

**PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
KONKRET UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III
SD NEGERI 1 ABANG TAHUN
PELAJARAN 2025/2026**

Ni Luh Cening Puspita Dewi¹, I Wayan Gama², Gusti Ayu Nanik Ardhiani³

^{1,2,3}PGSD STKIP Agama Hindu Amlapura

¹nlhcpd@gmail.com, ²wygama8@gmail.com, ³naniekardhiani@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine the improvement of mathematics learning outcomes of third grade students at SD Negeri 1 Abang in the academic year 2025/2026 after the implementation of the Discovery Learning model assisted by concrete media. The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which was conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 28 third grade students of SD Negeri 1 Abang in the academic year 2025/2026, consisting of 19 male students and 9 female students. The data collection methods used were tests, observations, interviews, and documentation. Learning outcome data were analyzed using descriptive quantitative analysis, while observation, interview, and documentation data were analyzed using descriptive qualitative analysis. The results of the study showed an improvement in students' mathematics learning outcomes in each cycle. In the pre-cycle stage, the students' average score was 61.9 with an absorption rate of 61.9% and classical learning completeness of 39.3%. After the implementation of the action in Cycle I, the average score increased to 69.5 with an absorption rate of 69.5% and classical learning completeness of 75%. Furthermore, in Cycle II, the average score increased again to 75.7 with an absorption rate of 75.7% and classical learning completeness reaching 100%. Based on these results, it can be concluded that the implementation of the Discovery Learning model assisted by concrete media can improve the mathematics learning outcomes of third grade students at SD Negeri 1 Abang in the academic year 2025/2026.

Keywords: *Discovery Learning, Concrete Media, Mathematics Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 1 Abang tahun pelajaran 2025/2026 setelah diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media konkret. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 1 Abang tahun pelajaran 2025/2026 dengan jumlah 28 siswa yang terdiri atas 19 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data hasil belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif, sedangkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis

secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa pada setiap siklus. Pada tahap prasiklus, nilai rata-rata siswa sebesar 61,9 dengan daya serap 61,9% serta persentase ketuntasan klasikal 39,3%. Setelah penerapan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 69,5 dengan daya serap 69,5% dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 75%. Selanjutnya, pada siklus II nilai rata-rata kembali meningkat menjadi 75,7 dengan daya serap 75,7% serta persentase ketuntasan klasikal mencapai 100%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 1 Abang tahun pelajaran 2025/2026.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Media Konkret, Hasil Belajar Matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia berkualitas melalui pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan karakter siswa. Menurut Usuli (2023:159), pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter, pemahaman, dan keterampilan peserta didik, yang tidak hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi juga kehidupan sosial dan budaya. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan pembelajaran efektif yang membimbing siswa berkembang melalui interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar. Menurut Rusman (dalam Sungkono, dkk., 2024:195), jika pembelajaran mampu memberikan pengalaman baru kepada siswa membentuk kompetensi siswa, serta mengantar mereka ketujuan yang ingin dicapai secara

optimal. Hal ini sangat diperlukan terutama pada mata pelajaran matematika yang memiliki karakteristik konseptual dan membutuhkan pemahaman mendalam.

Matematika melatih kemampuan berhitung, logika, kreativitas, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Menurut Fataiha (2025:47), dalam proses belajar mengajar matematika di kelas, siswa diharapkan bisa untuk memperlihatkan keterampilan berpikir kritis melewati beberapa tahapan penting, seperti memahami masalah, merancang strategi pemecahan, melaksanakan solusi, dan mengevaluasi hasil yang diperoleh. Pembelajaran matematika di SD masih menghadapi kendala berupa rendahnya minat dan keaktifan siswa, kesulitan memahami konsep abstrak, serta dominasi metode ceramah yang

berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada siswa kelas III SD Negeri 1 Abang Tahun Pelajaran 2025/2026. Berdasarkan hasil analisis SAS Matematika pada pra siklus, dari 28 siswa hanya 11 siswa dengan persentase 39,3% yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 17 siswa dengan persentase 60,7% belum tuntas. Persentase tersebut masih berada di bawah KKTP sekolah yaitu ≥ 61 . Hasil wawancara dengan wali kelas III dan kepala sekolah menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: (1) pemahaman siswa terhadap konsep dasar matematika masih belum merata, (2) rendahnya minat belajar sebagian siswa, (3) model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, serta (4) keterbatasan media dan sumber belajar.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah model *Discovery Learning*. Menurut Prasasty & Utaminingtyas (2020:58), model *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran dimana guru tidak memberikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang

disampaikan, melainkan guru memberikan kesempatan siswa untuk mencari dan menemukan hasil data tersebut, sehingga proses pembelajaran lebih bermakna dan mudah diingat oleh peserta didik dan hasil belajar yang diperoleh tidak mudah dilupakan. Model ini mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi, menemukan konsep, dan mengembangkan pengetahuan melalui pengalaman langsung.

Model *Discovery Learning* memiliki tahapan sistematis yang membimbing siswa menemukan konsep secara mandiri melalui penyelidikan dan pemecahan masalah, sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Menurut Sekarsari, dkk., (2023: 219) menyatakan bahwa model *Discovery Learning* terdiri dari enam langkah berurutan, yakni; (1) *stimulation* atau stimulasi, yaitu memberikan rangsangan kepada peserta didik agar muncul rasa ingin tahu terhadap suatu konsep atau permasalahan, (2) *problem statement*, yakni proses mengidentifikasi masalah dan merumuskan hipotesis sementara yang akan diuji, (3) *data*

collection atau pengumpulan data sebagai upaya memperoleh informasi yang dapat mendukung atau menyangkal hipotesis yang telah dibuat, (4) *data processing*, di mana peserta didik mengolah informasi untuk menemukan pola atau hubungan tertentu, (5) *verification* yang digunakan untuk memeriksa kebenaran hipotesis melalui pembuktian yang teliti berdasarkan hasil pengolahan data, dan (6) *generalization*, peserta didik menarik kesimpulan yang bersifat umum dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Model *Discovery Learning* memiliki kelebihan dalam meningkatkan proses dan hasil belajar dengan menempatkan siswa sebagai subjek aktif melalui pengalaman langsung, penyelidikan, dan pemecahan masalah sehingga pembelajaran lebih bermakna. Menurut Hosnan (dalam Dari & Ahmad, 2020: 1471) model *Discovery Learning* juga memiliki sejumlah kelebihan lainnya, seperti: (1) meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, (2) membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan untuk berkerjasama dengan siswa lain, (3)

mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran, (4) situasi belajar menjadi lebih terangsang, (5) melatih siswa belajar mandiri, dan (6) siswa aktif dalam pembelajaran karena siswa berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

Agar penerapannya lebih efektif, model *Discovery Learning* dapat dipadukan dengan media konkret berupa benda nyata yang dapat diamati dan dimanipulasi langsung oleh siswa. Media konkret merupakan salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan benda-benda nyata dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi secara lebih nyata melalui pengalaman langsung sehingga konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Menurut Hidayah (2025: 73) media benda konkret merupakan media pembelajaran yang berasal dari benda-benda nyata yang banyak dikenal oleh siswa dan mudah didapatkannya. Pendapat ini menegaskan bahwa penggunaan media konkret memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan objek pembelajaran sehingga dapat

meningkatkan pemahaman konsep dan membuat proses belajar menjadi lebih bermakna.

Keterpaduan *Discovery Learning* dan media konkret memungkinkan siswa menemukan konsep secara mandiri melalui kegiatan mengamati, mencoba, dan menyimpulkan sendiri. Hidayat, dkk. (2023:1116) menyatakan bahwa penerapan model *Discovery Learning* yang digabungkan dengan media konkret dapat memberikan siswa pengalaman menemukan konsep secara mandiri yang distimulasi dengan menggunakan media konkret. Media seperti stik es krim, balok, kubus, koin, atau jam mainan membantu siswa memahami konsep matematika sekaligus meningkatkan motivasi, keterlibatan, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 1 Abang Tahun Pelajaran 2025/2026.” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 1 Abang Tahun

Pelajaran 2025/2026 setelah diterapkan model *Discovery Learning* berbantuan media konkret. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media konkret, serta menjadi referensi bagi pendidik dan peneliti lain dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa Sekolah Dasar. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas III SD Negeri 1 Abang pada Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas III yang terdiri atas 19 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan, serta guru wali kelas III yang berperan sebagai pelaksana tindakan sekaligus sumber informasi mengenai kondisi pembelajaran di kelas. Penelitian dilaksanakan dalam

dua siklus, yang terdiri atas empat pertemuan. Setiap siklus diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media konkret, observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran, serta refleksi untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes untuk mengukur hasil belajar matematika siswa melalui 20 soal pilihan ganda yang diberikan pada akhir setiap siklus, observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran oleh guru menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media konkret, wawancara dilakukan kepada kepala sekolah dan guru wali kelas III pada tahap pra siklus untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data siswa, dokumen pembelajaran, serta foto kegiatan selama penelitian berlangsung.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif terhadap hasil belajar siswa. Data dianalisis menggunakan rata-rata (*mean*), daya

serap, dan ketuntasan belajar klasikal dengan rumus:

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

(Maysurah, dkk., 2025: 7)

$$DS = \frac{\text{Jumlah skor yang dicapai siswa}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100 \%$$

(Kelirik, 2018: 5)

$$KBK = \frac{\sum N}{\sum S} \times 100 \%$$

(Santiasi, dkk., 2025: 292)

Keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditentukan apabila minimal 85% siswa memperoleh nilai ≥ 61 sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri 1 Abang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Pra Siklus

Tahap pra siklus dilakukan untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media konkret. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar penyusunan tindakan pada siklus I. Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi pada tahap pra siklus, diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa kelas III SD

Negeri 1 Abang masih rendah. Kondisi ini disebabkan oleh pemahaman konsep yang belum merata, rendahnya minat dan keaktifan siswa, pembelajaran yang masih berpusat pada guru, serta penggunaan media yang kurang bervariasi.

Hasil belajar matematika siswa pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 1 Abang masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelas sebesar 61,9 dengan daya serap 61,9%. Dari 28 siswa, hanya 11 siswa dengan persentase 39,3% yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 17 siswa dengan persentase 60,7% belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi matematika masih rendah sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media konkret agar hasil belajar siswa dapat meningkat pada siklus berikutnya.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan sebagai tindak lanjut hasil pra siklus dengan menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan media konkret

melalui tahap perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Hasil tes menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata 69,5 dan daya serap 69,5%. Dari 28 siswa, sebanyak 21 siswa (75%) telah tuntas, sedangkan 7 siswa (25%) belum tuntas.

Proses pembelajaran berjalan cukup efektif; siswa antusias, aktif berdiskusi, dan terlibat dalam menemukan konsep. Namun, masih terdapat kendala berupa penggunaan media untuk bermain, keterlibatan kelompok yang belum merata, media yang terbatas, suasana kelas kurang kondusif, serta beberapa siswa yang memerlukan bimbingan. Perbaikan pada siklus II dilakukan melalui pengawasan, pemberian *reward*, variasi media, pengelolaan kelas, dan pendampingan yang lebih intensif. Karena ketuntasan klasikal 75% belum mencapai indikator keberhasilan 85%, penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari siklus I karena ketuntasan belajar belum mencapai indikator keberhasilan 85%. Pembelajaran tetap menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan

media konkret dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Hasil tes menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata 75,7 dan daya serap 75,7%. Dari 28 siswa, seluruhnya telah mencapai ketuntasan sehingga persentase ketuntasan klasikal mencapai 100%.

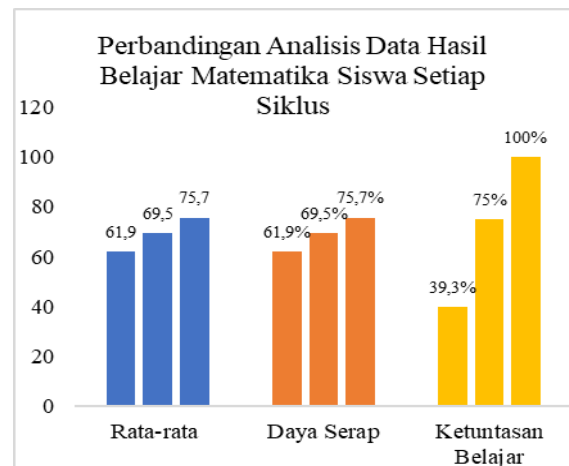
Hasil observasi menunjukkan siswa lebih aktif, antusias, berani menyampaikan pendapat, dan mampu bekerja sama dalam kelompok. Guru juga mampu mengelola pembelajaran dengan lebih efektif sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif dan berpusat pada siswa. Karena ketuntasan klasikal mencapai 100% dan telah melebihi indikator keberhasilan 85%, penelitian dihentikan pada siklus II.

Setelah data hasil belajar pada setiap tahapan penelitian diperoleh, selanjutnya dilakukan analisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa dari tahap pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Analisis dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata kelas, daya serap, dan persentase ketuntasan belajar klasikal pada setiap tahapan. Hasil perbandingan tersebut disajikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1 Perbandingan Analisis Data Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 1 Abang Setiap Siklus

No Hasil Belajar	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1 Rata-rata	61,9	69,5	75,7
2 Daya Serap	61,9%	69,5%	75,7%
3 Belajar Ketuntasan	39,3%	75%	100%
klasikal			

Perbandingan hasil belajar pada setiap tahapan penelitian disajikan pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1 Diagram Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 1 Abang Setiap Siklus Berdasarkan hasil penelitian

tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II, terlihat adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 1 Abang secara bertahap dan signifikan. Pada tahap pra siklus, nilai rata-rata kelas sebesar 61,9 dengan daya serap 61,9%. Dari 28 siswa, hanya 11 siswa dengan persentase 39,3% yang mencapai ketuntasan belajar,

sedangkan 17 siswa dengan persentase 60,7% belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kondisi awal masih tergolong rendah dan belum memenuhi ketuntasan belajar klasikal yang ditetapkan. Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh rendahnya pemahaman konsep dan minat belajar, model pembelajaran yang kurang bervariasi, serta keterbatasan media, sehingga siswa kurang aktif dan kesulitan memahami konsep matematika abstrak.

Setelah diterapkan model *Discovery Learning* berbantuan media konkret pada siklus I, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 69,5 dengan daya serap 69,5%, sedangkan ketuntasan belajar klasikal mencapai 75% dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 21 orang dan 7 siswa dengan persentase 25% belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media konkret mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika.

Pada siklus I masih terdapat kendala berupa penggunaan media yang belum optimal, keterlibatan

kelompok belum merata, kurangnya *reward*, media kurang menarik, pengelolaan kelas belum kondusif, serta beberapa siswa memerlukan bimbingan. Perbaikan pada siklus II dilakukan melalui pengarahannya penggunaan media, pembagian tugas yang merata, pemberian *reward*, penggunaan media lebih menarik, pengelolaan kelas, dan pendampingan intensif.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 75,7 dengan daya serap 75,7%, sedangkan ketuntasan belajar klasikal mencapai 100%, sehingga seluruh siswa dinyatakan tuntas. Hasil penelitian menunjukkan indikator keberhasilan tercapai melalui peningkatan keaktifan dan kerja sama siswa dalam mengamati, berdiskusi, mengolah informasi, dan mempresentasikan hasil. Penggunaan media konkret juga membantu siswa memahami konsep matematika abstrak secara lebih nyata dan mudah.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Buyung dan Nirawati (dalam Anwar, dkk., 2022: 185) yang menyatakan bahwa model

Discovery Learning memiliki kelebihan untuk menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena siswa dituntut untuk mengkaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya untuk menemukan konsep. Hosnan (dalam Dari & Ahmad, 2020: 1471) juga menyatakan bahwa model *Discovery Learning* memiliki sejumlah kelebihan, seperti meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, membantu siswa memperkuat konsep diri melalui kerja sama dengan siswa lain, mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menciptakan situasi belajar yang lebih terangsang, melatih siswa belajar mandiri, serta membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena siswa berpikir dan menggunakan kemampuannya untuk menemukan hasil akhir.

Selain model pembelajaran, penggunaan media konkret juga memberikan kontribusi penting terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media konkret membantu siswa melihat, menyentuh, dan memanipulasi objek secara langsung sehingga konsep matematika menjadi lebih mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan pendapat Ramiati, dkk. (2022:

70) yang menyatakan bahwa keunggulan media konkret adalah dapat memperjelas penyajian materi pembelajaran siswa tidak hanya mendengarnya tetapi dapat melihat dan merasakan langsung materi pembelajaran yang dijelaskan sehingga persepsi menjadi sama terhadap suatu masalah, hal ini menjadikan siswa lebih aktif dalam kelas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rofek dkk. (2024) yang menunjukkan model *Discovery Learning* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika, mengurangi ketidakfokusan siswa terhadap penjelasan guru, serta meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Model *Discovery Learning* juga dapat membantu siswa lebih memahami konsep-konsep matematika serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka secara keseluruhan.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulianto & Muryaningsih (2022) yang menunjukkan antusiasme siswa yang tinggi dan kemudahan siswa dalam memahami materi yang disampaikan

guru selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian besar interaksi siswa terjadi melalui kegiatan diskusi untuk menemukan konsep secara mandiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mendorong siswa untuk berpikir aktif. Melalui kegiatan tersebut, guru juga lebih mudah mengondisikan kelas dan mengoptimalkan aktivitas diskusi agar proses pembelajaran berjalan secara efektif.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Mengkido, dkk. (2025) yang menunjukkan penggunaan benda konkret yang membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Media konkret tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam karena mereka dapat melihat, menyentuh, dan memanipulasi objek secara langsung. Penerapan media pembelajaran konkret juga berdampak positif terhadap proses pembelajaran karena menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media konkret mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 1 Abang Tahun Pelajaran 2025/2026, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas, daya serap, dan persentase ketuntasan belajar klasikal dari pra siklus hingga siklus II.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas III SD Negeri 1 Abang, penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media konkret mampu meningkatkan hasil belajar matematika. Pra siklus menunjukkan rata-rata 61,9, daya serap 61,9%, dan ketuntasan 39,3% atau 11 siswa tuntas. Pada siklus I, rata-rata meningkat menjadi 69,5 dengan daya serap 69,5% dan ketuntasan 75% atau 21 siswa tuntas. Pada siklus II, rata-rata mencapai 75,7 dengan daya serap 75,7%, dan seluruh 28 siswa (100%) sudah tuntas. Dengan demikian, model *Discovery Learning* berbantuan media konkret efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 1 Abang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, disarankan agar siswa aktif dan teliti dalam pembelajaran, guru dapat menerapkan *Discovery Learning* berbantuan media konkret, sekolah mendukung dengan sarana yang memadai, dan peneliti selanjutnya mengembangkan penelitian pada materi atau jenjang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, W. S., Gani, R. A., & Putri, E. S. (2022). Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Subtema Sikap Kepahlawanan. *Jurnal Elementary: Kajian Teori*, 5(2), 182-188.
- Dari, F. W., & Ahmad, S. (2020). Model *Discovery Learning* Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1469-1479.
- Fatalaiha, Sheylamita Amanah. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui Pembelajaran Game Based Learning (GBL) pada Kelas VII MTSN 2 Malang. *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ)*, 3(10), 46-54.
- Hidayah, H. S. (2025). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Nilai Tempat dalam Pelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas II SD Negeri 4 Sendang Asih Tahun Pelajaran 2024/2025. *EDUBINA: Jurnal Pembelajaran Pendidikan Dasar*, 1(2), 71-79.
- Hidayat, Z., Salimi, M., & Suhartono, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika tentang Bangun Datar pada Siswa Kelas III SD Menggunakan Model *Discovery Learning* dengan Media Konkret. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(3), 1114-1121.
- Kelirik, N. (2018). Penerapan Metode Diskusi Kelompok untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar Negeri 1 Sukadana. *Jurnal Ika*, 16(1), 1-11.
- Maysurah, Listiana, H., dan Suyyirah (2025). Evaluasi Hasil Belajar Al-Qur'an Melalui Tes Lisan dan Tes Tulis di Pondok Pesantren Puteri Khadijah Pamekasan. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6), 1-14.
- Mengkido, Meyland Rikhar, Gagaramusu, Yusdin Bin M., Khairunnisa, Zulnuraini, Guci, Ammar Abdullah Joni. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian dengan Menggunakan Media Pembelajaran Konkret. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 8(3), 308- 315.
- Prasasty, N., & Utaminingtyas, S. (2020). Penerapan Model

- Discovery Learning pada Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 57-64.
- Ramiati, E., Mashuri, I., & Wariyani, D. (2022). Pengaruh Penerapan Media Konkret pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I MI An-Nidhom Kebunrejo Genteng. *AT TA'LIM: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 060-072.
- Rofek, A., Fernanda, P. T. ., & Fajri, N. A. . (2024). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Semester II pada Pokok Bahasan Sifat-Sifat Bangun Datar di SDN 9 Patokan Tahun Ajaran 2023-2024. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 5(2), 700-707.
- Santiasi, I., Nurjannah, & Pakiding, M. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas 2 SDN 10 Palu melalui Pendekatan Teaching at The Right Level (TaRL) dengan menggunakan Media Konkret. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 286-300.
- Sekarsari, F. D. F. P., Wicaksono, A. G., & Sarafuddin. (2023). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 3(1), 213–225.
- Sungkono, S., Hakim, M. L., Trilisiana, N., & Prabowo, M. (2024). Pembelajaran yang Efektif, Efisien, dan Menyenangkan dengan Media Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Koordinator Pendidikan Bulu Sukoharjo. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(2), 195-199.
- Usuli, N. (2023). Penerapan Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Zakat Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*, 2(1), 158-175.
- Utami, Y. (2025). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa SD. *DIKMAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(01), 17-21.
- Yulianto, A., & Muryaningsih, S. (2022). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Materi Bangun Datar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(2), 139-147.