



The Implementation of the Discovery Learning Model Assisted by Snakes and Ladders Media on Students' Learning Outcomes in Mathematics for Grade 1 at SDN 07 Koto Baru

Ratnawati¹, Raimon Efendi², Nursya Fitri³

mbakratna84@gmail.com, raimon.efendi@gmail.com, nursyafitridm@gmail.com

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Indonesia

ABSTRACT

This research was motivated by the suboptimal implementation of mathematics learning. The learning process had not yet utilized appropriate models or media, resulting in many students' learning outcomes falling below the Minimum Mastery Criteria (KKM). To address this, the researcher conducted a study using the Discovery Learning model assisted by Snakes and Ladders media. The purpose of this research was to determine the effect of the Discovery Learning model assisted by Snakes and Ladders media on students' learning outcomes in mathematics, specifically Chapter III: Measuring the Length of Objects, at SDN 07 Koto Baru. This study employed an experimental research method with a one-group pretest-posttest design. The population consisted of all first-grade students at SDN 07 Koto Baru. The sample was determined using a saturated sampling technique, resulting in a total of 21 students. Data collection was carried out using pre-tests and post-tests. The study was conducted in the second semester of the 2025 academic year. Based on the results of the paired samples t-test, a significance value of $0.000 < 0.05$ was obtained. It can be concluded that the Discovery Learning model assisted by Snakes and Ladders media had a significant effect on students' learning outcomes in mathematics, particularly in Chapter III on measuring object length for first-grade students at SDN 07 Koto Baru. The findings indicate that this model provides a positive impact on students' mathematics learning outcomes. Moreover, the Discovery Learning model supported by Snakes and Ladders media can be used by teachers to connect learning material with students' real-life experiences, increase engagement, foster active learning, and improve academic performance.

Keywords: Mathematics Content; Discovery Learning Model with Snakes and Ladders; Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan manusia, tanpa Pendidikan maka tidak ada kemajuan suatu daerah, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan hal mendasar dalam kehidupan, hal ini juga sesuai dengan Undang- Undang Dasar 1945 mengatakan bahwa Pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Fau *et al.*, 2023).



Pembelajaran matematika merupakan bagian dari salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting. Dalam kehidupan sehari-hari, matematika sangat banyak memiliki peranan penting. Salah satu peranan matematika dalam kehidupan sehari-hari yaitu sebagai alat penyampai informasi, informasi tersebut disampaikan dengan bahasa matematika dan meningkatkan kemampuan berfikir secara sistematis, kritis serta daya kreatifitas menjadi meningkat (Yanti and Fauzan, 2021). Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) merupakan dasar dalam siswa untuk mengetahui konsep matematika. Tujuan pembelajaran matematika di SD yaitu siswa harus mampu memecahkan masalah secara sistematis. Permasalahan yang diselesaikan siswa SD berkaitan dengan kehidupan nyata. Tujuan utama pembelajaran matematika disekolah yaitu agar siswa dapat memiliki kemampuan matematis yang baik untuk dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Secara etimologi matematika berasal dari bahasa Latin yaitu “*mathematike*” atau “*mathenein*” yang artinya adalah belajar atau mempelajari. Pada awalnya kata tersebut diambil dari bahasa Yunani kuno “*mathema*” yang memiliki arti ilmu pengetahuan. matematika adalah ilmu yang berisi tentang angka, bilangan, simbol yang juga merupakan rasi dan pelayan dari ilmu lainnya. selanjutnya matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang berperan dalam berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika merupakan ilmu yang universal atau menyeluruh dan menjadi dasar atas perkembangan dari ilmu pengetahuan yang juga memegang peranan penting atas perkembangan teknologi dan pemikiran manusia (Sari and Hasanudin, 2023).

Matematika adalah suatu bidang ilmu yang menglobal. Matematika disebut ratu karena, dalam perkembangannya Matematika tidak pernah bergantung kepada ilmu yang lain. Namun Matematika selalu memberikan pelayanan kepada berbagai cabang ilmu pengetahuan untuk mengembangkan diri, baik dalam bentuk teori, terlebih dalam aplikasinya (Hader, Ratnawati and Refpri, 2023).

Discovery learning adalah satu di antara beberapa model pembelajaran yang direkomendasikan dalam Kurikulum 2013 yang merujuk pada Permendikbud No. 103 Tahun 2014. Rekomendasi ini diberikan tentu dengan pertimbangan bahwa metode ini dapat mendukung kegiatan belajar mengajar dimana siswa bisa berkembang dan mempunyai karakter saintifik, meningkatkan rasa ingin tahu dan perilaku sosial serta mandiri. Metode ini juga diyakini tidak akan menjadikan pembelajaran berpusat pada guru yang membuat siswa menjadi pebelajar yang pasif (Khasinah, 2021). Jadi *Discovery learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa belajar melalui penemuan sendiri, dengan cara aktif mengeksplorasi, menyelidiki, dan memecahkan masalah. Dalam model ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru, tetapi mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan menemukan konsep-konsep baru dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas I SDN 07 Koto Baru, dalam proses wawancara beliau menyampaikan bahwa permasalahan yang terjadi pada kelas I terkhusus pada mata pelajaran Matematika, bahwa dalam proses pembelajaran penggunaan media hanya terbatas pada buku saja, dan guru juga menyampaikan bahwa hasil belajar dan pemahaman siswa masih tergolong rendah, sehingga nilai yang diperoleh siswa tidak sepenuhnya mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. hal ini diperkuat dengan hasil observasi penulis pada saat melaksanakan program pengenalan lapangan (PLP II).

Berdasarkan hasil pengamatan observasi saat praktek lapangan persekolahan (PLP II) peneliti menemukan beberapa masalah saat pelaksanaan pembelajaran matematika, adapun permasalahan yang ditemukan yaitu: (1) kegiatan pembelajaran matematika masih berpusat pada guru dan papan tulis saja. Siswa belum terlibat secara aktif dalam proses

pembelajaran. Ketika guru bertanya, siswa antusias menjawab pertanyaan guru, namun dengan jawabannya yang kurang tepat atau belum benar terkadang juga asal-asalan, (2) ketika tidak ada alat bantu lainnya maka siswa hanya mendengarkan penjelasan guru saja, ada beberapa siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru asik dengan dirinya dan ada juga yang mengobrol dengan teman sebangkunya. Ketika guru meminta salah satu siswa untuk membaca materi yang disampaikan guru siswa baru mencari halaman yang dipelajarinya. Itulah sebabnya hasil belajar Matematika masih rendah, karena proses pembelajaran yang masih kurang efektif bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Eksperimen merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk menelaah dan melihat pengaruh perlakuan tertentu (media, model, strategi, dll) terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian yang digunakan yaitu Pre-Experimental Design (non-designs). *pre-Experimental Design* ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen bukan semata-mata di pengaruhi oleh variabel independen. Hal ini karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random atau acak (Akhir, 2017).

Bentuk *pre-Experimental design* ada beberapa macam yaitu: *One Shoot Case Study*, *One Grup Pretest Posttest Design*, dan *Intac Grup Comparison*. Pada penelitian ini, peneliti hanya fokus terhadap satu kelas saja, dengan pemberian *pretest*, *treatment*, lalu *posttest* untuk melihat pengaruh media ular tangga terhadap hasil belajar. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti mengambil bentuk *Pre-Experimental Designs One Grup Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono, (2019) Pada penelitian *One-Grup Pretest-Posttest Design* terdapat *Pretest*, sebelum diberi perlakuan. Oleh karena itu hasil penelitian dapat lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan (Zyra, 2022). Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

$$O_1 x O_2$$

Keterangan :

O_1 : Pretest (sebelum diberikan perlakuan)

X : Perlakuan (treatment)

O_2 : Posttest (setelah perlakuan/treatment)

Berdasarkan pernyataan Sugiyono dapat disimpulkan bahwa, bentuk penelitian *one group pretest and posttest design* memiliki rumus O_1 yang berarti nilai sebelum adanya perlakuan, X yang berarti ada perlakuan, dan O_2 yang berarti nilai setelah adanya perlakuan. berarti nilai sebelum adanya perlakuan, X yang berarti ada perlakuan, dan O_2 yang berarti nilai setelah adanya perlakuan.

Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek yang dijadikan penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua objek yang ada di dalam suatu wilayah tertentu, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Menurut Sugiyono (2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk ditarik kesimpulannya (Cahyadi, 2022). Pada penelitian ini populasi yang akan diteliti adalah seluruh siswa kelas I SDN 07 Koto.

Sampel

Menurut Sugiyono (2019) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi yang diteliti memiliki skala yang besar, dan tidak memungkinkan peneliti mempelajari semua yang ada pada populasi karena keterbatasan waktu, tenaga, dan dana, maka peneliti bisa menggunakan sampel yang diambil dari

populasi itu (Cahyadi, 2022). Jadi, sampel adalah contoh yang diambil dari sebagian populasi yang dapat mewakili populasi. Walaupun yang diteliti adalah sampel, tetapi hasil penelitian atau kesimpulan penelitian berlaku untuk populasi atau kesimpulan penelitian digeneralisasikan terhadap populasi. Yang dimaksud menggeneralisasikan adalah mengangkat kesimpulan penelitian dari sampel sebagian sesuatu yang berlaku bagi populasi. Jenis teknik pengambilan yang digunakan yaitu total sampling, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDN 07 Koto Baru yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Pengembangan Instrumen

Salah satu prinsip yang ada dalam penelitian adalah melakukan pengukuran, maka diperlukan alat ukur yang efektif untuk mengukur yang sesuatu akan diteliti (Nurdianawati, 2021). Dalam penelitian alat ukur disebut juga dengan instrumen penelitian. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang di amati. Dalam penelitian fenomena ini disebut variabel penelitian. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa lembar tes.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian, teknik yang digunakan adalah Tes, untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Teknik Analisis Data

Setelah terkumpul data dari keseluruhan responden atau sumber lain, maka tahap selanjutnya adalah analisis data. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam menganalisis data ini adalah, analisis data test, dan uji prasyarat. Dalam penelitian ini terdapat data tes dan non tes yang harus dianalisis. Tahap pertama yang dilakukan sebelum menganalisis data tes adalah uji prasyarat yang bertujuan untuk memenuhi syarat pada uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian ini terdapat 21 siswa pada kelas 1 SDN 07 Koto Baru yang telah ditetapkan menjadi sampel penelitian. Penelitian ini menggunakan model eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Dsign* dengan bentuk *One-Grup Pretest-Posttest design*. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar tes yaitu pretest dan posttest. Sebelum tes diujikan kepada responden maka terlebih dahulu dilakukan uji coba soal tes di kelas II untuk mengetahui validitas tes, reabilitas, daya pembeda soal, dan Tingkat kesukaran. Setelah itu, soal tes baru diujikan keresponden. Sebelum dilakukan treatment (perlakuan), terlebih dahulu siswa diberikan soal pretest. Selanjutnya, siswa diberikan treatment (perlakuan) menggunakan model *discovery learning* berbantuan media ular tangga sebanyak tiga kali pertemuan. Setelah diberikan treatment (perlakuan), siswa diberikan soal posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika kelas I SDN 07 Koto Baru. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model *discovery learning* berbantuan media ular tangga, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa.

1. Data Pretest

Data pretest dikumpulkan untuk menilai kemampuan siswa sebelum di berikan perlakuan. Pengambilan data pretest dilakukan pada 12 juni 2025. Hasil data pretes disajikan pada table 4.1

Tabel 4. 1 Data Hasil Pretest

Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah Nilai	Rata-rata
pretest	75	45	6	15	1260	60,00

Sumber: Dokumen Penelitian Kelas I SDN 07 Koto Baru

Tabel 4. 2 Nilai Pretest Siswa Kelas I SDN 07 Koto Baru

No	Nama siswa	Nilai	keterangan
1	ANA	75	Tuntas
2	AFA	50	Tidak Tuntas
3	AS	60	Tidak Tuntas
4	AB	50	Tidak Tuntas
5	AR	45	Tidak Tuntas
6	ANR	70	Tuntas
7	A	65	Tidak Tuntas
8	DF	55	Tidak Tuntas
9	DMS	55	Tidak Tuntas
10	HAR	55	Tidak Tuntas
11	HAK	60	Tidak Tuntas

12	MA	50	Tidak Tuntas
13	NR	70	Tuntas
14	NM	75	Tuntas
15	NAA	70	Tuntas
16	QI	75	Tuntas
17	RA	60	Tidak Tuntas
18	SSA	45	Tidak Tuntas
19	UNA	65	Tidak Tuntas
20	U	60	Tidak Tuntas
21	VIA	50	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai		1260	
Nilai Rata-rata		60,00	

Sumber: Dokumen Penelitian Kelas I SDN 07 Koto Baru

Berdasarkan table 4. 2 menampilkan hasil pretest pada sampel pelajaran matematika dengan materi mengukur panjang benda, yang melibatkan 21 siswa. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 75, sedangkan nilai terendah adalah 45, dengan rata-rata kelas sebesar 60,00. Dapat dilihat pada data hasil pretest banyak siswa yang hasil belajarnya tidak tuntas, berdasarkan hasil penelitian faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ini adalah karena kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran karena disaat guru menyampaikan materi belum menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga minat belajar siswa dan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa tersebut.

2. Data Postest

Data postest diperoleh setelah dilakukan perlakuan dengan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media ular tangga. Pengambilan data dilakukan pada tanggal 19 Juni 2025 di kelas I SDN 07 Koto Baru, dengan jumlah responden sebanyak 21 siswa. Tujuan dari postest ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam materi matematika tentang mengukur panjang benda.

Hasil postest menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 85 dan nilai terendah adalah 60, dengan rata-rata kelas sebesar 72,86. Dari 21 siswa, sebanyak 18 siswa dinyatakan tuntas dan 3 siswa belum tuntas. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan pencapaian belajar setelah diterapkannya model *discovery learning* dengan media ular tangga. Jika dibandingkan dengan hasil sebelum perlakuan, terjadi peningkatan baik dari segi rata-rata nilai maupun jumlah siswa yang tuntas belajar.

Dengan membandingkan data pretest dan postest melalui statistik deskriptif, terlihat bahwa model pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan ini juga mencerminkan bahwa minat belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat memengaruhi keberhasilan mereka. Media pembelajaran yang menarik seperti ular tangga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap

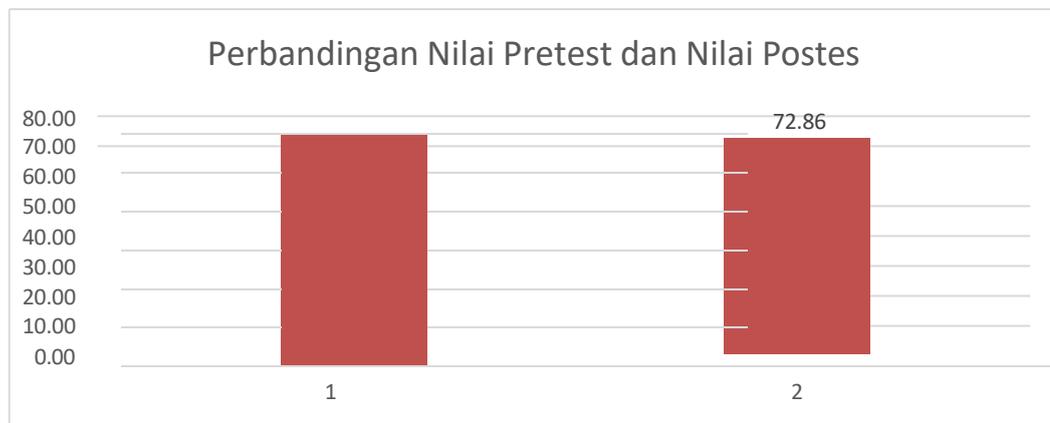
materi yang diajarkan.

Tabel 4. 5 Descriptip Statistik

Diskripsi data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	21	21
$\Sigma \chi$	1260	1530
\bar{x}	60.00	72.86
X_{MAX}	75	85
X_{MIN}	45	60

Sumber : Excel

Berdasarkan analisis data *pretest* dan *posttest* siswa diperoleh nilai rata-rata *pretest* yaitu 60.00 dan nilai rata-rata *posttest* 72.86 Berdasarkan nilai rata-rata tersebut terlihat bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pretest*. Untuk dapat melihat secara jelas perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* siswa maka peneliti menyajikan dalam bentuk diagram



Gambar 4. 1 Diagram batang nilai rata-rata *pretest* dan *postes*

Diagram di atas menyajikan perbandingan nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* siswa kelas I SDN 07 Koto Baru. Nilai rata-rata *pretest* adalah 60.00 sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 72.86 Maka selisih antara nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* yaitu sebesar 12,86. Dari selisih tersebut dapat dilihat bahwa perbandingan nilai meningkat dari nilai rata-rata *pretest* ke nilai rata rata *posttest*. Artinya, nilai siswa lebih meningkat setelah diberi treatment (perlakuan) menggunakan model *discovery learning* berbantuan media ular tangga.

3. Pengujian Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis sebelum melakukan uji hipotesis, salah satu asumsi yang harus dipenuhi agar parametrik dapat digunakan dalam penelitian adalah data harus mengikuti sebaran normal. Maka, dilakukan uji normalitas data. Pengujian data dapat dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh pada hasil penelitian berada pada sebaran normal atau tidak. Setelah data berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji hipotesis.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS tipe 22 menggunakan tes, Shapiro-Wilk, dengan kriterianya jika signifikansi hasil lebih besar dari 0,05 artinya berdistribusi normal. Sedangkan jika signifikansi hasil lebih kecil dari 0,05 artinya tidak berdistribusi normal. Data yang di uji normalitasnya yaitu *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah tabel uji normalitas data *pretest* dan *posttest* siswa kelas I SDN 07 Koto Baru.

Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas Pretest-Posttest

		Tests of Normality		
		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
hasil belajar siswa	pretest	.929	21	.130
	postests	.929	21	.133

Sumber : SPSS tipe 22

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa signifikansi yang diperoleh data *pretest* yaitu $0,130 > 0,05$ dan signifikansi yang diperoleh data *posttest* yaitu $0,133 > 0,05$ artinya data *Pretest-posttest* siswa kelas I SDN 1 Koto Baru berdistribusi normal. Tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan ditolak atau diterima. Setelah data *pretest* dan *posttest* hasil belajar Matematika siswa berdistribusi normal, maka dilakukan uji hipotesis. Peneliti menggunakan *uji paired samples t test*. *Uji paired samples t test* bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak terhadap model *discovery learning* berbantuan media ular tangga yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada siswa kelas I SDN 07 Koto Baru. Berikut adalah tabel *uji paired samples t test*.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Paired Samples T Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretes - postes	-12.857	8.302	1.812	-16.636	-9.078	-7.097	20	.000

Sumber : SPSS tipe 22

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh signifikansi dari *uji paired samples t test* yaitu $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a di terima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran matematika materi mengukur panjang benda.

Pembahasan

Peneliti melakukan jenis penelitian eksperimen selama lima hari di kelas I SD dengan menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal dan jumlah siswa kelas I SD sebanyak 21 siswa. Berdasarkan rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Matematika, Kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pelajaran Matematika dan Tidak adanya media yang digunakan oleh guru saat proses belajar mengajar dan penyampaian materi dalam proses pembelajaran, maka dilakukan penelitian menggunakan model *discovery learning* berbantuan media ular tangga. Diharapkan model *discovery learning* berbantuan media ular tangga dapat menjadikan ketertarikan siswa dalam belajar matematika materi mengukur panjang benda dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sependapat dengan hal tersebut Astari et al., (2018) menyatakan bahwa model *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan dan menciptakan suasana pembelajaran baru yang dapat membuat siswa belajar aktif untuk menemukan pengetahuan sendiri sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah model pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam menemukan pengetahuan yang dipelajari dengan kemampuannya sendiri secara maksimal.

Langkah pertama penelitian yaitu peneliti memberikan soal *pretest* pada siswa pada tanggal 12-juni-2025, Selanjutnya, peneliti melakukan treatment (perlakuan) sebanyak 3 kali pertemuan mulai pada tanggal 16-18 juni -2025, dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media ular tangga Terakhir, peneliti memberikan soal *posttest* kepada siswa pada tanggal 19 juni.

Usai dilakukan penelitian di kelas I SDN 07 Koto Baru diperoleh data *pretest* dan *posttest*. Data *pretest* dapat dilihat pada tabel 4.1 dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 60.00 dan data *posttest* dapat dilihat pada tabel 4.3 dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 72.86 Selanjutnya, data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh di uji normalitasnya. Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* memperoleh signifikansi $0,130 > 0,05$ dan $0,133 > 0,05$ artinya, data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired samples t test*. Hasil dari uji *paired samples t test* bahwa signifikansi yang diperoleh yaitu $0,000 < 0,05$ artinya terdapat pengaruh pada model *discovery learning* berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar muatan matematika BAB III dengan materi mengukur panjang benda di kelas I SD 07 Koto Baru. Nurjanah, (2019) yang mengatakan bahwa pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu, termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya.

Sebelum diberi treatment (perlakuan), siswa diberi soal *pretest* sehingga hasil treatment (perlakuan) dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan setelah diberi treatment (perlakuan). Soal *pretest* khusus pada muatan Matematika BAB III materi mengukur panjang benda. Tes ini sebagai langkah awal pada proses penelitian eksperimen ini. Nilai *pretest* adalah nilai sebelum siswa diberikan treatment (perlakuan) menggunakan model *discovery learning* berbantuan media ular tangga.

Selanjutnya, melakukan treatment (perlakuan) peneliti membagi lima kelompok kepada siswa, setiap kelompok ada yang empat siswa dan ada lima siswa. Peneliti menggunakan model *discovery learning* berbantuan media ular tangga. treatment (perlakuan) diberikan sebanyak tiga kali pertemuan pada muatan Matematika materi mengukur panjang benda. Peneliti telah mempersiapkan Modul Ajar dan soal pilihan ganda.

Langkah akhir pada penelitian ini adalah pemberian soal *postest*. *Postest* ini dilakukan setelah siswa diberi treatment (perlakuan). Soal *postest* khusus pada muatan Matematika BAB III materi mengukur panjang benda. Soal *Postest* ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan model *discovery learning* berbantuan media ular tangga, nilai *postest* adalah nilai setelah siswa diberikan treatment (perlakuan) model *discovery learning* berbantuan media ular tangga. kharis, (2019) yang menyatakan guru lebih mudah mengetahui kemampuan yang dimiliki masing-masing siswa, pembelajaran dikelas menjadi lebih terarah hal ini dikarenakan guru sudah menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan menyampaikan materi kelas rendah dahulu.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian terhadap penerapan model *discovery learning* berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa muatan Matematika BAB III materi mengukur panjang benda di kelas I SDN 07 Koto Baru dan selanjutnya dilakukan pengolahan data yaitu uji normalitas dan uji *paired samples t test*. Hasil uji *paired samples t test* memperoleh signifikansi $0,000 < 0,05$ maka dapat ditarik simpulan bahwa terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa muatan Matematika BAB III materi mengukur panjang benda di kelas I SDN 07 Koto Baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Fau, J. F. *et al.* (2023). Pendidikan Jendela Dunia. *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), pp. 69–77. doi: 10.51622/pengabdian.v4i2.1350.
- Hader, A. E., Ratnawati., & Refpri, A. (2023). Analisis Stimulus Guru dan Respon Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas X MAN 1 Tebo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), pp. 6818–6829.
- Khasinah, S. (2021). Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), p. 402. doi: 10.22373/jm.v11i3.5821.
- Akhir, M. (2017). Penerapan Strategi Belajar Reciprocal Teaching terhadap Kemampuan Membaca pada Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2), p. 30. doi: 10.17509/ijpe.v1i2.9313.
- Zyra, S. N., Alamsyah, T. P., & Yuliana, R. (2022). Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Pgsd: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), pp. 97–106. doi: 10.33369/pgsd.15.2.97-106