

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL *DISCOVERY LEARNING* MATERI MATEMATIKA TEMA 7 KELAS III SDN PESAREN 02 TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Nailul Fauzziyah¹, Mei Fita Asri Untari², Ulin Nafiah³

Program Studi PPG Prajabatan

Pasca Sarjana Universitas PGRI Semarang

Email: nailulfauzziyah79@gmail.com¹, meifitaasri@upgris.ac.id²,

ulinnafiahsupriyadi4@gmail.com³

Abstract : Efforts to Improve Student Learning Outcomes Through the Discovery Learning Model for Math Material Theme 7 Class III SDN Pesaren 02 Academic Year 2020/2021. PTK. Teacher Professional Education Study Program, Postgraduate Faculty, PGRI University Semarang. Supervising Lecturer Mei Fita Asri Untari, S.Pd., M.Pd., Tutor Ulin Nafiah, S.Pd. The background that drives this research is the learning outcomes of third grade students at SD Negeri Pesaren 02 in the Mid-Semester Assessment (PTS) who achieve the Minimum Completeness Criteria (KKM) only get an average score of 60. This is due to students who are less focused when learning and also as a result of the Covid-19 Pandemic full online learning, causing students to become less understanding and less aware of the material conveyed by the teacher. The problem in this research is how to improve learning outcomes through the Discovery Learning learning model in class III Theme 7 at SD Negeri Pesaren 02 for the 2020/2021 academic year. This study aims to improve learning outcomes, especially in the content of mathematics lessons. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study were all third grade students at SD Negeri Pesaren 02, totaling 26 consisting of 16 male students and 10 female students. The object under study is student learning outcomes in the content of mathematics lessons. The results of this study are in the first cycle the average value of learning outcomes is 73.50 with an average percentage of learning completeness of 32.5%. In the second cycle the average value of learning outcomes is 63.50 with an average percentage of learning completeness of 64%. In cycle III the average value of learning outcomes is 89.50 with an average percentage of learning completeness of 88.5%. That from the first cycle to the second cycle, the average score increased by 10 with a percentage increase of 31.5% in mastery learning outcomes. Then the increase in the average value from cycle II to cycle III is 16 with a percentage increase in learning outcomes of 24.5%. Thus, it can be seen that in the third cycle, the indicators of success have been achieved with the achievement of mastery learning outcomes that is equal to 88.5%. So it can be concluded that the Discovery Learning model can improve the learning outcomes of class III Theme 7 students at SD Negeri Pesaren 02 for the 2020/2021 academic year.

Keywords: CAR, discovery learning, learning outcomes

Abstrak : Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Discovery Learning* Materi Matematika Tema 7 Kelas III SDN Pesaren 02 Tahun Pelajaran 2020/2021. PTK. Program Studi Pendidikan Profesi Guru Fakultas Pasca Sarjana Universitas PGRI Semarang. Dosen Pembimbing Mei Fita Asri Untari, S.Pd., M.Pd., Guru Pamong Ulin Nafiah, S.Pd. Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik kelas III di SD Negeri Pesaren 02 pada Penilaian Tengah Semester (PTS) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya mendapat nilai rata-rata 60. Hal ini disebabkan peserta didik yang kurang fokus saat pembelajaran dan juga akibat dari Pandemi Covid-19 pembelajaran *full daring*, sehingga menyebabkan siswa menjadi kurang memahami dan kurang mengetahui materi yang di sampaikan dari guru. Permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran *Discovery Learning* pada kelas III Tema 7 di SD Negeri Pesaren 02 Tahun Pelajaran

2020/2021. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pada muatan pelajaran matematika. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di SD Negeri Pesaren 02 yang berjumlah 26 yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Adapun objek yang diteliti adalah hasil belajar siswa dalam muatan pelajaran matematika. Hasil penelitian ini adalah pada siklus I rata-rata nilai hasil belajar yaitu 73,50 dengan rata-rata persentase ketuntasan belajar sebesar 32,5%. Pada siklus II rata-rata nilai hasil belajar yaitu 63,50 dengan rata-rata persentase ketuntasan belajar sebesar 64%. Pada siklus III rata-rata nilai hasil belajar yaitu 89,50 dengan rata-rata persentase ketuntasan belajar sebesar 88,5%. Bahwa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 10 dengan persentase peningkatan ketuntasan hasil belajar sebesar 31,5%. Kemudian peningkatan nilai rata-rata dari siklus II ke siklus III sebesar 16 dengan persentase peningkatan ketuntasan hasil belajar sebesar 24,5%. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pada siklus III sudah mencapai indikator keberhasilan dengan pencapaian ketuntasan hasil belajar yaitu sebesar 88,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Tema 7 di SD Negeri Pesaren 02 Tahun Pelajaran 2020/2021.

Kata Kunci: PTK, *discovery learning*, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran *full daring* (dalam jaringan) merupakan hal baru bagi dunia pendidikan terutama bagi sekolah dasar yang sebelumnya melaksanakan pembelajaran secara normal atau tatap muka. Dikarenakan dalam pembelajaran tatap muka, guru dan siswa dengan mudah menerima penyampaian materi dan berinteraksi langsung dengan teman sebaya, yang tentunya akan sangat berdampak positif bagi psikis siswa. Akan tetapi adanya Covid-19 menuntut bagi semua orang untuk melaksanakan aktivitas secara virtual atau lebih dikenal dengan *daring* baik dalam bekerja ataupun belajar.

Pembelajaran *daring* meliputi kegiatan *Asynchronous* dan juga *Synchronous*. Kegiatan *Asynchronous* merupakan kegiatan yang dilaksanakan guru sebelum pembelajaran tatap maya atau *video conference*, dimana guru telah menyiapkan bahan ajar, PPT, LKPD, soal tes yang dapat di akses siswa secara fleksibel. Sedangkan kegiatan *Synchronous* merupakan kegiatan

pengganti dari kegiatan tatap muka di dalam kelas menjadi kegiatan tatap maya melalui *video conference* untuk meningkatkan kualitas interaksi siswa dengan guru, mendorong peningkatan keterlibatan siswa, meningkatkan motivasi dan minat serta hasil belajar siswa. Akan tetapi dengan kurangnya kegiatan pembelajaran *synchronous* atau mungkin *synchronous* satu kali dalam seminggu menjadikan siswa cenderung kurang antusias pada pembelajaran *daring* dan dominan dengan kegiatan *asynchronous* yang identik dengan pemberian tugas secara teratur. Hal itu menyebabkan siswa timbul rasa malas dan enggan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru kelas.

Berdasarkan observasi dan pengalaman guru kelas III dalam pembelajaran tematik, guru menemukan beberapa permasalahan mengenai pemahaman siswa yang kurang khususnya pada muatan pelajaran matematika. Di tinjau dari hasil nilai penilaian harian menunjukkan nilai dalam kategori cukup baik. Akan tetapi hasil perolehan penilaian tengah semester (PTS) diperoleh data banyak

siswa yang belum tuntas KKM, hasil rata-rata PTS khususnya pada muatan pelajaran matematika adalah 60.

Karakteristik siswa kelas III SD termasuk dalam tahapan operasional konkret. Suka dan tertarik melihat sesuatu benda yang nyata/ langsung yang ada di sekitar dan juga sangat mudah memahami berdasarkan pengalaman langsung. Santrok dan Yussen (dalam Sumantri, M dan Syaodih, N 2008: 1.9) membagi tahap perkembangan menjadi 5 fase yaitu: (1) fase pra-natal (saat dalam kandungan), (2) fase bayi (0-2 tahun), (3) fase kanak-kanak awal (5-6 tahun), (4) fase kanak-kanak akhir (6-11 tahun), serta (4) fase remaja (10-18 tahun). Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik Kelas III SD berada pada fase kanak-kanak akhir yang memiliki karakteristik: (1) anak-anak menguasai ketrampilan dasar membaca, menulis, berhitung; (2) mulai memasuki dunia yang lebih luas dari budayanya; (3) pencapaian prestasi menjadi arah perhatian pada dunia anak; serta (4) pengendalian diri sendiri mulai bertambah.

Selain itu Jean Piaget (Sobur, A 2010: 131-133) yang terkenal dengan teori perkembangan kognitif mengemukakan bahwa siswa usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret yang mana ditandai dengan kemunculan kemampuan berpikir logis dan sistematis untuk memecahkan masalah yang konkret. Kelas III SD termasuk dalam kelas rendah. Kawuryan, S.P (2013:2) mengungkapkan bahwa hal yang harus diperhatikan guru dalam mengajar kelas rendah yaitu proses belajar harus dikembangkan secara interaktif yaitu guru memegang peranan penting dalam menciptakan stimulus respon agar siswa menyadari kejadian di sekitar lingkungannya. Siswa kelas rendah masih banyak membutuhkan

perhatian karena fokus konsentrasinya masih kurang, perhatian terhadap kecepatan dan aktivitas belajar juga masih kurang. Hal ini memerlukan kegigihan guru dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif.

Churiyah, M dkk (2020: 283) menyatakan bahwa peserta didik saat ini merupakan generasi Z dan Alfa yang memiliki karakteristik sebagai *digital native*, dimana kehidupan mereka sangat lekat dengan teknologi digital, terutama *device android*. Saat ini pun sedang terjadi situasi pandemi covid-19 yang menuntut agar pembelajaran dilakukan secara jarak jauh. Sehingga pembelajaran-pembelajaran yang didesain saat ini adalah pembelajaran daring (dalam jaringan) dengan berbagai metode dan aplikasi penunjang baik sinkron maupun asinkron. Siswa yang lahir di atas tahun 2010 termasuk dalam gen alfa yang mana mereka sudah hidup berdampingan dengan teknologi sejak mereka balita.

Menurut Bruner perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan, yaitu; *enactive, iconic, dan symbolic* (Lestari, 2014).

- a. Tahap enaktif, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upayanya untuk memahami lingkungan sekitarnya. Artinya, dalam memahami dunia sekitarnya anak menggunakan pengetahuan motorik. Misalnya, melalui gigitan, sentuhan, pegangan, dan sebagainya.
- b. Tahap ikonik, seseorang memahami obyek-obyek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Maksudnya, dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui bentuk perumpamaan

(tampil) dan perbandingan (komparasi).

- c. Tahap simbolik, seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika. Dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui simbol-simbol bahasa, logika, matematika, dan sebagainya. Komunikasinya dilakukan dengan menggunakan banyak sistem simbol. Semakin matang seseorang dalam proses berpikirnya, semakin dominan sistem simbolnya. Meskipun begitu tidak berarti ia tidak lagi menggunakan sistem enaktif dan ikonik. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu bukti masih diperlukannya sistem enaktif dan ikonik dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian tentang karakteristik perkembangan siswa di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pada umumnya peserta siswa kelas III berada fase kanak-kanak akhir dengan perkembangan kognitif pada tahap operasional konkret yang memiliki rentang usia 8 – 9 tahun serta termasuk gen alfa yang memiliki karakteristik menguasai ketrampilan dasar membaca, menulis, berhitung; mampu berpikir logis dan sistematis untuk memecahkan masalah yang konkret serta menyukai hal-hal yang menarik dan interaktif serta terbiasa hidup berdampingan dengan teknologi. Dengan alasan inilah peneliti berasumsi bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* sesuai dengan karakteristik siswa Kelas III di era pandemi *covid-19* ini.

Susanto (2013: 5) berpendapat bahwa “hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada

diri siswa yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.” Pengertian hasil belajar tersebut dipertegas oleh Nawawi (Susanto, 2013: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari hasil tes sejumlah materi pelajaran tertentu.

Bloom, dkk (Aunurrahman, 2011: 49-50) menambahkan hasil belajar digolongkan menjadi tiga ranah, yaitu: (1) ranah kognitif, (2) ranah afektif, dan (3) ranah psikomotor. Menurut Anderson & Krathwohl pada ranah kognitif terdapat revisi dari pendapat Bloom yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Kodriana, Mulyana, dan Nugraha, 2017: 63). Susanto (2013: 8-9) berpendapat bahwa pada ranah kognitif guru dapat melakukan evaluasi produk dengan mengadakan berbagai macam tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Ranah afektif meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan pembentukan pola hidup. Ranah psikomotorik adalah persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah penilaian dalam ranah kognitif (pengetahuan).

Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar secara *daring* khususnya pada muatan pelajaran matematika maka

langkah yang perlu dilaksanakan adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan menarik sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa untuk senantiasa belajar secara sukarela dan tanpa paksaan. Dalam pembelajaran *discovery learning*, siswa dapat belajar dan menemukan dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri karena guru hanya sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa.

Peneliti memilih menerapkan model *Discovery Learning* pada Kelas III di masa pandemi seperti ini karena menurut peneliti model *Discovery Learning* adalah model yang tepat diterapkan pada kondisi seperti ini, Menurut Darmadi (2017: 114), langkah-langkah pembelajaran *Discovery Learning* terdiri dari (1) stimulus/pemberi rangsangan (*Stimulation*), (2) Identifikasi masalah dan merumuskan masalah (*Problem Statement*), (3) Pengumpulan Data (*Data Collection*), (4) Pengolahan Data (*Data processing*), (5) Pembuktian (*Verification*), (6) (Menarik Kesimpulan (*Generalization*)). Budiningsih (dalam Setyaningsih, dkk 2016: 135) menyebutkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada kesimpulan. *Discovery* terjadi jika individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. Namun pada pembelajaran saat ini berakibat pelaksanaan pembelajaran beralih dari *luring* menjadi *daring*. Pembelajaran secara *daring*, menurut Nurhayati (2020: 146) Pembelajaran *daring* adalah pendidikan formal berbasis lembaga yang peserta didik dan instruktornya berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem

telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya.

Menurut Hamzah dan Muhlissarini (2014: 58) mengemukakan mengenai pengertian matematika yaitu sebagai berikut. Matematika adalah cabang pengetahuan eksak dan terorganisasi, ilmu deduktif tentang keluasan atau pengukuran dan letak, tentang bilangan-bilangan dan hubungan-hubungannya, ide-ide, struktur-struktur, dan hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis, tentang struktur logika mengenai bentuk yang terorganisasi atas susunan besaran dan konsep-konsep mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat akhirnya ke dalil atau teorema, dan terbagi ke dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat kita ketahui bahwa matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan eksak yang membahas ide-ide dan konsep-konsep matematika yang dibagi menjadi tiga bidang matematika diantaranya yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Berdasarkan Permendikbud No. 21 tahun 2016, disebutkan ruang lingkup materi mata pelajaran matematika pada SD/MI meliputi tiga aspek, yaitu: (1) Bilangan, (2) Geometri dan pengukuran, dan (3) pengolahan data. Ketiga aspek tersebut kemudian dimuat dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Sehingga pembelajaran matematika dapat dapat disusun dengan tujuan untuk memenuhi kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Serta untuk mengembangkan kemampuan kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan tes pengamatan saat pembelajaran kelas III di SDN Pesaren 02, peneliti hendak melaksanakan penelitian terfokus pada materi matematika. Adapun KD yang digunakan adalah KD 3.10 Menjelaskan dan menentukan keliling bangun datar.

Menurut Susanto (2013: 185), matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, matematika bisa dikatakan berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir seseorang serta meningkatkan kemampuan berargumentasi atau berkomunikasi dalam kaitannya dengan penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Susanto (2013: 183) juga menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran matematika di sekolah dimaksudkan agar siswa tidak hanya terampil menggunakan matematika, tetapi dapat memberikan bekal kepada siswa dengan tekanan penataan nalar dalam penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat dimana ia tinggal.

Berdasarkan uraian mengenai matematika dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan eksak yang membahas tentang ide-ide dan konsep-konsep matematika yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi seseorang yang dapat dikomunikasikan dalam bentuk lisan dan tulisan dalam kaitannya dengan penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2020:

48) yang didapatkan hasil penelitian bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA B SMA Negeri 1 Kediri. Diperkuat dengan penelitian Setiyani (2020:53) dengan hasil penelitian yang diperoleh dari penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri Wirogomo 01 Kecamatan Banyubiru Kabupaten Semarang. Serta penelitian yang dilakukan Buana (2017: 1) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan percaya diri siswa pada subtema wujud benda dan cirinya di kelas V SDN Gentra Masekdas Kota Bandung tahun pelajaran 2017/2018. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan Prasasti dkk (2019: 174) menunjukkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar matematika di kelas IV SD.

Berdasarkan pengamatan dan observasi yang dilakukan guru kelas III SDN Negeri Pesaren 02 bahwa masih banyak siswa yang memiliki nilai di bawah KKM terutama pada muatan pelajaran matematika. KKM di SD Negeri 02 Pesaren adalah 70. Hal ini dapat dibuktikan pada nilai PTS nilai siswa masih di bawah KKM. Selain itu, siswa mudah bosan ketika mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan karena guru dalam melaksanakan proses pembelajaran kurang menggunakan variasi pembelajaran, baik dari segi media maupun model pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti berasumsi perlu adanya model pembelajaran inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil

belajar yang dalam penelitian ini berfokus pada materi matematika.

Melalui model pembelajaran *discovery learning*, diharapkan semua siswa dapat mengikuti pembelajaran secara *daring* melalui *google meet* dan menyelesaikan soal yang tersedia agar dapat diketahui pemahaman mereka melalui instrumen berupa sejumlah pertanyaan dalam game ataupun berupa tes evaluasi secara online menggunakan *google form* dan *wordwall*, juga informasi yang diperoleh melalui lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berkeinginan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Discovery Learning* Materi Matematika Tema 7 Kelas III SDN Pesaren 02 Tahun Pelajaran 2020/2021”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK. Subjek pemberi tindakan dalam penelitian ini adalah guru kelas III. Sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Pesaren 02, yang berjumlah 26 siswa dalam satu kelas yang terdiri dari 16 laki-laki dan 10 perempuan. Adapun objek yang diteliti adalah hasil belajar siswa dalam muatan pelajaran matematika. Dalam hal ini peneliti menggunakan 3 siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Arikunto, Suhardjono, dan Sapardi (2015: 41-43) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas umumnya terdiri dari empat langkah yaitu (1) Perencanaan, (2) Tindakan/Pelaksanaan, (3) Pengamatan/observasi, (4) Refleksi.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes dan non tes (observasi). Instrumen penelitian

yang digunakan yaitu melalui butir soal, lembar observasi dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa data hasil observasi dan data kuantitatif berupa data tes hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Perolehan nilai pembelajaran matematika pada siklus I, II dan setelah siklus III. Data dihitung dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menghitung nilai matematika pada siklus I, II dan III dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

- b. Menghitung nilai rata-rata (mean) kelas muatan pelajaran matematika pada siklus I, II dan III dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Nilai seluruh siswa}}{\sum \text{Siswa}} \times 100$$

Sedangkan untuk mengetahui persentase (%) ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan persentase (%) ketuntasan yaitu sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100$$

Kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan, baik terkait dengan bahan ajar baik secara online maupun offline, media pembelajaran dari bentuk *power point*, video pembelajaran maupun media pembelajaran secara konkret. Indikator keberhasilan pada penelitian ini, dikatakan berhasil jika 75% atau lebih jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran telah mencapai taraf

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di tetapkan untuk siswa kelas III SD Negeri Pesaren 02, dikatakan berhasil apabila memiliki nilai rata-rata muatan pelajaran matematika ≥ 70 .

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tes dan pengamatan setiap pertemuan dalam masing-masing siklus terhadap aktivitas siswa, meliputi kegiatan pemberian rangsangan, mengidentifikasi masalah mengumpulkan data, pengolahan data, pembuktian dan menarik kesimpulan, maka diperoleh hasil belajar matematika tema 7 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1
Peningkatan Hasil Belajar Siklus I, II, III

No	Siklus	Rata-rata Nilai	Rata-rata Siklus	Peningkatan Siklus
1	S I PT 1	58	63,5	0
2	S I PT 2	69		
3	S II PT 1	71	73,5	10
4	S II PT 2	76		
5	S III PT 1	85	89,5	16
6	S III PT 2	94		

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahawa perolehan nilai rata-rata dari siklus I yaitu 63,5, kemudian pada siklus 2 yaitu 73,5 dengan peningkatan sebanyak 10 dan siklus III yaitu 89,5 dengan peningkatan sebanyak 16.

Adapun unrtuk persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas III melalui model Discovery Learning juga mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dalam setiap siklusnya.

Sehingga dapat dijabarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2
Peningkatan Persentase Hasil Belajar Siklus I, II, III

No	Siklus	Rata-rata Persentase	Rata-rata Siklus	Peningkatan Siklus
1	S I PT 1	23%	32,5%	0
2	S I PT 2	42%		
3	S II PT 1	58%	64%	31,5%
4	S II PT 2	70%		
5	S III PT 1	85%	88,5%	24,5%
6	S III PT 2	92%		

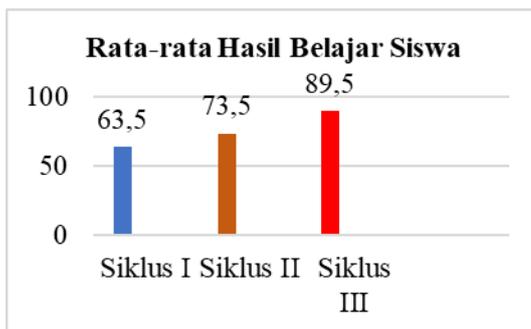
Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar dari siklus I hingga siklus III mengalami peningkatan. Untuk rata-rata siklus I yaitu 32,5%. Pada siklus II juga mengalami peningkatan yaitu 64% mengalami peningkatan sebanyak 31,5%. Dilanjutkan dengan siklus rata-rata siklus III meningkat 88,5% dengan peningkatan sebesar 24,5%.

Dari kedua tabel di atas, maka dapat diperinci mengenai hasil peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas III di SD Negeri Pesaren 02 dalam tabel di bawah ini:

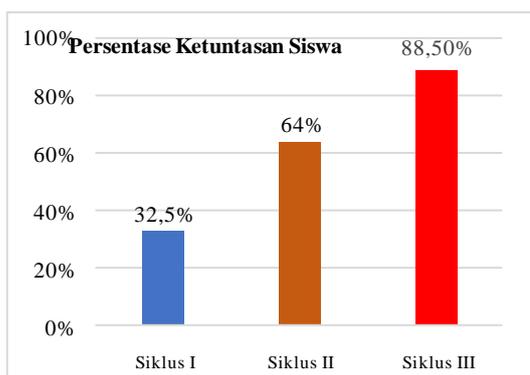
Tabel 3
 Nilai Rata-rata dan Persentase
 Ketuntasan Siklus I, II, III

Kriteria	Nilai Rata-rata	Persentase Ketuntasan
Siklus I	63,5	32,5%
Siklus II	73,5	64%
Siklus III	89,5	88,5%

Peningkatan hasil belajar matematika siswa dapat dilihat dari hasil tes evaluasi siklus I, siklus II dan siklus III. Nilai rata-rata skor hasil belajar siswa meningkat dari skor siklus I yaitu 63,5 menjadi 73,5 pada siklus II dan 89,5 pada siklus III. Sedangkan Persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari skor siklus I yaitu 32,5% menjadi 64% pada siklus II dan meningkat menjadi 88,5% pada siklus III. Supaya dapat diketahui peningkatannya maka dapat dilihat pada diagram batang nilai rata-rata dan persentase ketuntasan dibawah ini dimana yang diambil dari hasil evaluasi siklus I sampai siklus III berikut:



Gambar 1
 Rata-rata Hasil Belajar Siswa



Gambar 2

Hasil Persentase Ketuntasan Siswa

Pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan berpengaruh terhadap meningkatnya kemampuan siswa dengan bukti-bukti yang ditunjukkan oleh persentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 32,5%, dilanjutkan siklus II sebesar 64% dan siklus III meningkat menjadi 88,5%. Penerapan *Discovery Learning* dengan langkah-langkah pembelajaran menurut Darmadi (2017: 114) terdiri dari (1) stimulus/pemberi rangsangan (*Stimulation*), (2) Identifikasi masalah dan merumuskan masalah (*Problem Statement*), (3) Pengumpulan Data (*Data Collection*) (4) Pengolahan Data (*Data processing*), (5) Pembuktian (*Verification*), (6) (Menarik Kesimpulan (*Generalization*)). Langkah-langkah pembelajaran tersebut menjadikan siswa semakin aktif dalam pembelajaran.

Hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model *Discovery Learning* materi matematika tema 7 kelas III di SD Negeri Pesaren 02 tahun pelajaran 2020/2021 menunjukkan bahwa dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran telah mencapai tujuan yang diinginkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada Tema 7 kelas III di SD Negeri Pesaren 02 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Terbukti dengan hasil pembahasan dan juga perolehan nilai ≥ 70 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dinyatakan tuntas

dengan indikator ketuntasan sebanyak 75%.

Adapun hasil perolehan dalam penelitian ini ditunjukkan dengan adanya hasil rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 63,5 pada siklus I menjadi 73,5 pada siklus II dan mengalami peningkatan menjadi 89,5 pada siklus III. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari skor siklus I yaitu 32,5% menjadi 64% pada siklus II dan meningkat menjadi 88,5% pada siklus III. Membuktikan bahwa model discovery learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap muatan pelajaran matematika kelas III di SD Negeri Pesaren 02 tahun pelajaran 2020/2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suhardjono, dan Sapardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Buana. 2017. PENGGUNAAN MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN PERCAYA DIRI SISWA PADA SUBTEMA WUJUD BENDA DAN CIRINYA. Skripsi. Bandung: Universitas Pasundan Bandung.
- Churiyah, M dkk. (2020). Mobile Learning Application Berbasis Android : Peran Guru Dalam Pembelajaran Peserta Didik Gen Z & Alfa. *Jurnal Graha Pengabdian*, Vol. 2, No.4, November 2020, Hal 283-295.
- Darmadi. 2017. Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta: Deepublish.
- Hamzah, Ali, & Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kawuryan, S.P. (2013). *Karakteristik Siswa SD Kelas Rendah dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: PGSD FIP UNY.
- Mulyana. 2011. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhayati. 2020. Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Covid-19. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* Volume 7 No. 3 p- ISSN: 2355-7761 e-ISSN: 2722-4627 pp. 145-150.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah
- Prasasti, dkk. 2019. Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Discovery Learning Di Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu* Volume 3 No.1
- Rahmawati. 2020. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kediri Melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning*. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas* Volume 1 No. 1 ISSN 2747-1969 (Online) | ISSN 2747-1977 (Print)

- Setianingsih, Eka Sari, dkk. 2018. *Perkembangan Peserta Didik*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Setiyani, Eli. 2020. Upaya Peningkatan Prestasi belajar Siswa Melalui Model *Discovery Learning* Kelas 1 Semester 1 SD Negeri Wirogomo 01 Tahun 2020/2021. *Jouenal of Education Research*.
- Sobur, A. (2010). *Psikologi Umum*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Soejoto, dkk (2017). Pelatihan Penulisan Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Jurnal ABDI*. Vol.2 No.2 Januari 2017, hal. 51 – 59 p-ISSN: 2460-5514 e-ISSN: 2502-6518
- Sugiyanto dan Wicaksono. (2020). PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA SMA PADA KOMPETENSI PERTIDAKSAMAAN RASIONAL DAN IRASIONAL. *Indonesian Journal of Education and Learning* ISSN 2598-5116 (Print) ISSN 2598-5108 (Online) Vol. 3/No. 2/April 2020.
- Sumantri,M dan Syaodih, N. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wahyuni, Setyosari, Kuswandi. 2016. IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 1 SD. *Edcomtech* Volume 1, Nomor 2, Oktober 2016.