
PENERAPAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA TIGA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI BANGUN RUANG DI SDK ANUGERAH HAUKOTO

Pamela N. Sortuy¹
Wara S. Dominikus²
Adam B.N. Benu³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP-Undana

²Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP-Undana

E-mail : mellasortuy@gmail.com

Abstract: The aim of this research is to describe the application of the *Discovery Learning* model assisted by three-dimensional media in mathematics learning about spatial material, determine the increase in student activity after implementing the *Discovery Learning* model assisted by three-dimensional media, and determine the increase in student learning outcomes. Data collection techniques are observation, testing and documentation techniques, with research subjects as many as 8 students. Data analysis techniques are descriptive qualitative and quantitative. This research was carried out at SDK Anugerah Haukoto with the results showing that the first cycle of the number of students was 8 people, 5 people (62.5%) completed it. In cycle II the number of students who completed was 8 people with a percentage of 100%. Based on the results of the research, it can be concluded that the application of the *Discovery Learning* model assisted by three-dimensional media can improve student learning outcomes, especially in learning mathematics regarding geometric material.

Keywords: *Discovery Learning; Three dimensional media; Learning outcomes*

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media tiga dimensi pada pembelajaran matematika materi bangun ruang, mengetahui peningkatan aktivitas siswa setelah diterapkannya model *Discovery Learning* berbantuan media tiga dimensi, serta mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yaitu teknik observasi, tes, dan dokumentasi, dengan subjek penelitian sebanyak 8 orang siswa. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SDK Anugerah Haukoto dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa siklus I dari jumlah siswa 8 orang, yang tuntas sebanyak 5 orang (62,5%). Pada siklus II jumlah siswa yang tuntas 8 orang dengan persentase 100%. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media tiga dimensi dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika materi bangun ruang.

Kata Kunci : Model *Discovery Learning*; Media tiga dimensi; Hasil belajar

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam pendidikan. Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan

teknologi modern, sebagai sarana berpikir dalam menentukan sekaligus mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, mempunyai peran penting dalam berbagai macam disiplin ilmu, dan dapat memajukan daya pikir manusia. Matematika juga memiliki peranan penting dalam memaknai konsep-konsep yang baik karena untuk memahami konsep yang baru diperlukan prasyarat pemahaman konsep sebelumnya (Sari, 2021). Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sangat sulit dan tidak menyenangkan. Meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari.

Brownell (Karso, 2006) menekankan bahwa belajar matematika haruslah belajar bermakna dan berpengertian. Teori ini sesuai dengan teori Gestalt di mana ia menegaskan bahwa latihan hafal atau yang sering disebut *drill* adalah sangat penting dalam pembelajaran matematika namun diterapkan setelah tertanam pengertian pada siswa. Hal tersebut mempengaruhi perkembangan pembelajaran matematika di Indonesia. Kelemahan yang nampak jelas dalam pembelajaran matematika adalah kurang menekankan pada pengertian, kurang merangsang anak untuk ingin tahu, dan kurang adanya kontinuitas. Pada umumnya kemampuan intelektual siswa berkembang dari konkret ke abstrak. Apabila salah dalam memaknai konsep maka berdampak pada proses pembelajaran pada jenjang selanjutnya. Hingga saat ini masih ditemukan kesulitan yang dialami siswa di dalam pembelajaran matematika sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDK Anugerah Haukoto, peneliti menemukan bahwa penyebab problematika pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang di kelas V dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang digunakan pendidik kurang memperhatikan tahap perkembangan siswa. Pendidik cenderung menjelaskan dengan berpegangan pada buku yang memaksa siswa untuk menghafal dan bukan untuk memahami konsep tersebut. Selain itu, pendidik tidak memanfaatkan dan menggunakan media yang tepat sebagai sumber belajar untuk siswa. Dalam pembelajaran matematika, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam hal mengajar. Pendidik diharapkan dapat menentukan strategi pembelajaran, model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Model pembelajaran serta media pembelajaran matematika sangat diperlukan agar dapat menunjang hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa memecahkan masalah dengan mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan berpikir siswa (Arinawati, 2014). Selain itu, model pembelajaran *Discovery Learning* adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam mencapai

tujuan pembelajaran dan secara aktif membuat siswa menemukan sendiri pengetahuan melalui desain pembelajaran yang dibuat guru (Sari, 2017).

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan kepada proses mencari dan menemukan. Dalam hal ini, siswa secara aktif menemukan pengetahuan yang belum diketahui dengan bimbingan pendidik. Menurut Kurniasih dan Sani (2016) model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya : dapat membantu siswa untuk memperbaiki serta meningkatkan keterampilan dan proses kognitif, mampu melatih siswa untuk belajar berpikir kritis dan menghasilkan penemuan, menimbulkan rasa senang pada siswa karena tumbuhnya rasa ingin tahu dan ketercapaian diri, mampu membuat siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri, dan membuat siswa mandiri dengan melibatkan akal nya sendiri dan memotivasi diri sendiri. Kelemahan dari model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu jika diterapkan di kelas dengan jumlah siswa yang banyak akan sedikit sulit karena akan sulit untuk mengkondisikan serta membutuhkan waktu yang lama karena harus dilakukan secara sistematis tidak secara instan langsung ke materi. Karakteristik berpikir siswa Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret dimana siswa belajar mengerti dengan mengalami dan melihat, karena siswa belum mampu untuk berpikir secara abstrak. Dalam mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* alangkah lebih baik jika penyampaian materi juga dilakukan dengan berbantuan media yang tepat.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber terencana, sehingga terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan pembelajaran secara efisien dan efektif (Munadi, 2008). Media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga termotivasi untuk belajar, terjadi interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya serta menanamkan konsep yang benar kepada siswa. Media pembelajaran berguna dalam mengatasi keterbatasan waktu, tempat, serta tenaga. Untuk pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang, media yang paling tepat digunakan adalah media tiga dimensi. Media tiga dimensi merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari arah mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal (Sudjana & Rivai, 2011). Media tiga dimensi membantu pemahaman siswa terkait materi yang masih abstrak yang kemudian menjadi bersifat konkret. Model pembelajaran *Discovery Learning* serta media tiga dimensi diharapkan dapat dijadikan solusi yang tepat agar tujuan pembelajaran matematika pada materi bangun ruang dapat tercapai semaksimal mungkin.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti kemudian melakukan penelitian pada kelas V SDK Anugerah Haukoto pada pembelajaran Matematika menggunakan media tiga dimensi.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis & MC Taggart dengan pertimbangan model penelitian ini adalah model yang mudah dipahami dan sesuai dengan rencana kegiatan yang akan dilakukan peneliti yaitu satu siklus tindakan identik dengan dua kali pembelajaran. Adapun fase PTK model Kemmis & MC Taggart meliputi : Perencanaan (Planing), Pelaksanaan dan Observasi (Acting and Observing), dan Refleksi (Reflecting). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Data pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif dianalisis secara bertahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Data Kuantitatif dianalisis dan dihitung menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100$$

Penelitian ini dilakukan di SDK Anugerah Haukoto. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDK Anugerah Haukoto dengan jumlah 8 siswa terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Wali kelas dan teman sejawat menjadi observer dalam proses penilaian penelitian pada pelaksanaan per siklus.

Tabel 1. Parameter Penelitian

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan
85-100	Sangat Baik (SB)	Berhasil
70-84	Baik (B)	Berhasil
50-69	Cukup (C)	Belum Berhasil
0-49	Kurang (K)	Belum Berhasil

(Aqid, Zainal & Ahmad Amrullah, 2018)

HASIL

Hasil Tes Belajar Siswa

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilaksanakan selama 1 minggu, begitu pula dengan siklus II. Dalam proses penelitian, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk mengamati perkembangan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan 4 tahap, yakni tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Dalam tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran dan menyiapkan media yang dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sedangkan wali kelas melakukan observasi atau pengamatan terhadap perkembangan peneliti dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Pada tahap refleksi, peneliti dan guru kelas melakukan

evaluasi untuk melihat kekurangan yang ditemui dalam pembelajaran sehingga dapat digunakan sebagai bahan perbaikan pada proses pembelajaran selanjutnya.

Sebelum melaksanakan penelitian siklus I dan siklus II, peneliti terlebih dahulu memberikan pre-test sehari sebelum penelitian siklus I dilaksanakan untuk menguji kemampuan awal siswa dalam memahami materi volume bangun ruang (kubus dan balok). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70. Hasil tes siswa diukur dalam bentuk persentase (%) dan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Ketuntasan hasil tes pra-siklus siswa kelas V SDK Anugerah Haukoto

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan	Frekuensi	Persentase
85-100	Sangat Baik (SB)	Berhasil	-	-
70-84	Baik (B)	Berhasil	2	25 %
50-69	Cukup (C)	Tidak Berhasil	4	50 %
0-49	Kurang (K)	Tidak Berhasil	2	25%
Jumlah siswa			8	100%
Jumlah siswa yang tuntas			2	25 %
Jumlah siswa yang tidak tuntas			6	75 %

Sumber: Data hasil olahan peneliti, 2023

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa belum ada siswa yang memperoleh nilai 85-100 dengan kategori Sangat Baik, dua siswa memperoleh nilai 70-84 yang termasuk dalam kategori baik, empat siswa memperoleh nilai 50-69 dengan kategori cukup, dan dua siswa memperoleh nilai 0-49 dengan kategori kurang. Data hasil tes pra-siklus siswa kelas V SDK Anugerah Haukoto menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas sebanyak dua siswa dengan persentase 25 %, sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak enam siswa dengan persentase 75%. Berikut ini hasil test siklus I siswa kelas V dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Data hasil tes siswa siklus I

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan	Frekuensi	Persentase
85-100	Sangat Baik (SB)	Berhasil	1	12,5%
70-84	Baik (B)	Berhasil	4	50%
50-69	Cukup (C)	Tidak Berhasil	1	12,5%
0-49	Kurang (K)	Tidak Berhasil	2	25%
Jumlah siswa			8	100%
Jumlah siswa yang tuntas			5	62,5%
Jumlah siswa yang tidak tuntas			3	37,5%

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2023

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa sesudah tindakan siklus I masih rendah. Hal ini dikarenakan hanya 1 siswa yang memperoleh nilai dari 85-100 yang termasuk kategori Sangat Baik (SB) dengan persentase ketuntasan sebesar 12,5%. Yang

memperoleh nilai 70-84 yang termasuk kategori Baik (B) sebanyak 4 siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 50%. Yang memperoleh nilai 50-69 yang termasuk kategori Cukup (C) sebanyak 1 siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 12,5%, sedangkan yang memperoleh nilai 0-49 yang termasuk kategori Kurang (K) sebanyak 2 siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 25%. Persentase ketidaktuntasan siswa sebesar 37,5% atau dengan kata lain terdapat 3 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Persentase tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tentang volume bangun ruang (kubus dan balok) terbilang masih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti pada siklus I belum berhasil karena belum mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Oleh karena itu, perlu adanya evaluasi dan perbaikan pada pembelajaran siklus II. Berikut ini hasil test siklus II siswa kelas V dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4. Data hasil tes siswa siklus II

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan	Frekuensi	Persentase
85-100	Sangat Baik (SB)	Berhasil	6	75%
70-84	Baik (B)	Berhasil	2	25%
50-69	Cukup (C)	Tidak Berhasil	-	-
0-49	Kurang (K)	Tidak Berhasil	-	-
Jumlah siswa			8	100%
jumlah siswa yang tuntas			8	100%
Jumlah siswa yang tidak tuntas			-	-

Dari data hasil evaluasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan hasil belajar siklus I, secara klasikal ketuntasan belajar pada siklus II telah mencapai 80,75 maka dapat disimpulkan pada siklus ini kedua ketuntasan kelas sudah tercapai dengan demikian penelitian dihentikan.

Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Selain peningkatan hasil belajar siswa, ada juga peningkatan hasil observasi siswa pada siklus I dan siklus II pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Nilai observer I	Nilai observer II	Rata-rata	Kualifikasi
60,83	62,5	61,66	Cukup Aktif

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas siswa pada tabel, dapat diketahui bahwa hasil penilaian observer I sebesar 60,83 sedangkan observer II sebesar 62,5 dengan nilai rata-rata kedua observer sebesar 61,66 yang termasuk dalam kategori Cukup Aktif. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas yang dilakukan siswa pada siklus I belum optimal dan masih banyak kekurangan yang perlu dievaluasi untuk dijadikan perbaikan pada siklus berikutnya. Kekurangan

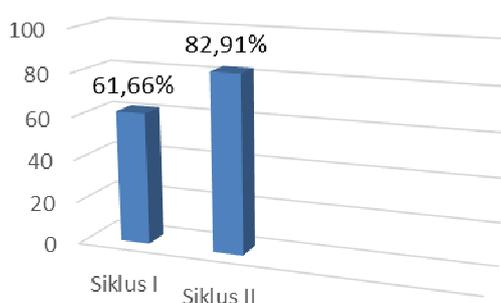
tersebut meliputi : siswa kurang memusatkan perhatian terhadap penjelasan guru, kurang aktif bekerja dalam kelompok, dan kurang terampil dalam mempresentasikan hasil kerjanya.

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Nilai observer I	Nilai observer II	Rata-rata	Kualifikasi
83,33	82,5	82,91	Aktif

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas siswa pada tabel tersebut, hasil penilaian dari observer I sebesar 83,33 sedangkan hasil penilaian dari observer II sebesar 82,5 dengan rata-rata nilai kedua observer adalah 82,91 yang termasuk kategori Baik. Dengan demikian, persentase ketuntasan selama pembelajaran siklus II telah mencapai kriteria ketuntasan sehingga tidak perlu lagi dilaksanakan penelitian pada siklus berikutnya. Data menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran siklus II telah mengalami peningkatan dibandingkan siklus I hal ini dapat dilihat dari perbandingan observasi siswa pada gambar diagram 1 berikut:

Gambar 1 Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II



Sumber data: olahan peneliti, 2023

PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam pembelajaran volume bangun ruang di kelas V SDK Anugerah Haukoto. Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah cara belajar memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005). Penemuan adalah terjemahan dari *Discovery*. *Discovery* adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Proses mental tersebut ialah mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya. Dalam penelitian ini, belajar dengan penemuan adalah belajar untuk menemukan, dimana seorang siswa dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga siswa dapat mencari jalan pemecahan. Model penemuan terbimbing menempatkan guru sebagai fasilitator. Guru membimbing siswa di mana ia diperlukan.

Dalam model ini siswa didorong untuk berpikir sendiri, menganalisis sendiri sehingga dapat menemukan prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang telah disediakan guru.

Dalam pelaksanaan model *Discovery Learning*, peneliti menempatkan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan empat orang dengan berbagai perbedaan, seperti karakter, kinerja, jenis kelamin, dan suku bangsa. Guru menyajikan pembelajaran dengan memberikan permasalahan untuk dipecahkan dalam masing-masing kelompok belajar dengan bantuan media tiga dimensi. Sesuai dengan penggunaan model pembelajaran yang telah dijelaskan, maka diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDK Anugerah Haukoto pada materi volume bangun ruang. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan melalui dua siklus. Pelaksanaan siklus I berlangsung selama kurang lebih satu minggu yakni dari tanggal 11 April hingga 18 April 2023. Di dalam melaksanakan pembelajaran, peneliti menerapkan 6 langkah (sintaks) dari model *Discovery Learning*. Tahap pertama adalah tahap *stimulation* atau pemberian rangsangan. Pada tahap ini siswa diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik pembelajaran. Guru mengorientasi siswa untuk mengingat kembali nama-nama bangun ruang yang sudah dipelajari siswa pada kelas sebelumnya. Guru melakukan Tanya jawab dengan siswa untuk merangsang proses berpikir siswa. Tahap kedua adalah tahap *problem statement* atau identifikasi masalah. Pada tahap ini, Guru menampilkan gambar kubus dan balok dan menginformasikan kepada siswa bahwa materi yang akan dipelajarinya berkaitan dengan kubus dan balok. Kemudian Guru menampilkan media tiga dimensi tiruan kubus dan balok. Guru menjelaskan bahwa kubus dan balok pada hakikatnya berbeda serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya berkaitan dengan media yang ditampilkan. Pada tahap ini muncul pertanyaan dari siswa berkaitan dengan perbedaan kubus dan balok, karena jika dilihat sekilas keduanya terlihat sama. Guru menjelaskan bahwa pertanyaan itulah yang harus dicari tahu kebenarannya oleh siswa. Tahap ketiga adalah tahap *data collection* atau pengumpulan data. Pada tahap ini, guru membagikan LKPD untuk dikerjakan siswa dalam kelompok. Guru mengarahkan siswa dalam kelompok untuk mendefinisikan pengertian bangun ruang serta mengidentifikasi ciri-ciri kubus dan balok melalui pengamatannya terhadap gambar dan media tiruan yang ada. Guru juga menginformasikan kepada siswa bahwa melalui LKPD yang dikerjakan nanti, siswa akan memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan pertanyaan tentang perbedaan kubus dan balok. Guru juga memfasilitasi siswa dengan media tiga dimensi untuk menunjang siswa mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan LKPD. Tahap keempat adalah tahap *data processing* atau pengolahan data. Pada tahap ini, Siswa berdiskusi dalam kelompok dan menyajikan hasil diskusinya dalam lembar kerja kelompok yang dibagikan oleh guru. Guru berkeliling mengamati aktifitas peserta didik dan memberikan arahan jika peserta didik mengalami kesulitan menyelesaikan LKPD. Dalam proses menyelesaikan LKPD, terdapat beberapa siswa

yang tidak aktif, acuh tak acuh, bahkan tidak bekerja sama dengan teman sekelompoknya untuk menyelesaikan LKPD. Hal ini menjadi salah satu refleksi dan bahan perbaikan pada pertemuan selanjutnya. Tahap kelima adalah tahap *verification* atau pembuktian. Pada tahap ini, pembuktian atau *Verification* dilakukan dengan cara siswa mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas dan dianggapi oleh kelompok siswa yang lain. Siswa melakukan presentasi dengan bantuan arahan guru. Berdasarkan hasil kerja pada LKPD, siswa dapat memanfaatkan media yang ada dan mengerjakannya dengan baik. Namun, terdapat perbedaan antara kedua kelompok dalam menentukan jumlah diagonal bidang balok. Kelompok I menjelaskan bahwa ada 12 diagonal bidang balok, sedangkan kelompok II menjelaskan bahwa ada 6 diagonal bidang balok. Guru kemudian memberikan pembedaan ketika terjadi perbedaan pendapat dengan menampilkan gambar balok ABCD EFGH pada slide dan menunjukkan ruas garis yang menghubungkan titik sudut balok. Tahap akhir adalah tahap *generalization* atau penarikan kesimpulan. Pada tahap ini, guru bersama siswa menarik kesimpulan tentang materi yang dibahas. Guru menjelaskan perbedaan antara kubus dan balok beserta unsurnya masing-masing. Pada tahap ini ada interaksi aktif antara guru dengan siswa untuk menarik kesimpulan dari materi yang dibahas. Setelah itu, Guru memberikan contoh-contoh soal yang berkaitan dengan materi yang disampaikan dan siswa mengerjakan soal latihan yang diberikan guru untuk dijadikan sebagai bahan penilaian.

Data hasil penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* menunjukkan adanya perbedaan peningkatan data dari siklus I ke siklus II. Siklus I hasil observasi guru memperoleh persentase sebesar 77,5% dengan Kriteria Baik (B). Hasil observasi terhadap aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 61,66% dengan Kategori Cukup (C). Data hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 64,75 dengan kriteria Cukup (C), karena masih ada 3 siswa yang belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 62,5% dan yang tidak tuntas sebesar 37,5%. Siklus II berlangsung selama kurang lebih satu minggu dari tanggal 20-28 April 2023. Berdasarkan data hasil observasi guru, diperoleh persentase sebesar 96,25% dengan kriteria Sangat Baik (SB), sedangkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa diperoleh persentase sebesar 82,91% dengan kriteria Baik (B). Data hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 85,00 dengan kriteria Sangat Baik (SB) sehingga persentase ketuntasan siswa sebesar 100%. Berdasarkan data siklus I dan siklus II, maka perbandingan persentase hasil observasi siswa pada siklus I dan siklus II memperlihatkan adanya peningkatan pencapaian hasil belajar. Persentase ketuntasan hasil observasi terhadap aktivitas siswa yang diperoleh pada siklus I sebesar 61,66% dengan kriteria Cukup (C) meningkat pada siklus II menjadi 82,91% dengan kriteria Baik (B). Hasil observasi guru pada siklus I mendapat persentase sebesar 77,5% dengan kriteria Baik (B) meningkat pada siklus II menjadi 96,25% dengan kriteria Sangat Baik (SB). Untuk persentase ketuntasan hasil

belajar siswa pada siklus I sebesar 62,5% dengan kategori Cukup (C), sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 100% dengan kriteria Sangat Baik (SB). Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media tiga dimensi pada materi volume bangun ruang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDK Anugerah Haukoto. Hasil belajar yang diperoleh siswa mengandung aspek kognitif dan aspek afektif. Pada aspek kognitif, siswa dapat mengetahui unsur-unsur bangun ruang (Kubus dan Balok), mempelajari cara mencari volume bangun ruang (Kubus dan balok) dengan menggunakan kubus satuan maupun rumus, serta mampu memecahkan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan volume bangun ruang (Kubus dan Balok). Pada aspek afektif, hasil belajar yang diperoleh berupa sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran, mampu mengikuti rangkaian pembelajaran dengan baik, merespon setiap materi yang diberikan guru, serta menyelesaikan LKPD dan soal tes dengan baik dan benar.

Model pembelajaran *Discovery Learning* telah digunakan oleh beberapa peneliti dan mendukung keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Tri Ardiyanti berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Kelas V Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media BARUNG KUBA (Bangun Ruang Kubus dan Balok) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri Cebongan 03 yang dibuktikan dengan hasil penelitian yang terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas atau telah mencapai $KKM \geq 66$ pada setiap siklusnya. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Mik Salmina berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Materi Dimensi Tiga Dengan Bantuan Video Pembelajaran”. Berdasarkan hasil penelitiannya, disimpulkan bahwa penerapan *Discovery Learning* pada materi dimensi tiga dengan bantuan video pembelajaran memberikan hasil yang baik pada materi jarak bangun ruang. Hasil akhir menunjukkan kenaikan persentase hasil tes pada siklus I sebesar 65% naik menjadi 76%. Penelitian yang pernah dilakukan oleh I Dewa Ayu Ratnadewi dan Ni Wayan Arini berjudul “Penerapan *Discovery Learning* Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan media visual dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VB semester II tahun pelajaran 2017/2018 di SDN 1 Banjar Jawa dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 86,44%. Ada juga penelitian dari Rudi Ritonga yang berjudul “Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA”. Dari hasil penelitian yang telah diperoleh menunjukkan bahwa 90% siswa berhasil meningkatkan hasil belajar IPA dengan hasil belajar yang baik sehingga penerapan model *Discovery Learning* dalam penelitian ini terbukti dan dapat di terima dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Kebun Jeruk 11 Pagi. Penelitian dari Lizbeth Hutapea yang

berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Program Cabri 3D untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Pokok Dimensi Tiga”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media Cabri 3D dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dibuktikan dengan peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 9,26 % pada pra siklus menjadi 80 % pada pada siklus II. Penelitian dari I Nyoman Santa dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Alat Peraga Kubus Di SMA”. Berdasarkan hasil pengumpulan dan pengolahan data dalam penelitian ini maka simpulan yang dapat diuraikan dalam penelitian ini adalah melalui penerapan pembelajaran model *discovery learning* berbantuan alat peraga model kubus dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas XII IPA 1 semester 1 SMA Negeri 1 Tegallalang tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian dari Rizky Nopita Sari berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantu Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung”. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media tiga dimensi dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun ruang siswa kelas V SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung dari siklus I ke siklus III. Hasil penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media tiga dimensi yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada siswa kelas V SDK Anugerah Haukoto dalam proses pembelajaran terbukti dapat membantu siswa untuk lebih aktif dalam memecahkan masalah melalui penemuannya sendiri dengan bimbingan dan pengawasan guru. Dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media tiga dimensi telah berhasil.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di kelas V SDK Anugerah Haukoto untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang membuktikan bahwa pada siklus I, hasil observasi aktivitas siswa sebesar 61,66% dengan kategori Cukup (C) sedangkan hasil observasi guru yakni 75% dengan kategori Baik (B). Pada siklus II, hasil observasi aktivitas siswa meningkat sebesar 82,91% dengan kategori Baik (B) sedangkan hasil observasi guru meningkat sebesar 100% dengan kategori Sangat Baik (SB). Persentase ketuntasan hasil belajar siswa siklus I sebesar 62,5% dengan rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 64,75 sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan dengan persentase ketuntasan 100% dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 85,00. Dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media tiga dimensi efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardiyanti, Tri. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 6 (1), 27-34.
- Arinawati, E. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Belajar*. (Tesis). (Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret).
- Budiningsih. 2005. *Model Discovery Learning*. Jakarta : Pustaka Mandiri.
- Hutapea, Lizbeth. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Program Cabri 3D untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Pokok Dimensi Tiga. *Desimal : Jurnal Matematika*, 2 (1), 77-85.
- Karso. (2006). *Pendidikan Matematika 1*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kurniasih, Imas.& Sani, Berlin. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Surabaya : Kata Pena
- Munadi. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Perss.
- Ratnadewi, I Dewa Ayu. & Arini, Ni Wayan. (2018). Penerapan *Discovery Learning* Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1 (1), 20-28.
- Rutonga, Rudi. (2017). Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (2), 196-207.
- Salmina, Mik. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Materi Dimensi Tiga Dengan Bantuan Video Pembelajaran. *Jurnal Numeracy*, 6 (2), 247-254.
- Santa, I Nyoman. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Alat Peraga Kubus di SMA. *Suluh pendidikan: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan*, 17 (2), 195-207.
- Sari, Endang Ratna. Pasaribu, Marungkil. & Saehana, Sahrul. (2017). Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Pokok Bahasan Kalor di SMP Negeri 2 Pamona Timur. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 119-126.
- Sari, Rizky Nopita. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung*. (Skripsi). (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Trabiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung).
- Sudjana, Nana. & Rivai, Ahmad. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.