

Penerapan Model Discovery Learning Dengan Bantuan Media Papan Gembira Pemecah Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III

Agung Prasetyo¹, Dyah Triwahyuningtyas², Retno Dwi Astuti³

Program Profesi Guru Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
*agungprasetyo2897@gmail.com**

Abstract: *The background of this research stems from observations in the third-grade classroom, where some students easily lose focus due to the teaching method, which relies solely on lectures and explanations. As a result, the students' learning outcomes are below the Minimum Completeness Criteria (KKM). Therefore, this study aims to improve the mathematics learning outcomes of third-grade students by implementing the Discovery Learning model supported by problem-solving media using a cheerful board. This research is a Classroom Action Research (PTK) based on the Kemmis and McTaggart model (Pendidikan et al., 2003). The study was conducted in a third-grade class with 26 students. The data analysis techniques used were completeness analysis and comparative descriptive analysis. The results showed that students' learning outcomes met the KKM of ≥ 75 . In the pre-cycle, the percentage of student completeness was 38%, with an average score of 61. In the first cycle, the completeness percentage increased to 65%, with an average score of 74. In the second cycle, the percentage of student completeness rose to 77%, with an average score of 77. From the findings, it can be concluded that the application of the Discovery Learning model supported by problem-solving media using a cheerful board can enhance the mathematics learning outcomes of third-grade students.*

Keywords: *Discovery Learning Model, Cheerful Board Problem-Solving Media, Learning Outcomes, Mathematics.*

Abstrak: Latar belakang penelitian ini disebabkan dalam hasil observasi di kelas III terdapat siswa yang mudah hilangnya fokus karena model yang digunakan hanya ceramah dan mendengarkan penjelasan materi. Sehingga hasil belajar yang didapatkan siswa dibawah KKM. Oleh karena itu penelitian ini diadakan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III dengan menerapkan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media papan gembira pemecah masalah. Pelaksanaan penelitian ini merupakan PTK dengan model kemmis dan Mc Taggart (Pendidikan et al., 2003). Penelitian dilakukan pada kelas III dengan jumlah 26 siswa. Teknik analisis data yang menggunakan analisis ketuntasan dan analisis deskripsi komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa ($KKM \geq 75$). Pada pra siklus diketahui persentase ketuntasan siswa sebesar 38%. Dengan rata-rata 61 Kemudian pada pelaksanaan siklus I meningkat dengan persentase ketuntasan sebesar 65% dengan rata-rata 74. Diteruskan pelaksanaan siklus II persentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 77% dengan rata-rata 77. Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model Discovery Learning berbantuan media pembelajaran papan gembira pemecah masalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III.

Kata kunci: Model Discovery Learning., Media Pembelajaran Papan Gembira Pemecah Masalah., Hasil Belajar, Matematika

A. Pendahuluan

Hakikat belajar siswa sekolah dasar memuat beberapa aspek yang perlu dipahami oleh guru, orang tua, dan siswa itu sendiri. Proses pembelajaran adalah kegiatan di mana siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman baru melalui penerimaan informasi dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran di sekolah dasar juga mengikuti kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah atau lembaga pendidikan, yang mencakup berbagai mata pelajaran seperti matematika, bahasa Indonesia, IPA, IPS, seni, dan olahraga. Selain itu, siswa sekolah dasar sedang berada dalam tahap perkembangan kognitif yang penting, di mana mereka mulai membangun kemampuan berpikir, menalar, dan memecahkan masalah. Guru perlu memahami tahap perkembangan ini agar dapat memberikan pembelajaran yang sesuai. Setiap siswa juga memiliki kemampuan dan potensi yang berbeda-beda, sehingga penting bagi guru untuk mengenali kekuatan dan kelemahan mereka serta memberikan dukungan yang sesuai untuk membantu setiap siswa belajar secara efektif (Febrina Dafit & Siti Quratul Ain dkk, 2023). Sehingga di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk fondasi pendidikan anak-anak. Di sekolah dasar, anak-anak belajar pengetahuan dan keterampilan dasar yang akan membantu mereka menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Selain itu, sekolah dasar juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial, mengenali minat dan bakat, serta mempelajari nilai-nilai moral dan etika. Karena itu, setiap anak perlu mendapatkan pendidikan yang berkualitas di sekolah dasar agar mereka dapat tumbuh dan berkembang menjadi individu yang sukses dan mampu bersaing di masa depan.

Pembelajaran di sekolah dasar yang mempunyai manfaat untuk meningkatkan kognitif siswa salah satunya adalah belajar matematika. Belajar matematika diperlukan oleh siswa dalam memahami konsep membilang, berhitung, dan menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pada kenyataannya banyak siswa tidak suka belajar matematika, terutama siswa sekolah dasar (Kurniawati, Hadi & Rulviana, 2018). Maka pendidikan mempunyai tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Meski matematika penting dalam kehidupan sehari-hari, banyak siswa SD tidak menyukainya. Menurut Kurniawati & simatupang bahwa pembelajaran matematika jika berhasil antara lain akan menghasilkan siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah, kemampuan komunikasi, kemampuan penalaran, kemampuan pemahaman dan kemampuan yang lain dengan baik serta mampu memanfaatkan kegunaan matematika dalam kehidupan (Kurniawati et al., 2019; Simatupang et al., 2020).

Banyak faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran matematika di sekolah. Salah satu diantaranya adalah penerapan model pembelajaran di sekolah. Model pembelajaran merupakan suatu istilah yang menggambarkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari awal sampai akhir (Prihantoro & Hidayat, 2019). Penerapan model pembelajaran yang tepat akan memudahkan siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mendalam tentang materi pelajaran matematika yang diajarkan oleh guru (Lestiawan & Johan, 2018). Menurut Ni Wayan Lasmini (2015) Guru memiliki peranan

dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Karena itu, guru harus dapat memikirkan dan memilih berbagai model pembelajaran dan menggunakan model tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi sangat penting keberadaannya dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat membuat perencanaan pembelajaran secara seksama agar siswa terlibat secara aktif baik fisik, mental, intelektual, maupun emosionalnya dalam kegiatan belajar mengajar. Guru harus dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara mengubah subjek pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher center*) ke pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*).

Pengamatan peneliti yang dilakukan selama di kelas III, model pembelajaran yang di terapkan oleh guru kelas III pada pelajaran matematika masih menggunakan model pembelajaran konvensional di mana proses belajar mengajar hanya terpusat pada guru, siswa hanya bisa menerima materi yang disampaikan oleh guru saja, sehingga siswa mudah tidak fokus dan kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga hasil belajar siswa di kelas III pada mata pelajaran matematika rata-rata masih rendah. Menunjukkan masih dibawah KKM ≥ 75 .

Sehubungan dengan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran matematika. Peneliti disini ingin menerapkan model pembelajaran yang dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh siswa yaitu menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*. Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang memiliki strategi pembelajaran cenderung meminta siswa untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut (Fajri, 2019). Sejalan dengan itu, Ishak et al. (2017) mengatakan bahwa model *discovery learning* adalah proses pengajaran dengan cara merangsang kemampuan siswa dalam pemecahan masalah melalui mengolah data untuk kemudian dibuktikan konsep tersebut. Model pembelajaran ini juga memberikan peluang kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar secara leluasa karena model ini termasuk model yang berpusat pada siswa atau *student centered learning* (Asmara & Afriansyah, 2018; Putra et al., 2020; Mudiono et al., 2016). Menurut Wicaksono, dkk (2015: 190) "model pembelajaran *Discovery Learning* bermanfaat dalam; 1) peningkatan potensi intelektual peserta didik; 2) perpindahan dari pemberian reward ekstrinsik ke intrinsik; 3) pembelajaran menyeluruh melalui proses menemukan dan menciptakan; 4) alat atau wadah untuk melatih kemampuan berpikir peserta didik". Model pembelajaran *Discovery Learning* menekankan pada pembentukan pengetahuan peserta didik dari pengalaman selama berlangsungnya proses pembelajaran. Penerapan model *Discovery Learning* didalam pembelajaran diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar sehingga prestasi dan hasil belajar peserta didik menjadi lebih meningkat. Menurut Bruner (Wicaksono, dkk, 2015: 190) "*Discovery learning* bermanfaat dalam; 1) peningkatan potensi intelektual siswa; 2) perpindahan dari pemberian reward ekstrinsik ke intrinsik; 3) pembelajaran menyeluruh melalui proses menemukan; 4) alat untuk melatih memori". Model pembelajaran *Discovery Learning* menekankan pada pembentukan pengetahuan siswa melalui pengalaman selama proses belajar. Penerapan model ini diharapkan dapat

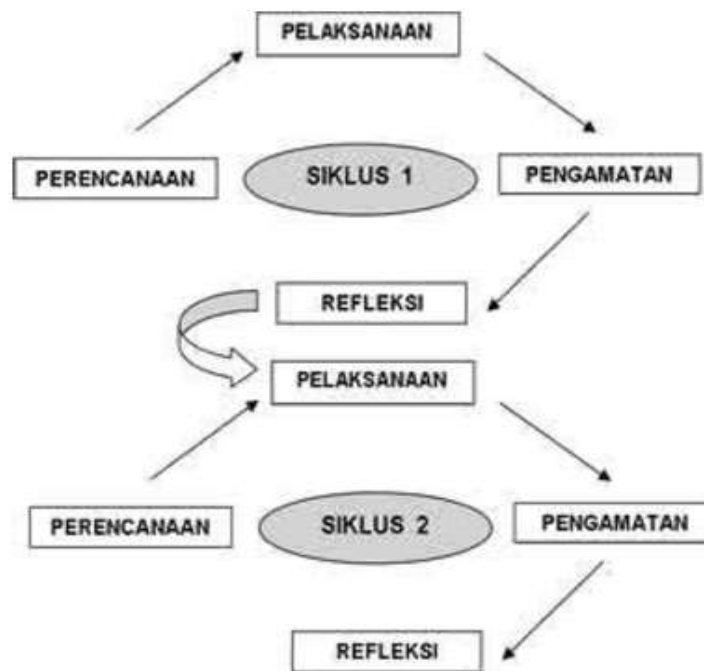
meningkatkan motivasi belajar, sehingga prestasi dan hasil belajar siswa semakin baik. Selain menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* juga dapat menerapkan dengan bantuan media pembelajaran.

Media dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk menampilkan, mempersentasikan, menyajikan, atau menjelaskan bahan pelajaran kepada siswa, yang mana alat-alat itu sendiri bukan merupakan bagian dari pelajaran yang diberikan (Muhsetyo, 2020). Menurut Siska dkk (2022) penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan dikarenakan proses pembelajaran yang menggunakan media konkrit lebih efektif, dan efisien. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat memperjelas konsep-konsep yang diajarkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, membuat mereka lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya mendukung pemahaman siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar dan mendorong peningkatan hasil belajar secara keseluruhan. Puji (2022) menyatakan bahwa menggunakan media dalam pembelajaran akan membantu siswa mempelajari matematika, karena penggunaan media dapat dikemas menjadi sebuah kegiatan belajar yang menyenangkan yang membuat siswa tidak cepat bosan, serta mendorong siswa untuk bersemangat belajar. Pada penelitian ini, untuk membuat siswa tetap fokus dan aktif pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 5.000 peneliti menggunakan berbantuan media konkrit papan gembira pemecah masalah sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Sejalan dengan hasil penelitian terdahulu, yaitu Rahmat Rifaldi Alkautsar, Dian Ayu Larasati, Mutia Yun Anika (2023), melakukan penelitian dengan dua variabel yakni model pembelajaran *discovery learning* dan hasil belajar. Jenis penelitian PTK bersifat deskriptif kualitatif, responden penelitian ini siswa SMA kelas X Surabaya. Juga penelitian terdahulu Vian Tri Hadiat Moko, Muhamad Chamdani, Moh Salimi (2022) menggunakan model *Discovery learning* mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar Rejamulya. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa sekolah dasar. Teknik pengumpulan data mengaplikasikan teknik tes, dan studi dokumen. Dan yang terakhir seperti halnya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Endah Cahyaningsih dan Gallant Karunia Assidik (2021) model pembelajaran yang digunakan *discovery learning*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Fokus dari penelitian ini yaitu meningkatkan minat belajar tentang teks berita. Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi atau pengamatan secara langsung. Dari penelitian terdahulu memiliki persamaan dengan penelitian ini menggunakan model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Akan tetapi juga pada penelitian ini memiliki perbedaan yaitu dengan menggunakan berbantuan media pembelajaran papan gembira pemecah masalah untuk mendukung proses pembelajaran yang berlangsung lebih menyenangkan dan mudah dipahami sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan desain penelitian menurut Kemmis & McTaggart. PTK adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam model ini meliputi beberapa tahap, yaitu perencanaan (plan), pelaksanaan/pengamatan (action/observation), dan refleksi (reflective). Model penelitian tindakan ini, yang dijelaskan oleh Kemmis dan McTaggart, menggambarkan empat tahap utama. Tahapan-tahapan tersebut biasanya digambarkan dalam bentuk diagram atau gambar, sesuai dengan urutan prosesnya.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis dan McTaggart terdiri dari beberapa tahapan. Pertama, pada tahap perencanaan, peneliti bekerja sama dengan guru kelas III, Guru Pamong, dan DPL untuk menentukan fokus penelitian di setiap siklus. Selain itu, peneliti mempelajari materi pembelajaran, menyiapkan asesmen diagnostik, perangkat pembelajaran, media papan gembira pemecah masalah, serta menyusun soal evaluasi. Kedua, pada tahap pelaksanaan, rencana yang telah disusun diterapkan dalam kelas. Peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* dengan bantuan media papan gembira sesuai dengan modul yang telah disiapkan. Pembelajaran terdiri dari tiga bagian, yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Terakhir, pada tahap refleksi, peneliti mengevaluasi hasil pembelajaran untuk memperbaiki siklus berikutnya. Pada siklus II, perbaikan dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, sehingga pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* dengan media papan gembira pemecah masalah menjadi lebih efektif. Oleh karena itu peneliti merealisasikan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui model

discovery learning dengan berbantuan media papan gembira pemecah masalah mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas III sekolah dasar Kota Malang, pada semester ganjil. Penelitian berlangsung selama 22 hari, mencakup Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Subjek penelitian terdiri dari 26 siswa kelas III, yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, dengan soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi setelah melaksanakan pembelajaran. Data hasil belajar dianalisis secara kuantitatif dengan metode deskriptif komparatif, membandingkan hasil antara siklus yang satu dengan siklus berikutnya. Keberhasilan diukur dari peningkatan hasil belajar, dengan nilai minimal mencapai 75% pada Siklus yang dilaksanakan. Berikut cara untuk menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal :

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

P = Persentase siswa yang tuntas

Hasil perhitungan yang sudah jadi kemudian dikonsultasikan dengan tabel kriteria penilaian kuantitatif yang dikelompokkan dalam lima kategori skor penilaian sebagai berikut:

91% ≤ NR ≤ 100% : Sangat baik

81% ≤ NR < 90% : Baik

71% ≤ NR < 80% : Cukup

61% ≤ NR < 70% : Kurang

0% ≤ NR < 60% : Sangat kurang, (Depdiknas, 2006:40).

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan pada siswa kelas III, yang terdiri dari 26 siswa, yaitu 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan media pembelajaran papan gembira pemecah masalah. Sebelum memulai tindakan, peneliti melakukan pra siklus terhadap subjek penelitian.

Dilihat hasil belajar matematika siswa kelas III pada pra siklus yaitu dengan nilai rata-rata siswa diperoleh sebesar 61 dengan persentase ketuntasan sebesar 38% dengan rincian dari 26 siswa terdiri dari 10 siswa mengalami ketuntasan dengan kategori masih sangat kurang. Kemudian peneliti melaksanakan siklus I dan siklus II dengan menerapkan model *discovery learning* dengan berbantuan media papan gembira pemecah masalah.

Penerapan model *discovery learning* dalam pembelajaran akan mengubah kegiatan belajar yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif melalui langkah-langkah yang ada dalam model tersebut. Menurut Puspitadewi (2016:115) *discovery learning*

proses pembelajaran yang berlangsung saat siswa terlibat dalam suatu pengalaman dan percobaan atau eksperimen, dimana siswa akan memiliki pengetahuan. Dalam model pembelajaran *discovery learning* terdiri dari 6 tahapan yaitu : Tahap pertama dalam model *Discovery Learning* adalah Stimulasi/Pemberian Rangsangan (*Stimulation*). Pada tahap ini, siswa diberikan permasalahan yang merangsang rasa ingin tahu mereka, sehingga mereka terdorong untuk menyelidiki masalah tersebut. Guru dapat memulai pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan atau memberikan tugas yang berkaitan dengan pemecahan masalah. Misalnya, dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan, guru memberikan soal bergambar dan cerita atau menyajikan video yang menarik. Ini membuat siswa penasaran dan mendorong mereka untuk menyelidiki lebih lanjut serta merumuskan pertanyaan terkait penjumlahan dan pengurangan hingga bilangan 5.000.

Tahap kedua adalah Pernyataan/Identifikasi Masalah (*Problem Statement*). Pada tahap ini, siswa diberi kesempatan untuk mengidentifikasi masalah yang relevan dengan pelajaran. Dari masalah yang diidentifikasi, mereka akan merumuskan hipotesis atau dugaan awal. Dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan, siswa dapat bertanya atau mengajukan pernyataan mengenai konsep ini, yang kemudian dibahas bersama guru dalam kegiatan tanya jawab. Langkah ini membantu siswa memahami cara memecahkan masalah dan merumuskan pernyataan yang sesuai.

Tahap ketiga adalah Pengumpulan Data (*Data Collection*). Pada tahap ini, siswa diberikan kesempatan untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber atau melakukan percobaan sendiri. Dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan, guru menjelaskan langkah-langkah penyelesaian soal, lalu siswa membuktikan pemahaman mereka dengan menjawab soal yang diberikan. Siswa juga bekerja dalam kelompok untuk berdiskusi dan mengumpulkan informasi yang relevan.

Tahap keempat adalah Pengolahan Data (*Data Processing*), di mana siswa mengolah informasi yang telah mereka kumpulkan. Dalam konteks penjumlahan dan pengurangan, siswa akan mengerjakan soal yang diberikan guru, baik secara individu maupun kelompok, lalu mendiskusikan jawaban bersama teman-temannya. Tahap ini membantu siswa memperdalam pemahaman mereka tentang materi yang dipelajari.

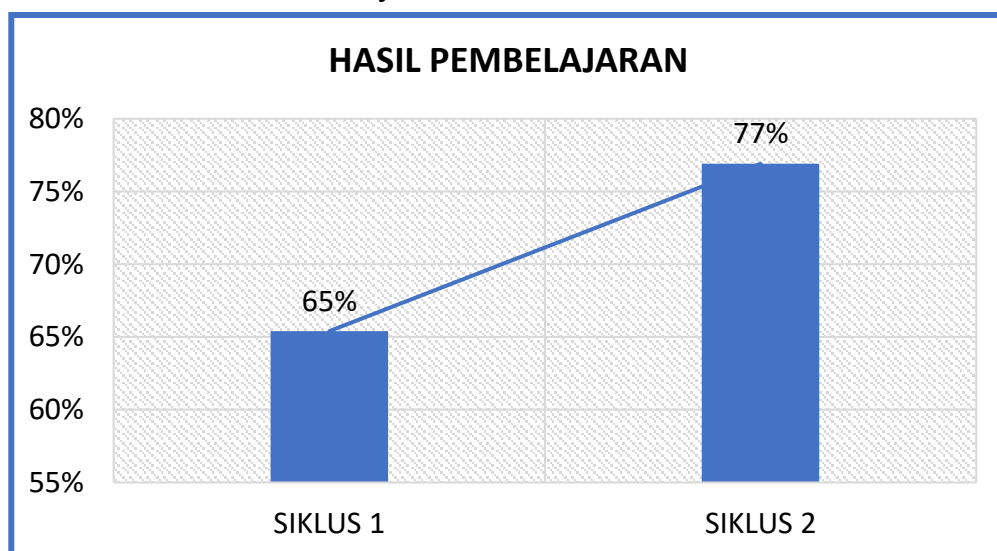
Tahap kelima adalah Pembuktian (*Verification*). Pada tahap ini, siswa membuktikan apakah informasi atau pernyataan yang mereka buat sebelumnya benar atau tidak. Siswa mempresentasikan hasil diskusi mereka, menjelaskan jawaban soal yang telah diberikan dengan bantuan media papan gembira pemecah masalah, sementara guru memberikan tanggapan atau umpan balik.

Tahap terakhir adalah Menarik Kesimpulan/Generalisasi (*Generalization*). Siswa bersama guru menarik kesimpulan berdasarkan hasil verifikasi yang telah dilakukan. Mereka merumuskan prinsip-prinsip yang dapat diterapkan pada masalah serupa di masa depan. Dalam pembelajaran ini, siswa dan guru menyimpulkan konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan hingga 5.000 yang telah dipelajari. Disamping menerapkan model *discovery learning* peneliti menggunakan berbantuan media pembelajaran.

Menurut Ernanida dan Yusra media yaitu suatu alat yang bisa dilihat dan didengar untuk menghubungkan guru dengan siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran (Ernanida & Yusra, 2019). Usman dan Asnawir menegaskan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang bisa digunakan oleh guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa, untuk menstimulus pikiran, minat, jiwa, dan hati siswa sebaik mungkin dalam kegiatan pembelajaran (Usman & Asnawir, 2002). Sementara Susanti dkk mengungkapkan bahwa media ialah suatu penghubung atau penyampai informasi dalam kegiatan belajar mengajar (Susanti et al., 2020).

Media adalah sarana yang dimanfaatkan oleh guru yang mengajar di kelas, seperti papan tulis, buku, dan alat-alat belajar lainnya (Abdullah, 2016). Semua sarana yang digunakan guru dalam memberikan ilmu dan pengetahuan serta mengajarkan nilai-nilai kepada siswa disebut dengan media (Layla, 2016), (Susanti et al., 2020). Secara umum media pembelajaran itu terdiri dari manusia, benda-benda, ataupun kegiatan yang mendukung terjadinya interaksi pembelajaran untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, pengalaman, keterampilan, dan sikap bagi siswa (Ritonga et al., 2020). Penggunaan Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan oleh seorang guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik (Sudrajat, Prasajo, Zulkarnain, 2018). Dengan menggunakan media pembelajaran sangat membantu peneliti mempercepat pemahaman belajar siswa, karena siswa menjadi lebih aktif berinteraksi dengan media yang digunakan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mengaktifkan beberapa indera siswa sekaligus, sehingga membuat pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti menggunakan model discovery learning dengan berbantuan media papan gembira pemecah masalah menjadi lebih efektif. Setelah menerapkan pembelajaran siklus peneliti merekap jawaban soal evaluasi sebagai acuan keberhasilan penerapan model pembelajaran yang disajikan dengan diagram gambar sebagai berikut:

Gambar . Hasil Belajar Klasikal Siswa Siklus I dan Siklus II



Pada siklus I di peroleh nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa sebesar 74 dengan persentase ketuntasan sebesar 65% dengan rincian dari 26 siswa terdiri dari 18 siswa mengalami ketuntasan dengan katagori kurang. Dengan hasil persentase ketuntasan hanya sebesar 65% yang masuk dalam kategori kurang. Sehingga Peneliti menarik Kesimpulan harus melakukan penelitian lanjutan pada siklus II yang tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa mencapai nilai persentase $\geq 75\%$ dengan nilai rata rata diatas 75. Setelah menyimpulkan hasil siklus I peneliti melaksanakan siklus II. Pada siklus yang ke II di peroleh nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa sebesar 77 dengan persentase ketuntasan sebesar 77% dengan rincian dari 26 siswa terdiri dari 20 siswa. melihat rincian hasil belajar pada siklus II tersebut sudah mengalami ketuntasan dengan katagori Cukup. Maka peneliti dapat menyimpulkan rekapitulasi hasil belajar matematika siswa pada siklus II meningkat melebihi persentase 75% sehingga peneliti tidak perlu melakukan siklus lanjutan. Berdasarkan data penelitian di lapangan pada tahapan pra siklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini dikarenakan sebagian besar siswa mampu memenuhi kriteria indikator hasil belajar yang sudah di tentukan yang ditunjukkan dengan persentase hasil belajar yang meningkat serta semakin banyaknya siswa memperhatikan materi yang disampaikan guru karena pembelajaran yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan media papan gembira pemecah masalah yang menarik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan perolehan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media pembelajaran papan gembira pemecah masalah untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas III sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa rata-rata telah mengalami kenaikan setiap tahapan siklusnya. Pada tahapan prasiklus diperoleh persentase rata-rata hasil belajar sebesar 38% dari seluruh siswa, sementara pada siklus I persentase rata-rata keaktifan belajar siswa meningkat sebesar 65% dari seluruh siswa. Sedangkan pada siklus II persentase rata-rata keaktifan siswa meningkat sebesar 77% dari seluruh siswa. Dari hasil yang diperoleh pada tindakan siklus II dapat dikatakan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Sehingga penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan media papan gembira pemecah masalah ini memberikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada kelas III pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 5.000 pada setiap siklusnya.

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran bagi peneliti yang dapat disampaikan. Untuk guru, penting untuk memperhatikan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media pembelajaran saat pembelajaran di kelas. Guru harus memahami dengan baik langkah-langkah dalam model pembelajaran tersebut dan mengatur alokasi waktu secara optimal, sehingga pembelajaran mampu berjalan dengan efektif dan sesuai dengan tujuan yang sudah di rencanakan. Selain itu, guru diharapkan dapat memberikan bimbingan, baik secara individu maupun kelompok secara merata dan

juga menyisipkan kegiatan ice breaking untuk menjaga konsentrasi siswa, serta memahami karakter setiap siswa. Sementara itu, untuk siswa, diharapkan agar siswa bisa mampu memahami dalam setiap kegiatan pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru, serta mampu bekerja baik secara mandiri maupun dalam kelompok. Siswa juga perlu bertanggung jawab atas tugas-tugas yang diberikan.

E. Daftar Rujukan

- Depdiknas. 2006. Penilaian Pembelajaran. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Fajri, Z. (2019). MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA SD. In 64 | JURNAL IKA (Vol. 7, Issue 2).Garudhawaca.
- Kurniawati, I., Raharjo, T. J., & Khumaedi. (2019). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah untuk mempersiapkan generasi unggul menghadapi tantangan abad 21. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Prosnampas), 2(1), 701–707
- Kurniawati, R. P., Hadi, F. R., & Rulviana, V. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Cognitive Load Theory (CTL) Pada Materi Volume Kubus Dan Balok di Sekolah Dasar. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 7(2), 314. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i2.1521>
- Lestiawan, F., & Johan, A. B. (2018). Penerapan metode pembelajaran example nonexample untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dasar-dasar pemesinan. Jurnal Taman Vokasi, 6(1), 98–106. <https://doi.org/10.30738/jtvok.v6i1.2866>
- Permendikbud (2016). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22.Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman, 9(1), 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Puji Sri Lestari dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kobela Pada Muatan Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar. Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika) Volume 11
- Simatupang, R., Napitupulu, E., & Asmin, A. (2020). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis dan self-efficacy siswa pada pembelajaran problem based learning. Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika, 13(1), 29–39. <https://doi.org/10.24114/paradikma.v13i1.22944>
- Ishak, M., Jekti, D. S. D., & Sridana, N. (2017). Pengaruh penerapan pendekatan saintifik menggunakan model pembelajaran discovery dan kooperatif tipe STAD terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik SDN 13 Ampenan. Jurnal Pijar MIPA, 12(1), 5-10.
- Siska Hanna Fidatul Syafitri, Fitria Sulistyowati. (2022). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Lkpd Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV)
- Siswanti, C. M., & Wahyudi. (2015). Pengaruh pendekatan saintifik melalui model discovery learning dengan permainan terhdap hasil belajar matematika siswa kelas 5 SD. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 5 (3).
- Syafril & Zelhendri. 2017. Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan. Padang: Prenamedia.

- Wicaksono,dkk. (2015). Teori Pembelajaran Bahasa (Suatu Catatan Singkat). Yogyakarta:
- Asmara, R., & Afriansyah, E. A. (2018). Perbedaan peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa antara model eliciting activities dan discovery learning. *Suska Journal of Mathematics Education*, 4(2), 78-87.
- Lasmini Ni Wayan. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 2 Tatura. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No. 4. 1*
- Rahmat Rifaldi Alkautsar & Dian Ayu Larasati dkk. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*
- Vian Tri Hardiat dkk. (2022). Penerapan model Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal upi*.
- Endah Cahyaningsih & Gallant Karunia Assidik (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Materi Teks Berita. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*
- Usman, M. B., & Asnawir. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Press.
- Ernanida, & Yusra, R. Al. (2019). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI. *Al Murabbi: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 101–112. <https://doi.org/10.35891/amb.v5i1.1854>
- Susanti, E., Ritonga, M., & Bambang, B. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 4(1), 179–191. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i1.1406>
- Layla, S. (2016). Dawr al-Wasa'il fi al-'Amaliyyah al-Ta'limiyyah. *Al-Atsar*, 26(September), 145–154. <https://doi.org/10.35156/1174-000-026-014>
- Abdullah, R. (2016). al-Wasa'il al-Ta'limiyyah fi Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah Linnathiqina bi Ghoiriha [Teaching Media in the Teaching of Arabic Language to Non-Native Arabic Speakers]. *Dinamika Ilmu*, 16(1), 93–106.
- Ritonga, M., Nazir, A., & Wahyuni, S. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Dialektika Revolusi Industri 4.0. Deepublish. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=OEXYDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&ots=sbr9Fjm__t&sig=gqKsqW7fcokp_ya5MQd1zMZfQGE&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Sudrajat, A., Prasojo, L.D., Zulkarnain, Z (2018). "Be a scientist" learning media using adobe flash CS3 program containing the materials of the influence of islamic religion and culture in Indonesia for Grade X of vocational school. *Journal of Social Studies (JSS)*, 14(1). 90-100. <https://doi.org/10.21831/jss.v14i1.21656>