

## Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Discovery Learning* Berbantu Media Audiovisual Siswa Kelas 1 SD

Miladia Nur Istighfaroh<sup>1</sup>, Mira Azizah<sup>2</sup>, Juita Ayu Nilamsari<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>. Pendidikan Profesi Guru, Pasca Sarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Lingga Raya No.8 Semarang, 50125

<sup>3</sup> SD Negeri Glonggong, Pati, Jawa Tengah, 59182

E-mail: [1miladianistigh@gmail.com](mailto:1miladianistigh@gmail.com),  
[2miraazizah@upgris.ac.id](mailto:2miraazizah@upgris.ac.id),  
[3juitanilamsari40@guru.sd.belajar.id](mailto:3juitanilamsari40@guru.sd.belajar.id)

### ABSTRAK

Hasil belajar siswa yang baik tidak hanya didukung oleh kemauan siswa untuk mau belajar dengan baik, tetapi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan berdasarkan latar Hasil belajar siswa kelas I SDN Glonggong setelah Penilaian Tengah Semester (PTS) diperoleh bahwa nilai pelajaran matematika dengan rata-rata 56,72 dan di bawah nilai ketuntasan minimal yaitu 65 hal ini dapat terjadi karena siswa kurang tertarik dengan pelajaran matematika. Dari permasalahan tersebut penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui model *Discovery Learning* berbantu media audio visual di kelas I semester II. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang dilakukan dalam dua siklus pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Perolehan data melalui teknik tes dan non tes. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri Glonggong sebanyak 36 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri Glonggong tahun pelajaran 2022/2023 pada materi perbandingan. Dapat dibuktikan dengan data hasil belajar siswa, pada pra siklus jumlah ketercapaian hanya 33%, terjadi peningkatan pada siklus I dengan jumlah ketercapaian 61%, kemudian meningkat menjadi 78% pada siklus II. Penerapan langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media audio visual yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri Glonggong tahun pelajaran 2022/2023 yang meliputi pemberian stimulasi yang menggunakan media audio visual, merumuskan masalah, pengumpulan data, pemrosesan data, pembuktian data, dan menarik kesimpulan.

Kata kunci : Hasil Belajar Matematika, *Discovery Learning*, Audio Visual

### ABSTRACT

Good student learning outcomes are not only supported by the willingness of students to want to study well, but the learning methods used by teachers also affect student learning outcomes. This research was conducted based on the background of the learning outcomes of class I students at SDN Glonggong after the Mid Semester Assessment (PTS) it was found that the average score for mathematics was 56.72 and below the minimum completeness score of 65. This could happen because students were less interested in mathematics. Based on these problems, this study aims to improve students' mathematics learning outcomes through the *Discovery Learning* model assisted by audio-visual media in class I semester II. This research is a classroom action research with four stages namely, planning, implementing, observing and reflecting in two learning cycles. Each cycle consists of two meetings. Data acquisition through test techniques and not a test. The subjects of this research were 36 students of class I at SD Negeri Glonggong. Based on the results of the research, it can be concluded that learning using the *Discovery Learning* learning model assisted by audio-visual media can improve the learning outcomes of class I students at SD Negeri Glonggong for the 2022/2023 academic year in comparison of material. It can be proven by data on student learning outcomes, in the pre-cycle the number of achievements was only 33%, there was an increase in cycle I with the number of achievements of 61%, then increased to 78% in cycle II. Implementation steps The *Discovery Learning* learning model is assisted by audio-visual media which can improve the learning outcomes of Grade I

*students at SD Negeri Glonggong for the 2022/2023 academic year which includes providing stimulation using audio-visual media, formulating problems, collecting data, processing data, proving data, and drawing conclusions.*

*Keywords: Mathematics Learning Outcomes, Discovery Learning, Audio Visual*

## PENDAHULUAN

Kemajuan zaman di era global ini mengharuskan dunia pendidikan untuk selalu berkembang sesuai perkembangan zaman. Berbagai tantangan masa depan yang akan dihadapi oleh setiap manusia berdampak luas dalam perencanaan dan teknik pembelajaran. Pembelajaran abad 21 memerlukan pemanfaatan media dalam pembelajaran, yang mengakibatkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan dalam pembelajaran, bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Keberhasilan dari proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung, karena merupakan inti dari proses pendidikan.

Pendidikan adalah suatu upaya sadar untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri seseorang dengan tujuan menyiapkan generasi penerus yang berkualitas dalam membangun bangsa ini. Semua warga Negara Indonesia berhak mendapatkan pendidikan dari usia anak – anak hingga orang dewasa. Hak untuk mengenyam pendidikan ini sesuai dengan uraian Pembukaan UUD 1945 alinea keempat yaitu:

“Membentuk pemerintahan yang melindungi segenap bangsa Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, perdamaian abadi dan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.”

Selain itu, hak mendapatkan pendidikan diperjelas dalam sesuai Pasal 31 Ayat 1 Undang – Undang Dasar 1945:

“Setiap warga Negara berhak mendapat pendidikan.”

Merujuk pada uraian tersebut dapat diartikan setiap warga Negara mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan, melalui pendidikan tersebut bangsa Indonesia dapat membangun generasi yang maju dan unggul. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan, seorang guru bukan hanya mentransfer ilmunya melalui buku, akan tetapi seorang guru dapat menggunakan alat bantu komputer dengan bermacam-macam software yang dipadukan dengan model pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya mendengar, melihat, tapi juga dapat melakukan sendiri proses pembelajarannya (Nursamsu & kusnafizal, 2017:166).

Proses pembelajaran dapat berlangsung karena adanya siswa, guru, kurikulum, satu dengan yang lain saling terkait atau saling berhubungan. Siswa dapat belajar dengan baik jika sarana dan prasarana untuk belajar memadai, model pembelajaran menarik, siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh atau bosan ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Hasil belajar siswa yang baik tidak hanya didukung oleh kemauan siswa untuk mau belajar dengan baik, tetapi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar diartikan sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan (Anggraini Fitriiningtyas, 2017). Perubahan dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu

menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya (Hamalik, 2001).

Akan tetapi, berdasarkan data hasil belajar siswa kelas I SDN Glonggong setelah Penilaian Tengah Semester (PTS) diperoleh bahwa nilai pelajaran matematika dengan rata-rata 56,72 dan di bawah nilai ketuntasan minimal yaitu 65 hal ini dapat terjadi karena siswa kurang tertarik dengan pelajaran matematika. Hampir seluruh siswa kehilangan konsentrasi belajar dan beberapa siswa keluar masuk kelas dengan beberapa alasan. Kemampuan berhitung siswa masih kurang baik, Tanggung jawab siswa akan tugasnya juga masih kurang. Selain itu, rendahnya motivasi belajar siswa dapat ditunjukkan ketika guru mengulang materi sebelumnya dan memberikan beberapa pertanyaan siswa tidak bisa menjawab semuanya. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam belajar yang rendah sehingga kebutuhan-kebutuhan belajar lainnya tidak dapat dipenuhi.

Pelajaran matematika mempunyai peranan penting dalam bidang pendidikan. Pembelajaran matematika di tingkat satuan pendidikan harus dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berlangsung. Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah. Sebagaimana yang dikatakan oleh Mundilarto (2013:156) matematika mempelajari tentang keteraturan, tentang struktur yang terorganisasikan, konsep-konsep matematika tersusun secara hirarkis, berstruktur dan sistematis, mulai dari konsep yang paling sederhana sampai pada konsep paling kompleks. Kemampuan konsep matematika yang baik

sangatlah penting, karena untuk memahami konsep yang baru, diperlukan

prasyarat harus mampu menguasai konsep sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran matematika pada jenjang

sekolah menengah secara garis besar bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan kerjasama.

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa perlu adanya keterlibatan siswa agar mendorong untuk lebih mengerti apa yang mereka lakukan, sehingga memberikan pemahaman lebih baik untuk peserta didik. Terdapat berbagai cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa, diantaranya yaitu dengan memilih model dan media pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang tepat di sini maksudnya adalah model yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan konsep yang menggambarkan tata cara sistematis dalam menyusun pengalaman belajar agar tujuan belajar dapat dicapai.

Discovery learning merupakan salah satu model pembelajaran yang tidak asing lagi. Menurut Nurgazali (2019) discovery learning adalah suatu proses belajar yang di dalamnya tidak disajikan suatu konsep dalam bentuk jadi (final), akan tetapi siswa dituntut untuk mengorganisasi sendiri cara belajarnya dalam menemukan konsep. Melalui model ini siswa diajak untuk menemukan sendiri apa yang dipelajari kemudian mengkonstruksi pengetahuan itu dengan memahami maknanya (Widiadnyana dkk, 2014). Menurut Wicaksono dalam, (Widiadnyana : 2014) discovery learning bermanfaat dalam: 1) meningkatkan intelektual siswa; 2) perpindahan dari pemberian reward ekstrinsik ke intrinsic, 3) pembelajaran menyeluruh melalui proses menemukan; 4) alat untuk melatih memori. Oleh karena itu dengan pembelajaran discovery learning siswa mampu membangun pengetahuan dan tidak menerima bentuk jadi guru,

sehingga dalam pembelajaran matematika sangat penting untuk diterapkan pembelajaran *discovery learning* agar siswa mampu memecahkan masalah dan mengkonstruksikan pemahaman dalam pembelajaran.

Untuk menunjang keberhasilan seorang guru dalam menerapkan model pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang menarik bagi anak generasi masa kini. Salah satu media pembelajaran yang tepat adalah media audio visual. Menurut Wina Sanjaya (2010:172) Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya. Media audio-visual memberikan banyak stimulus kepada siswa, karena sifat audio-visual/suara-gambar. Audio-visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya. Hasil penelitian terdahulu membuktikan bahwa pembelajaran *discovery learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini diungkapkan oleh Anggraini Fitriningtyas (2017) yang mengatakan bahwa model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam proses pembelajaran aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran yang semula tidak tertib, tidak menaati perintah dari guru, dan tidak menghargai teman menjadi tertib, mau menaati perintah dan mau menghargai pendapat teman. Sehingga nilai akhir meningkat dari cukup (44%) menjadi sangat baik (56%) dan ketuntasan klasikal meningkat dari kurang 5 sekali (56%) menjadi sangat baik (88%). Selain itu Sukadi dkk (2013) mengatakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa hal ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar siklus I ke siklus II sebesar 9,2%.

Peningkatan ketuntasan klasikal siklus I ke siklus II sebesar 33,4%

Dengan model *Discovery Learning* dan media audio visual dapat memberikan pengalaman nyata, berpikir tingkat tinggi, berpusat kepada peserta didik, kritis dan kreatif, pengetahuan bermakna dalam kehidupan, dekat dengan kehidupan nyata, adanya perubahan perilaku pengetahuan, dengan demikian peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantu Media Audio Visual Siswa Kelas 1 SD Negeri Glonggong"

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah "Apakah model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 1 SD Negeri Glonggong?". Adapun manfaat penelitian ini untuk mengetahui upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 1 melalui model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media audio visual di SDN Glonggong, sehingga ditemukan konsep baru dalam mengembangkan pengetahuan pembelajaran.

## TINJAUAN PUSTAKA

Susanto (2016:5) hasil belajar adalah berbagai perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku yang didapat peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran. Perolehan berbagai aspek dalam perubahan perilaku ini tergantung pada apa yang telah dipelajari oleh peserta didik (Rifa'I, 2015:67).

Hasil belajar ialah kulminasi dari proses yang setelah dilakukannya pembelajaran. Kegiatan tindak lanjut selalu

mengiringi kulminasi. Hasil belajar selalu menunjukkan perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru pada peserta didik yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari.

Pembelajaran matematika adalah Pembelajaran berasal dari kata belajar, belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 2).

Menurut James O. Wittaker (1970: 15) dalam Wasty Soemanto (2003), belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. "Learning may be defined as the process by which behaviour originates or is altered through training or experience". Dengan demikian perubahan-perubahan tingkah laku akibat pertumbuhan fisik atau kematangan, kelelahan, penyakit, atau pengaruh obat-obatan tidak termasuk sebagai belajar.

Pengertian model Discovery Learning sering dipertukarkan dengan model inquiry. Hamdani (2011: 184-185) mengungkapkan pengertian discovery adalah proses mental ketika siswa mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip, misalnya mengamati, menjelaskan, mengelompokkan, membuat kesimpulan, dan sebagainya. Kemendikbud (2013: 1) mengungkapkan pengertian model Discovery Learning sebagai teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi apabila tidak disajikan dalam bentuk final, namun siswa diharapkan untuk mengorganisasi sendiri. Sedangkan menurut Hosnan (2014: 280-282) Discovery Learning adalah model pembelajaran untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan dan menyelidiki sendiri maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan. Dengan belajar penemuan, siswa dapat belajar berpikir analitis dan memecahkan

permasalahannya sendiri untuk ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat.

#### Langkah-Langkah Model *Discovery Learning*

Syah (2014: 243) menjabarkan prosedur yang harus dilaksanakan dalam pembelajaran dengan model *Discovery Learning*, sebagai berikut:

##### 1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri, misalnya: pengajuan masalah, anjuran membaca buku, dan aktiitas lain yang mengarah pada pemecahan masalah. Stimulasi ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan kompetensi siswa dalam mengeksplorasi bahan.

##### 2) *Problem Statement* (pernyataan/identifikasi masalah)

Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan materi, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

##### 3) *Data Collection* (pengumpulan data)

Saat kegiatan eksplorasi berlangsung, siswa mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Tahap ini berfungsi untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis melalui berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati obyek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba, dan sebagainya.

##### 4) *Data Processing* (pengolahan data)

Kegiatan mengolah data dan informasi diperoleh siswa untuk selanjutnya ditafsirkan dengan cara

tertentu. Pada tahap ini berfungsi sebagai pembentukan konsep atau generalisasi. Dari generalisasi tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

##### 5) *Verification* (pembuktian)

Siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing.

##### 6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi, maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

Menurut Wina Sanjaya (2010:172) Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya. Media audio-visual memberikan banyak stimulus kepada siswa, karena sifat audio-visual/suara-gambar. Audio-visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kemmis dan Taggart (Kunandar, 2011: 70-76) menjelaskan bahwa dalam PTK terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan dengan dua siklus yang setiap siklusnya terdiri atas dua

kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri Glonggong tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah 36 siswa. Pelaksanaan penelitian ini mulai bulan maret sampai mei 2023 di SD Negeri Glonggong.

Gambar 1 Prosedur Penelitian

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik tes berupa tes tertulis berbentuk uraian untuk mengukur hasil belajar matematika materi perbandingan (Sugiyono, 2016:193). Teknik non tes dilakukan melalui observasi yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa di kelas melalui model pembelajaran discovery learning berbantu media audio visual dan keterlaksanaan pembelajaran dari tindakan guru. Adapun indikator keberhasilan hasil belajar sebesar 75% ketuntasan siswa dari jumlah seluruh siswa.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dengan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media audio visual terdapat perbandingan penilaian hasil belajar siswa dari pelaksanaan pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam tabel dan diagram dibawah ini

No	Kategori	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	12	22	28

2	Tidak Tuntas	24	14	8
	Nilai terendah	10	33	38
	Nilai tertinggi	70	85	95
	Rata-rata	50,00	64,24	72,43

Tabel 1

Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II Kelas I SD Negeri Glonggong

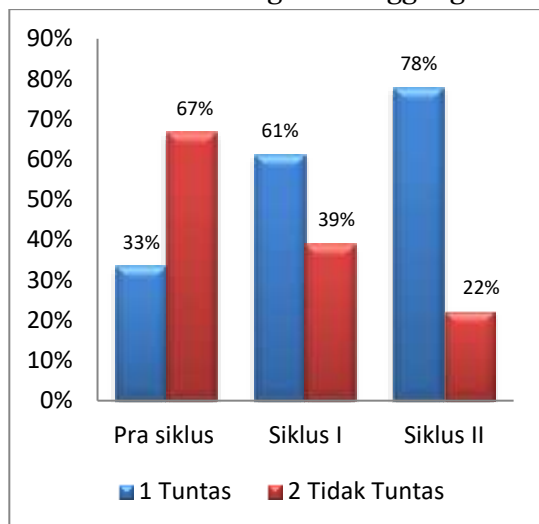


Diagram 1

Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II Kelas I SD Negeri Glonggong

Berdasarkan data pada tabel dan diagram di atas dapat dilihat bahwa, Hasil belajar matematika siswa kelas 1 pra siklus tergolong rendah, karena yang mencapai batas KKM  $\geq 65$  atau masuk kategori tuntas hanya 12 siswa dengan presentase 33%. Sedangkan siswa yang tidak mencapai batas KKM  $< 65$  berjumlah 24 siswa dengan persentase 67 %, memiliki rata-rata 50 dengan nilai tertinggi 70 dan terendah 10. Rendahnya hasil belajar yang diperoleh salah satunya disebabkan oleh keinginan dan motivasi belajar siswa yang kurang sehingga guru harus lebih berusaha untuk membuat pembelajaran semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk belajar lebih giat lagi.

Pada siklus I Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2023 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada

tanggal 18 April 2023. Proses pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti secara langsung. Saat proses pembelajaran teman sejawat sebagai keterlaksanaan pembelajaran., siswa yang mendapat hasil belajar matematika  $\geq 65$  (kategori tuntas) mencapai 22 siswa dengan persentase 61% dan yang mendapat hasil belajar matematika  $< 65$  (kategori tidak tuntas) hanya 14 siswa dengan persentase 39% lebih sedikit dibandingkan pra siklus yang mencapai 67%. Rata-rata yang diperoleh dari hasil belajar matematika siklus I adalah 62,24 dengan nilai tertinggi maksimum 85 dan nilai terendah 33.

Pada siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2023 dan pertemuan kedua pada tanggal 18 April 2023. Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dengan memperhatikan refleksi dari siklus I. Hasil penelitian siswa yang mendapat hasil belajar matematika  $\geq 65$  (kategori tuntas) mencapai 28 siswa dengan persentase 78%. Sedangkan yang mendapat hasil belajar matematika  $< 65$  (kategori tidak tuntas) hanya 8 siswa dengan persentase 22%, lebih sedikit dibandingkan siklus I yaitu 39%. Rata-rata yang diperoleh dari hasil belajar matematika siklus II adalah 72,43 dengan nilai tertinggi maksimum 95 dan nilai terendah 38.

Hasil belajar matematika siswa di kelas I SD Negeri Glonggong dari pra siklus, siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan dengan KKM 65 . Ditunjukkan pada siklus I jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan meningkat menjadi 22 siswa jika dibandingkan dengan pra siklus ketuntasan yang diperoleh hanya 12 dari 36 siswa. Kemudian pada siklus II jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 28 siswa.

No	Aktivitas Guru	Siklus I	Siklus II
----	----------------	----------	-----------

1	Terlaksana	78%	87%
2	Tidak Terlaksana	28%	13%
Jumlah		100%	100%

Tabel 2  
Perbandingan keterlaksanaan pembelajaran

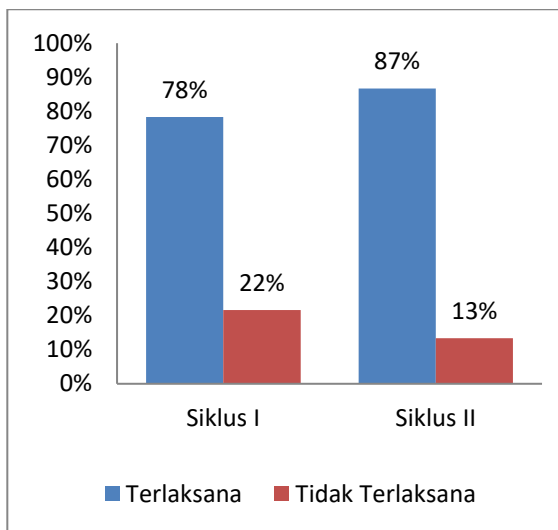


Diagram 2  
Perbandingan keterlaksanaan pembelajaran

Setelah melakukan perbaikan-perbaikan saat pembelajaran berlangsung pada siklus II, persentase keterlaksanaan pembelajaran tindakan guru ini mengalami peningkatan yang signifikan. Terbukti berdasarkan tabel 2 dan diagram 2 jumlah persentase keterlaksanaan siklus I dan siklus II dari 78 % meningkat menjadi 87%

### Pembahasan

Berdasarkan dari deskripsi hasil penelitian di atas bahwasannya hasil belajar matematika siswa kelas 1 SD Negeri Glonggong Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati setelah diterapkan model *Discovery Learning* berbantu media audio visual menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Terbukti pada siklus II jumlah siswa yang mendapatkan nilai di

atas KKM sudah lebih dari 75% jumlah siswa.

Pelaksanaan Siklus II dilaksanakan berdasarkan perbaikan - perbaikan dalam menerapkan model *Discovery Learning* berbantu media audio visual yang telah dilaksanakan pada siklus I terbukti pada tabel dan diagram keterlaksanaan pembelajaran di atas mengalami peningkatan. Walaupun pembelajaran sudah terlaksana dengan baik, ternyata masih ada siswa yang masuk dalam kategori tidak tuntas. Dari 36 siswa ada 8 siswa yang masih belum tuntas. Satu dari 8 siswa tersebut adalah anak berkebutuhan khusus. Untuk 7 siswa lainnya yang menyebabkan ketidak tuntas hasil belajar mereka di sebabkan karena beberapa faktor lain yang mempengaruhinya. Secara garis besar, berikut faktor-faktor yang mempengaruhi: (1) kemampuan kognitif siswa yang kurang, (2) minat belajar yang rendah, (3) kondisi kesehatan siswa. Menurut Wasliman dalam (Ikklima, 2018:348) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik adalah hasil interaksi dari berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor Internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, kebiasaan belajar, motivasi belajar, ketekunan, minat dan perhatian, sikap, serta kondisi fisik dan kesehatan

Keberhasilan yang terjadi karena dalam pembelajaran telah menerapkan langkah-langkah pembelajaran model *Discovery Learning* yang terbagi menjadi 2 tahap yaitu: (1) Tahap persiapan terdiri dari; menentukan tujuan pembelajaran, melakukan identifikasi karakteristik siswa, memilih materi pelajaran, menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif, mengembangkan bahan-bahan ajar, mengatur topik pelajaran, melakukan penilaian proses dan hasil belajar. (2) Tahap prosedur terdiri dari;



stimulasi / pemberian rangsangan, pernyataan / identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, menarik kesimpulan / generalisasi.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri Glonggong tahun pelajaran 2022/2023 pada materi perbandingan. Dapat dibuktikan dengan data hasil belajar siswa, pada pra siklus jumlah ketercapaian hanya 33%, terjadi peningkatan pada siklus I dengan jumlah ketercapaian 61%, kemudian meningkat menjadi 78% pada siklus II

Penerapan langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media audio visual yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri Glonggong tahun pelajaran 2022/2023 yang meliputi pemberian stimulasi yang menggunakan media audio visual, merumuskan masalah, pengumpulan data, pemrosesan data, pembuktian data, dan menarik kesimpulan.

### Saran

1. Bagi sekolah, dengan adanya penelitian tindakan kelas ini diharapkan sekolah dapat mempergunakan hasil penelitian sebagai pedoman untuk mengembangkan model pembelajaran agar sekolah bisa menggunakan model *discovery learning* pada mata pembelajaran matematika khususnya.
2. Bagi guru, sebaiknya memperluas pengetahuan tentang macam-macam metode pembelajaran yang dapat

meningkatkan hasil belajar khususnya metode *discovery learning* yang telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar,

3. Bagi siswa, lebih semangat mengasah kemampuan dalam melakukan penemuan supaya dapat menemukan sendiri pengetahuan yang dipelajari tanpa harus menunggu orang lain memberikan informasi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini Fitriiningtyas. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui *Discovery Learning* Siswa Kelas IV SDN Gedanggalik 02, 1, 708–720.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Ikklima, Balad.dkk. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Kelas 4 Sdn Cukil 01 Kabupaten Semarang Semester Ii. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*. Vol 1 (1) 347-353.
- Kunandar. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mundilarto. (2013). Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Sains. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(20), 153–163.
- Nurgazali, F., & Pascarjana. (2019). *Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Matematika*, 1–9.
- Nursamsu.,& Kusnafizal, Teuku.(2017). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Ict*

- Sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa Di Smp Negeri Aceh Tamiang. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*. 1(2): 165-170
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* Jakarta: Kencana.
- Slameto.(2015).*Belajar dan Faktor – faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar*.Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sukadi, R., & Nyoman. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa*.
- Susanto,A. (2016).Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.Jakarta:Prenada Group
- Syah, Muhibbin. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widiadnyana, Sadia, & Suastra. (2014). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep IPA Dan Sikap Ilmiah Siswa Smp. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA*, 4(2), 1–13