alat ukur secara keseluruhan dengan cara menghubungkan setiap bagian alat ukur dengan nilai keseluruhan yang merupakan jumlah tiap nilai, dengan rumus *Pearson Product Moment* yaitu sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dimana:

r_{hitung} = Koefisien korelasi

$\sum X_i$ = Jumlah skor item

$\sum Y_i$ = Jumlah skor total (seluruh item)

N = Jumlah responden

Menurut Azwar (2017:7) reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata *reliability*, dimana suatu pengukuran yang mampu menghasilkan data yang mempunyai tingkat reliabilitas tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel (*reliable*). Hasil suatu pengukuran akan bisa dipercaya apabila dalam berulang-ulang kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama akan memperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah. Rumus untuk menghitung koefisien reliabilitas soal bentuk essay menggunakan rumus *Alpha*, yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{St^2} \right]$$

Keterangan:

r₁₁ = Nilai reliabilitas

n = Banyaknya butir soal

$\sum S_i^2$ = Jumlah varians skor tiap item

S_t^2 = Varians skor total

Rumus untuk mencari varians adalah:

$$S_r^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n}$$

Jihad & Haris (2012:180-181)

Klasifikasi untuk menginterpretasi besarnya nilai koefisien reliabilitas terdapat pada tabel 3.6.

Tabel 3.6.
Interpretasi Nilai Koefisien Reliabilitas

Interpretasi Nilai r_{11}	Kriteria
$r_{11} \leq 0,20$	reliabilitas sangat rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	reliabilitas rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,70$	reliabilitas sedang
$0,70 < r_{11} \leq 0,90$	reliabilitas tinggi
$0,90 \leq r_{11} \leq 1,00$	reliabilitas sangat tinggi

Guilford (dalam Jihad & Haris, 2012:181)

Analisis daya pembeda dilakukan guna mengetahui kemampuan soal dalam membedakan peserta didik yang tergolong mampu dengan peserta didik yang tergolong kurang mampu. Rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda butir soal yaitu sebagai berikut:

$$DP = \frac{S_A - S_B}{\frac{1}{2} n \cdot maks}$$

Jihad & Haris (2012:189)

Keterangan:

DP = Daya pembeda

S_A = Jumlah skor kelompok atas

S_B = Jumlah skor kelompok bawah

n = Jumlah siswa kelompok atas dan kelompok bawah

$Maks$ = Skor maksimal butir soal

Kriteria klasifikasi daya pembeda dapat dilihat pada tabel 3.7.

Tabel 3.7.
Klasifikasi Daya Pembeda

Nilai DP	Klasifikasi
0,40 atau lebih	sangat baik
0,30-0,39	cukup baik, mungkin perlu diperbaiki
0,20-0,29	minimum, perlu diperbaiki

0,19 ke bawah	Jelek, dibuang atau dirombak
---------------	------------------------------

Ruseffendi (dalam Jihad & Haris, 2012:181)

Tingkat kesukaran butir soal menunjukkan jika butir soal tersebut tergolong dalam butir soal mudah, sedang dan sukar. Butir soal yang baik adalah butir soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar (sedang). Rumus yang digunakan untuk menghitung Indeks Kesukaran (IK) setiap butir soal ialah sebagai berikut:

$$TK = \frac{S_A + S_B}{n \cdot maks}$$

Jihad & Haris (2012:182)

Keterangan:

TK = Tingkat kesukaran

S_A = Jumlah skor kelompok atas

S_B = Jumlah skor kelompok bawah

n = Jumlah siswa kelompok atas dan kelompok bawah

$maks$ = Skor maksimal butir soal

Kriteria indeks kesukaran butir soal dapat dilihat pada tabel 3.9.

Tabel 3.9.
Klasifikasi Kriteria Indeks Kesukaran

TK	Tingkat Kesukaran
0,00-0,30	Sukar
0,31- 0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sudjana (dalam Jihad & Haris, 2012:128)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Wonosari dari tanggal 20 September sampai dengan tanggal 18 Oktober 2021. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan satu kelas sampel yaitu kelas IV dengan jumlah siswa 28 orang. Hal ini menunjukkan bahwa semua anggota populasi dijadikan sampel. Pada penelitian ini, proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Dari hasil pengerjaan soal yang terdiri 10 soal berupa essay dengan materi pembulatan hasil

pengukuran panjang ke satuan terdekat. Dari 10 yang diuji diketahui sebanyak 8 soal yang memenuhi kriteria.

Tabel 4.1. Hasil Belajar Pretest

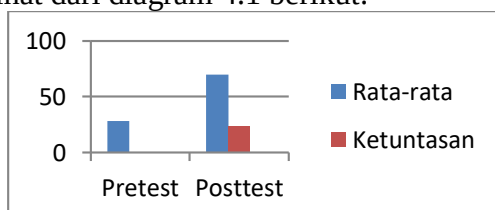
Nilai	Keterangan	Pretest	
		Frekuensi	Persentase
≥ 58	Tuntas	0	0%
≤ 58	Tidak Tuntas	28	100%
Jumlah		28 Siswa	100%
Nilai Rata-rata		28,01 atau 28,00	

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, maka dari itu bisa disimpulkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 58 dengan kriteria tuntas 0 orang (0%) dan nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 28,01 atau 28,00. Jadi secara deskriptif bisa disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan model *Discovery Learning* termasuk dalam kategori belum tuntas.

**Tabel 4.2
Hasil Belajar Posttest**

Nilai	Keterangan	Posttest	
		Frekuensi	Persentase
≥ 58	Tuntas	24	85,71%
≤ 58	Tidak Tuntas	4	14,29%
Jumlah		28 Siswa	100%
Nilai Rata-rata		69,59	

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, maka dari itu bisa disimpulkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 58 dengan kriteria tuntas 24 orang (85,71%) dan nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 69,59. Jadi secara deskriptif bisa disimpulkan bahwa kemampuan akhir siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Discovery Learning* termasuk dalam kategori sudah tuntas. Berdasarkan keterangan di atas, bisa dilihat dari diagram 4.1 berikut:



**Grafik 4.1
Diagram Batang Hasil Belajar Pretest dan Posttest**

1. Pengujian Hipotesis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok data hasil ini berdistribusi normal atau tidak. Maka bisa digunakan uji normalitas data, dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, maka bisa disimpulkan data berdistribusi normal. Berdasarkan analisis di atas, maka rekapitulasi hasil uji normalitas bisa dilihat dari tabel 4.3 berikut:

**Tabel 4.3
Hasil Uji Normalitas Data**

Tes	χ^2_{hitung}	Dk (n-1)	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
Test Akhir (Posttest)	10,68	27	11,070	Normal

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, maka menunjukkan bahwa nilai χ^2_{hitung} data *Pretest* dan *Posttest* menunjukkan data berdistribusi normal pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) karena $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui efektif tidaknya penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 4 Wonosari. Karena data berdistribusi normal dan simpangan baku populasi diketahui, maka untuk menguji hipotesis menggunakan rumus uji-z. Hasil perhitungan data bisa dilihat pada tabel 4.4 berikut:

**Tabel 4.4
Hasil Uji Hipotesis**

Z_{hitung}	Dk	Z_{tabel}	Kesimpulan
5,13	27	1,64	$Z_{hitung} > Z_{tabel}$ H_a diterima dan H_0 ditolak

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, menunjukkan hasil analisis uji-z. Diketahui bahwa nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ H_a diterima dan H_0 ditolak dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, karena $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ yaitu $Z_{hitung} = 5,13$ dan $Z_{tabel} = 1,64$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dari itu artinya, nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri

4 Wonosari setelah diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* secara signifikan tuntas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan data tentang penerapan model *Discovery Learning* pada pembelajaran Matematika Siswa kelas IV SD Negeri 4 Wonosari diperoleh nilai rata-rata tes akhir siswa sebesar 69,59 dan persentase siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa (85,71%). Metode penelitian yang digunakan berbentuk eksperimen semu dan populasinya adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 4 Wonosari serta sekaligus sebagai sampel penelitian yang berjumlah 28 Siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik *sampling jenuh* dan data yang terkumpul dianalisis menggunakan tes. Berdasarkan hasil analisis data dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dan $dk = 27$ menunjukkan $z_{hitung} = 5,13 > z_{tabel} = 1,64$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika Siswa kelas IV SD Negeri 4 Wonosari setelah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* signifikan tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. (2017). *Reliabilitas dan Validitas (Cetakan VIII)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Cintia, N.I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*. 32(1), 69-77. Dari Universitas Kristen Satya Wacana. DOI: <https://doi.org/10.21009/PIP.321.8>.
- Imam, S.A. & Firmansyah, D. (2019). Pengaruh Kemampuan Resiliensi Matematis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Homepage*. 356-360. Diakses 28 April 2021, dari Universitas Singaperbangsa Karawang.
- Jihad, A & Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Lastriningsih, L. (2017). Peningkatan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar Melalui Metode *Inquiry* pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*. 5 (1), 68-78.
- Mawardi, & Pratiwi, D.E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Inquiry* dan *Discovery Learning* Ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicude*. 4(2), 288-294.
- Oktaviani, W., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SD. 2(2), 5-10.
- Prasasti, D.E., Koeswanti, H.D., & Giarti, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Discovery Learning* di Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*. 3(1), 174-179.
- Rahayu, R.D.Y., Mawardi, & Astuti, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD Melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. 4(1), 8-13.
- Riduwan. (2018). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Salmi. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XII IPS.2 SMA Negeri 13 Palembang. *Jurnal Profit*. 6(1), 1-16.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Probing-Prompting* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas XI.IPA MAN 1 Kota Bengkulu. *Jurnal*

Pendidikan Matematika Raflesia. 2(1),
1-107.