

**PENERAPAN *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MEDIA KONKRET  
UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN  
TENTANG BANGUN DATAR PADA SISWA KELAS V  
SD NEGERI 1 PANJER TAHUN AJARAN 2016 / 2017**

**Iklas Supriyanto<sup>1</sup>, Suropto<sup>2</sup>, Rokhmaniyah<sup>3</sup>**

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret. Jalan Kepodang 67A Panjer Kebumen

e-mail: iklas.supriyanto44@gmail.com

1 Mahasiswa, 2,3 Dosen PGSD FKIP UNS

**Abstrak:** Penerapan *Discovery Learning* dengan media konkret untuk meningkatkan pembelajaran tentang bangun datar pada siswa kelas V SD Negeri 1 Panjer Tahun Ajaran 2016/2017. Tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan pembelajaran tentang bangun datar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) melalui tiga siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Panjer yang berjumlah 23 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Discovery Learning* dengan media konkret yang dilaksanakan sesuai langkah yang tepat dapat meningkatkan pembelajaran tentang bangun datar pada siswa kelas V SD Negeri 1 Panjer tahun ajaran 2016/2017.

**Kata Kunci:** *Discovery Learning*, media konkret, bangun datar.

**Abstract:** The Use Of *Discovery Learning* Using Concrete Media In Improving The Learning Of Plane For The Fifth Grade Students Of Sd Negeri 1 Panjer In The Academic Year Of 2016/2017. the objective of this research is to improve the learning of plane through the use of discovery learning using concrete media. This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR) conducted within three cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection. Subjects of the research were 23 students of the fifth grade of SD Negeri 1 panjer in the academic year of 2016/2017. *The results of this research show that* the use of discovery learning using concrete media can improve the learning of plane for the fifth grade students of SD Negeri 1 panjer in the academic year of 2016/2017.

**Keywords:** *discovery learning*, concrete media, plane

## **PENDAHULUAN**

Salah satu tujuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar yang tercantum dalam kurikulum KTSP tahun 2006 adalah siswa dapat memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau

logaritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.

Susanto (2013: 186); Nurashiah (2015: 241) dan Wahyudi (2015: 68) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu bahan kajian dalam bentuk bahasa simbol yang

memiliki objek abstrak, dibangun melalui proses penalaran deduktif yang bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas, meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan menkonstruksi pengetahuan baru terhadap materi matematika. Matematika merupakan pelajaran yang sulit bagi siswa SD karena anak usia SD menurut piaget (Susanto, 2013: 77) anak usia 7-11 tahun masuk tahap operasional konkret. Siswa mampu berpikir sistematis mengenai benda yang konkret. Menurut Basset (Putra, 2015: 208) karakteristik siswa SD yaitu : (1) rasa ingin tahu kuat dan tertarik benda-benda disekitar, (2) senang bermain, (3) mencobakan usaha-usaha baru. Buhler (Sobur, 2013: 132) anak usia 9-11 tahun merupakan masa menyelidiki, mencoba, bereksperimen, dan rasa ingin tahu yang tinggi.

Oleh karena itu, guru diharapkan mampu mengemas pembelajaran Matematika dengan materi-materi yang abstrak tersebut agar mudah dipahami oleh siswa yang pemikirannya cenderung bersifat konkret.

Penggunaan model dan media yang tepat pada proses pembelajaran mampu membuat siswa lebih antusias sehingga pembelajaran lebih optimal dan bermakna sesuai pembelajaran yang baik berdasarkan KTSP yaitu berpusat pada siswa, menuntut siswa aktif menjawab maupun menanya dalam pembelajaran, memberikan pengalaman langsung pada siswa, mendayagunakan seluruh kemampuan siswa, dan pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa dengan harapan siswa akan lebih memahami materi yang dipelajari.

Kondisi di lapangan belum sesuai dengan pembelajaran berdasarkan KTSP. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 12 November 2016 di SD Negeri 1 Panjer, diketahui bahwa saat pembelajaran, penggunaan media pembelajaran belum terlaksana secara maksimal, siswa kurang dilibatkan dalam penggunaan media pembelajaran, siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan cenderung pasif, sehingga hasil belajar siswa rendah. Berdasarkan nilai ulangan tengah semester 1, dari 23 siswa, baru 3 siswa yang tuntas mencapai KKM = 70.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti menawarkan solusi pembelajaran yang melibatkan siswa aktif, meningkatkan minat belajar siswa, memberikan pengalaman langsung, serta membantu siswa memahami kaidah-kaidah Matematika yang abstrak melalui penerapan *Discovery Learning* dengan media konkret.

Balim (2009: 2) menyatakan bahwa *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk sampai pada suatu kesimpulan berdasarkan kegiatan dan pengamatan mereka sendiri. Pendapat tersebut sesuai yang diungkapkan oleh Hosnan (2014: 282) *Discovery Learning* adalah suatu model pembelajaran siswa aktif dengan menemukan dan menyelidiki secara mandiri, sehingga hasil belajar yang diperoleh tahan lama dalam ingatan siswa.

Media konkret menurut KBBI merupakan sesuatu yang nyata atau benar-benar ada. Media konkret dapat berupa benda asli atau model dari benda tersebut. Sanaky (2013: 127-128); Yurmailis, Azwandani &

Rahmahtrisilvia (2013: 2); dan Asyhar (Wardani, 2015: 36) mengungkapkan bahwa media konkret yaitu benda asli maupun model yang dapat dilihat dan dialami oleh siswa sehingga memberikan pengalaman langsung sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien dan tercapainya tujuan pembelajaran. Media konkret juga lebih menarik perhatian.

Penerapan *Discovery Learning* dengan media konkret melalui enam langkah pokok yaitu: *stimulation* dengan media konkret, *problem statement*, *data collection* dengan media konkret, *data processing*, *verification* dengan media konkret, *generalization* dengan media konkret. Langkah-langkah ini sesuai dengan pendapat Wahjudi (2015: 2-3) yaitu: *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, *generalization*. dan didukung oleh pendapat Syah (Hosnan, 2014: 289-291), Ahmadi & Prasetya (Illahi, 2012: 87-88). Untuk mendukung setiap langkah pembelajaran, maka peneliti menggunakan bantuan media konkret. Penggunaan media konkret ini sesuai langkah-langkah yang dikemukakan oleh Sudjana & Rifai (2010: 197 dan Padmono (2009: 43).

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah penerapan *Discovery Learning* dengan media konkret dapat meningkatkan pembelajaran tentang bangun datar?

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran tentang bangun datar

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif antara guru kelas sebagai pelaksana dengan peneliti dan peneliti. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Panjer pada semester II. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Panjer tahun ajaran 2016/2017.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif berupa nilai hasil belajar siswa dan data kualitatif berupa informasi mengenai guru dan siswa selama pembelajaran.

Sumber data pada penelitian ini yaitu guru, siswa, observer, dan dokumen dengan teknik pengumpulan data tes dan nontes yaitu dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Data tersebut kemudian dianalisis dengan tiga tahapan: (1) reduksi, (2) penyajian data, (3) *verification*

Indikator kinerja penelitian baik dari segi proses oleh guru dan siswa maupun hasil pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan *Discovery Learning* dengan media konkret sebesar 85%. KKM hasil belajar yang ditargetkan pada penelitian ini yaitu 75.

Penelitian dilaksanakan selama 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dengan 4 tahapan sesuai pendapat Arikunto (2010: 131) yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan *Discovery Learning* dengan media konkret dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pokok yaitu: *stimulation* dengan media

konkret, *problem statement*, *data collection* dengan media konkret, *data processing*, *verification* dengan media konkret, *generalization* dengan media konkret. Data hasil observasi dari 3 observer terkait penerapan *Discovery Learning* dengan media konkret sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi terhadap Guru dan Siswa

Siklus		Guru	Siswa
I	Rata-rata	3,14	3,08
	Persentase	78,65	87,21
II	Rata-rata	3,48	3,41
	Persentase	87,21	85,36
III	Rata-rata	3,82	3,80
	Persentase	95,66	95,14

Berdasarkan Tabel 1, persentase rata-rata hasil observasi guru pada siklus I yaitu 78,65%. Siklus II meningkat menjadi 87,21% dan siklus III menjadi 95,66%. Hasil observasi siswa pada siklus I dengan persentase 87,21%, mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 85,36% dan siklus III menjadi 95,14%.

Peningkatan pembelajaran Matematika tentang bangun datar pada siswa kelas V SD Negeri 1 Panjer meliputi peningkatan proses dan hasil. Peningkatan proses telah dijelaskan sebelumnya pada langkah-langkah penerapan *Discovery Learning* dengan media konkret baik dari segi guru maupun siswa. Berikut pemaparan mengenai peningkatan pembelajaran pada siklus I, II, dan III jika ditinjau dari segi hasil.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar Antarsiklus

Siklus	Rata-Rata	Ketuntasan	
		Belum Tuntas (%)	Tuntas (%)
I	75,91	41,30	58,70
II	80,64	15,22	84,78
III	90,34	6,52	93,48

I	75,91	41,30	58,70
II	80,64	15,22	84,78
III	90,34	6,52	93,48

Berdasarkan Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa rata-rata dan ketuntasan nilai siswa mengalami peningkatan. Rata-rata nilai siswa pada siklus I, II, dan III secara berturut-turut yaitu 75,91, 80,64, dan 90,34. Pada siklus I persentase ketuntasan siswa yaitu 58,70%. siklus II persentase ketuntasan yaitu 84,78%. Sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 93,48%. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Supriyanto (2014) yang mengungkapkan bahwa penerapan *discovery learning* meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI B mata pelajaran matematika pokok bahasan keliling dan luas lingkaran SDN Tanggul Wetan 02 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. Penelitian relevan lainnya yaitu oleh Wahjudi (2015) yang menyatakan bahwa penerapan *Discovery Learning* meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian relevan yang mendukung penggunaan media konkret yaitu oleh Cholifah & Purwanto (2014) yang menyatakan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Benowo IV/127 Surabaya. Penelitian relevan lainnya yaitu oleh Sugiharti (2013) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media benda manipulatif mengalami peningkatan yang signifikan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dengan media konkret dapat meningkatkan

pembelajaran tentang bangun datar baik dari segi proses maupun hasil pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standard Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Balim. (2009). *The Effects of Discovery Learning on Student's succes and Inquiry Learning Skills*. (35)1-20.
- Cholifah & Purwanto. (2014). *Penggunaan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar matematika tentang perkalian yang hasilnya bilangan dua angka pada siswa kelas II SDN Benowo IV/127 Surabaya*. 02 (01)
- Depdiknas. (2005). *Undang-undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) 2003*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Illahi, M. (2012). *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocational Skill*. Yogyakarta: DIVA Press
- Nurasiah, I. (2015). *Prosiding Seminar Nasional Membangun Imajinasi dan Kreativitas anak melalui Literasi Model Pembelajaran Kooperatif dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar*. 2(27) 239-247
- Padmono. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Putra, T. (2015). *Prosiding Seminar Nasional Membangun Imajinasi dan Kreativitas anak melalui Literasi Penerapan Pendekatan PAIKEM untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan*. 2(24) 204-217
- Sanaky, H.A.H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sobur, A. (2013). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia
- Sudjana, N & Rifai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiharti, R. (2013). *Pedagogik, Penggunaan Media benda Manipulatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada topik operasi hitung bilangan*. 1 (2) 41-50
- Supriyanto, B. (2014). *Penerapan Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI B Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Keliling dan Luas Lingkaran di SDN Tanggul Wetan 02 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember*. Pancaran, 3 (2), 165-174
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Wahjudi, E. (2015). *Penerapan Discovery Learning dalam pembelajaran IPA sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX-I di SMP Negeri 1 Kalianget*. 5(1) 1-16
- Wahyudi. (2015). *Panduan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (Untuk Guru dan*

*Calon Guru*). Surakarta: UNS Press  
Wardani, A. (2015). *Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Benda Konkret dalam Peningkatan Pembelajaran IPA*

*tentang Sumber Daya Alam pada siswa Kelas IV SDN 1 Panjer Tahun Ajaran 2014/2015*. Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret.