

**PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
WARDAH (WARUNG DATA HIDANGAN KESUKAAN) UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI DIAGRAM TURUS PADA MURID
KELAS II UPT SDN SENDANGHARJO IV**

Rohmatus Sholiha Septiana¹, Sumadi², Sri Wahyuni³

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Ronggolawe Tuban,

³ UPT SDN Sendangharjo IV

rohmatusssept@gmail.com

ABSTRACT

This study explores the effectiveness of implementing the Discovery Learning model assisted by the WARDAH (Warung Data Hidangan Kesukaan / Favorite Food Data Stall) learning media in improving students mathematics learning outcomes on the topic of tally charts among students II class at UPT SDN Sendangharjo IV..This research is a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles involving 35 students of II class at UPT SDN Sendangharjo IV Data were collected through classroom observations, learning achievement tests, and document analysis, while the data is analyzed using a descriptive quantitative approach. In cycle revealed that the implementation of the Discovery Learning model assisted by the WARDAH learning media significantly improved mathematics learning outcomes. In Cycle I, the students' average score reached 74.03, with a classical learning mastery of 42.86%. In Cycle II, the average score increased to 86.23, while the classical learning mastery improved to 92.24%. in conclusion the implementation of the Discovery Learning model assisted by the WARDAH learning media is effective to improving students class II mathematics learning outcomes at UPT SDN Sendangharjo IV.

Keywords: Discovery Learning, WARDAH learning media, mathematics learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media WARDAH (warung data hidangan kesukaan) dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi diagram turus siswa kelas II UPT SDN Sendangharjo IV. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan subjek 35 murid kelas II UPT SDN Sendangharjo IV. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes hasil belajar, dan studi dokumen, sedangkan analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Discovery Learning* dengan media WARDAH (Warung Data Hidangan Kesukaan). Pada siklus I, nilai rata- rata siswa mencapai 74,03 dengan ketuntasan klasikal sebesar 42,86 %. Pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 86,23 dengan ketuntasan klasikal sebesar 92,24%. Disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran

Discovery Learning berbantuan media WARDAH (warung data hidangan kesukaan) efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi diagram turus siswa kelas II UPT SDN Sendangharjo IV.

Kata Kunci: *Discovery learning*, Media WARDAH, Hasil Belajar Matematika.

A. Pendahuluan

Pendidikan pada tingkat sekolah dasar merupakan hal fundamental dalam membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan karakter murid. Pada jenjang ini, murid mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif melalui berbagai mata pelajaran, salah satunya matematika. Matematika tidak hanya berfungsi sebagai ilmu yang mempelajari angka dan perhitungan, tetapi juga menjadi sarana untuk melatih kemampuan memecahkan masalah yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu dirancang secara menarik, bermakna, dan berpusat pada murid agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Siregar et al., 2025).

Salah satu materi penting dalam pembelajaran matematika kelas II Sekolah Dasar adalah penyajian dan pengolahan data

seederhana melalui diagram turus. Materi ini bertujuan agar murid mampu mengumpulkan data, mengelompokkan data berdasarkan kategori tertentu, menyajikannya dalam bentuk turus, serta membaca dan menafsirkan informasi yang terdapat pada diagram turus. Kemampuan tersebut sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, misalnya ketika menghitung jumlah buah kesukaan teman, jenis hewan peliharaan, warna favorit, maupun benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. Pembelajaran yang mengaitkan materi dengan pengalaman nyata akan membantu murid memahami konsep secara lebih mudah dan bermakna (Latifah et al., 2025).

Pembelajaran matematika memegang peran penting dalam membentuk generasi yang mampu berpikir secara logis, analitis, dan kritis (Fauzan & Anshari, 2024). Sebagai salah satu bidang ilmu yang menjadi pondasi utama, matematika diharapkan mampu

membantu peserta didik dalam memecahkan masalah. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa prestasi belajar matematika siswa di Indonesia masih berada di bawah standar global. Hasil PISA tahun 2022 menunjukkan bahwa Indonesia menghadapi tantangan serius dalam pendidikan. Indonesia berada pada urutan ke-71 dari 81 negara dalam kemampuan membaca dan ke-70 dalam kemampuan matematika (OECD, 2023). Posisi ini mencerminkan rendahnya kualitas literasi dan numerasi peserta didik dibandingkan negara lain. Faktor penyebabnya meliputi kualitas pengajaran yang belum merata, akses pendidikan yang terbatas di daerah terpencil, dan kurangnya budaya membaca. Jika tidak segera ditangani melalui peningkatan kompetensi pendidik, perbaikan kurikulum, dan penguatan infrastruktur, kesenjangan ini akan memperburuk daya saing generasi muda di tingkat global.

Namun kondisi ideal tersebut belum terwujud dengan optimal di UPT SDN Sendangharjo IV.

Berdasarkan hasil observasi awal dan refleksi pembelajaran matematika di kelas II, diperoleh informasi bahwa hasil belajar murid pada materi diagram turus masih terindikasi cukup rendah. Sebagian besar murid belum mampu mengelompokkan data dengan benar, membuat tanda turus sesuai jumlah objek, maupun membaca informasi yang disajikan dalam diagram turus. Selain itu, masih banyak murid yang mengalami kesulitan ketika diminta menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah disajikan. Akibatnya, masih terdapat sejumlah murid yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dari sisi pembelajaran, guru masih lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga pembelajaran berlangsung secara satu arah. Murid hanya menerima penjelasan tanpa diberi kesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas juga menyebabkan materi diagram turus

disampaikan secara abstrak, padahal murid kelas II masih berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan pengalaman belajar yang melibatkan benda nyata, gambar, maupun aktivitas pengamatan secara langsung (Kartika et al, 2024). Kondisi tersebut mengakibatkan murid menjadi kurang aktif, kurang termotivasi, serta mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Apabila kondisi ini tidak segera diatasi, maka murid akan mengalami kesulitan dalam memahami materi penyajian data pada jenjang berikutnya. Padahal, kemampuan mengolah dan menyajikan data merupakan salah satu kompetensi dasar yang penting sebagai bekal dalam mempelajari konsep statistika sederhana di kelas yang lebih tinggi. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu melibatkan murid secara aktif dalam menemukan konsep melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai sesuai dengan karakteristik materi

diagram turus dan perkembangan murid kelas II adalah model *Discovery Learning*. Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada murid untuk menemukan sendiri konsep atau prinsip melalui proses mengamati, mengelompokkan, mencoba, menganalisis, dan menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh (Suprijono, 2017). Dalam pembelajaran diagram turus, murid dapat diajak melakukan pengamatan terhadap data sederhana yang ada di lingkungan kelas, seperti jenis buah favorit, makanan favorit, alat transportasi yang digunakan ke sekolah, atau warna kesukaan teman. Selanjutnya murid mengelompokkan data tersebut, membuat turus, menghitung jumlahnya, kemudian menyimpulkan informasi yang diperoleh. Melalui kegiatan tersebut, murid tidak hanya menghafal langkah-langkah membuat diagram turus, tetapi juga memahami konsep penyajian data secara lebih mendalam.

Penerapan model *Discovery Learning* diharapkan mampu

menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada murid . Murid memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi, berdiskusi, bekerja sama, serta menemukan sendiri konsep yang dipelajari sehingga pemahaman mereka terhadap materi diagram turus menjadi lebih baik. Dengan meningkatnya aktivitas belajar murid, diharapkan hasil belajar matematika pada materi diagram turus juga mengalami peningkatan.

Berbagai lebih penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* mampu meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar. Penelitian Amanda dkk (2023) menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar matematika murid dibandingkan dengan metode konvensional. Penelitian Yullah dkk (2024) bahwa penggunaan alat peraga nyata mampu mendongkrak ketuntasan hasil belajar murid hingga mencapai 85%. Persamaan dengan penelitian ini adalah berfokus pada efektivitas model

discovery secara umum dan perbedaanya terletak pada media yang digunakan, materi yang dituju dan subjek kelas yang diteliti. Selain itu, Nuryani dkk (2025) menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa sekolah dasar melalui pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas model *Discovery Learning*, penelitian mengenai penerapan model tersebut pada materi daigram batang di kelas II sekolah dasar, khususnya di UPT SDN Sendangharjo IV, masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan *Discovery Learning* berbantuan media WARDAH yang disesuaikan dengan karakteristik murid kelas II meningkatkan hasil belajar matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memandang perlu melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Penerapan Model *Discovery Learning* berbantuan media WARDAH (Warung Data Hidangan

Kesukaan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Diagram Turus pada Murid Kelas II UPT SDN Sendangharjo IV."

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik melalui penerapan model *Discovery Learning*. Penelitian menggunakan model tindakan yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu (planning), perencanaan pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Keempat tahapan tersebut dilakukan secara berulang dalam dua siklus hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai. Penelitian dilaksanakan di UPT SDN Sendangharjo IV Kabupaten Tuban pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas II yang berjumlah 35 siswa, terdiri atas 19 murid laki-laki dan 14 murid perempuan.

Setiap siklus terdiri atas satu kali kegiatan pembelajaran dan satu kali evaluasi hasil belajar. Pada Siklus I,

pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media TABURA (tabel buah kesukaan siswa kelas dua) Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, dilakukan perbaikan pada Siklus II melalui penggunaan media WARDAH (warung data hidangan kesukaan), LKPD yang lebih menarik, serta penguatan bimbingan kelompok sehingga peserta didik lebih aktif dalam menemukan konsep pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran serta aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap akhir siklus, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, daftar hadir, modul ajar, LKPD, serta hasil evaluasi peserta didik.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, soal evaluasi hasil belajar, dan lembar dokumentasi. digunakan, instrumen Sebelum disusun berdasarkan

indikator pembelajaran materi mengurutkan membandingkan data dan sehingga sesuai dengan tujuan penelitian.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis digunakan untuk kuantitatif mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan peserta didik pembelajaran selama berdasarkan proses hasil observasi.

Nilai rata-rata Kelas dihitung dengan rumus :

Nilai Rata-rata Kelas (M)

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Nilai rata-rata kelas

$\sum X$ = Total jumlah nilai seluruh murid

N = Jumlah total murid di kelas

Rumus tersebut digunakan untuk mengetahui rata-rata hasil belajar peserta didik pada setiap siklus pembelajaran.

Untuk Menghitung Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal Murid dinyatakan tuntas secara individu jika mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan

Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan.

Untuk menghitung ketuntasan secara klasikal satu kelas, digunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan klasikal

f = Jumlah murid yang nilainya mencapai KKTP

N = Jumlah total murid dalam satu kelas

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila kurangnya 80% sekurangpeserta didik memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) serta menunjukkan peningkatan aktivitas belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Apabila indikator tersebut belum tercapai pada Siklus I, maka dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II hingga target penelitian tercapai.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Prasiklus

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan

sehingga peserta didik kurang aktif dalam kegiatan belajar. Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan memahami materi mengelompokkan data dengan benar, membuat tanda turus sesuai jumlah objek, maupun membaca informasi yang disajikan dalam diagram turus., hasil evaluasi belajar masih rendah., untuk lebih memperjelas kami gambarkan sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Belajar Prasiklus Kelas II UPT SDN Sendangharjo

Uraian	Hasil
Jumlah siswa	35
Nilai rata-rata	66,77
Siswa tuntas	7
Siswa belum tuntas	28
Ketuntasan klasikal	20%

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa ketuntasan klasikal masih jauh di bawah target penelitian yaitu 80%, sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media TABURA (table buah kesukaan anak kelas dua).

b. Hasil Siklus I

Pada Siklus I pembelajaran dilaksanakan menggunakan sintaks *Discovery Learning* yaitu yaitu *stimulation* (pemberian rangsangan), *problem statement* (identifikasi atau perumusan masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing*

(pengolahan data), *verification* (pembuktian), dan *generalization* (penarikan kesimpulan). Melalui tahapan tersebut, peserta didik secara aktif menemukan konsep atau pengetahuan baru berdasarkan hasil pengamatan, penyelidikan, dan analisis yang dilakukan selama proses pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I Kelas II UPT SDN Sendangharjo

Uraian	Hasil
Jumlah siswa	35
Nilai rata-rata	74,03
Siswa tuntas	15
Siswa belum tuntas	20
Ketuntasan klasikal	42,86%

Walaupun mengalami peningkatan, hasil belajar pada Siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan. Hasil observasi menunjukkan masih terdapat peserta didik yang kurang percaya diri saat berdiskusi dan presentasi. Oleh karena itu dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus berikutnya.

c. Hasil Siklus II

Perbaikan pembelajaran dilakukan dengan penggunaan media WARDAH (warung data hidangan kesukaan) sehingga seluruh anggota kelompok lebih aktif berpartisipasi.

**Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II Kelas II
UPT SDN Sendangharjo**

Uraian	Hasil
Jumlah siswa	35
Nilai rata-rata	86,23
Siswa tuntas	32
Siswa belum tuntas	3
Ketuntasan klasikal	94,24%

Hasil bahwa tersebut indikator menunjukkan keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 80% peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar.

2. Pembahasan

Penerapan model *Discovery Learning* berbantuan alat peraga TABURA pada Siklus I mulai mengubah pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada murid. Melalui kegiatan mengamati, mengumpulkan, mengolah data, dan menemukan konsep diagram turus secara mandiri, murid menunjukkan peningkatan keaktifan dan antusiasme.

Hasil belajar juga mengalami peningkatan dengan rata-rata kelas naik dari 66,77 pada pra siklus menjadi 74,03, sedangkan ketuntasan belajar meningkat dari 20% (7 murid) menjadi 42,86% (15 murid).

Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran belum optimal karena pengelolaan waktu, pemberian scaffolding, serta kerja sama kelompok

masih perlu ditingkatkan. Sebagian murid masih mengalami kesulitan dalam membuat tanda turus, menghitung data, dan membaca diagram turus.

Perbaikan pada Siklus II dilakukan melalui optimalisasi sintaks *Discovery Learning*, pembagian peran yang jelas dalam kelompok, peningkatan bimbingan guru, serta penggunaan alat peraga WARDAH (Warung Data Hidangan Favorit Anak Kelas II) yang lebih menarik dan kontekstual. Perbaikan tersebut berdampak positif terhadap hasil belajar. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 86,23, sedangkan ketuntasan belajar mencapai 94,24% (33 dari 35 murid).

Selain meningkatkan hasil belajar, pembelajaran juga berlangsung lebih aktif, kolaboratif, dan kondusif. Murid lebih percaya diri dalam mengumpulkan, mengolah, menyajikan, dan menginterpretasikan data melalui diagram turus.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dari pra siklus hingga Siklus II. Rata-rata kelas meningkat dari 66,77 menjadi 74,03, kemudian 86,23, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 20%, menjadi 42,86%, dan akhirnya

94,24%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 85%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan alat peraga WARDAH efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi diagram turus.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa murid usia Fase A berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep matematika melalui pengalaman langsung dan penggunaan media konkret.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas model *Discovery Learning* dalam meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar. Ferryka et al. (2024) menyimpulkan bahwa penerapan *Discovery Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan konsep secara mandiri melalui aktivitas belajar yang bermakna. Penelitian Iryani et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan *Discovery Learning* pada pembelajaran matematika materi

penyajian data di sekolah dasar berhasil meningkatkan hasil belajar dari Siklus I ke Siklus II melalui proses mengamati, mengolah data, dan menarik kesimpulan. Selain itu, Arif dan Handayani (2024) menyatakan bahwa *Discovery Learning* efektif meningkatkan hasil belajar matematika karena mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses penemuan konsep serta diskusi kelompok. Alat peraga WARDAH memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena murid mengamati objek nyata, mengumpulkan data, membuat diagram turus, serta menarik kesimpulan secara mandiri. Selain itu, sintaks *Discovery Learning* mendorong murid untuk aktif menemukan konsep, sedangkan pembelajaran kelompok memfasilitasi interaksi, diskusi, dan tutor sebaya yang turut memperkuat pemahaman konsep. Dengan demikian, kombinasi model *Discovery Learning* dan alat peraga WARDAH terbukti mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta hasil belajar murid pada materi diagram turus.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan

bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media WARDAH (Warung Data Hidangan Kesukaan Anak Kelas II) efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas II UPT SDN Sendangharjo IV pada materi diagram turus. Penerapan sintaks *Discovery Learning* yang dipadukan dengan penggunaan media konkret mampu menciptakan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik, sehingga mereka lebih aktif mengamati, mengumpulkan dan mengolah data, berdiskusi, serta menemukan konsep secara mandiri.

Peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata kelas dari 66,77 pada prasiklus menjadi 74,03 pada Siklus I dan meningkat kembali menjadi 86,23 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar klasikal juga mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu dari 20% pada prasiklus menjadi 42,86% pada Siklus I dan mencapai 94,24% pada Siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian. Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan model *Discovery Learning* berbantuan alat peraga WARDAH juga mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, kepercayaan

diri, serta kemampuan peserta didik dalam mengelompokkan data, membuat diagram turus, dan menginterpretasikan data. Dengan demikian, model *Discovery Learning* berbantuan alat peraga WARDAH dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi diagram turus di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M. B., & Handayani, U. F. (2024). *Meta Analisis Penerapan Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 1 Bululawang*. CONSISTAN: Jurnal Tadris Matematika, 2(1). <https://journal.metamedia.id/index.php/consistan/article/view/1335>
- Ferryka, P. Z., Suwartini, S., Rofisian, N., & Rahmawati, I. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning pada Siswa SD*. Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan, 16(1), 61–76. <https://journal.ummql.ac.id/index.php/edukasi/article/view/10975>
- Iryani, V., Yusuf, F., & AB, A. S. (2024). *Penerapan Model Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik SD*. PINISI: Journal of Teacher Professional, 5(2).

- <https://ojs.unm.ac.id/tpj/article/view/62567>
- Amanda, N. H. T., Tahir, M., & Fauzi, A. (2023). Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Materi Pecahan Senilai Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5757–5768.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10126>
- Fauzan, H., & Anshari, K. (2024). Studi literatur: peran pembelajaran matematika dalam pembentukan karakter siswa. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 3(1), 163–175.
<https://prin.or.id/index.php/JURRI/PEN/article/view/2802>
- Kartika, K., Ummah BK, M. K., & Rudini, M. (2024). Model *Discovery Learning* dengan menggunakan media konkret dalam meningkatkan numerasi siswa pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4).
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/8364>
- Latifah, R., Wahyudi (2025) Penerapan model pembelajaran discovery learning dengan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi pengukuran pada siswa kelas II SD, *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3), 2206-2211.
https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/104401?utm_source=chatgpt.com
- Nuryani, R. F., Hendrawan, D., Mulyasari, E., Hidayati, N., & Maemunah. (2025). Implementasi *Discovery Learning* dalam meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1).
<https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.97297>.
- OECD. (2023). Pisa 2022 result (volume 1): the state of learning and equity in education. OECD Publishing.
<https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Siregar, D. M. HS., Gandamana, & A., Rangkuti, I. (2025). Pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas iv sdn 064976 medan tembung TP. 2024/2025, *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 243-248.
https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/7036?utm_source=chatgpt.com.
- Suprijono, A. (2017). *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM* (Cet. ke-17). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yullah, A. S., Susanto, S., & Suwito, A. (2022). Efektivitas model pembelajaran discovery berbantuan geogebra ditinjau dari kemampuan berpikir kreatif siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan*

Matematika, 11(2), 1222-1229.

https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/issue/view/209?utm_source=chatgpt.com