

**PENERAPAN *DISCOVERY LEARNING* DI SD NEGERI 01 MANADO
SEBAGAI UPAYA PERBAIKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA JARING-JARING KUBUS DAN BALOK**

Olga Maria Wahani

SD Negeri 01 Jalan Kalimas No. 35 Ketang Baru Manado

E_mail: olga_171067@yahoo.co.id

Abstrak: Rendahnya hasil evaluasi pada pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 01 Manado yang melatar belakangi penulis melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) sangat rendah. Dari 32 siswa kelas IV ada sekitar 81,25 % tidak mencapai ketuntasan belajar atau yang tuntas hanya 18,75%. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Manado pada materi jarring-jaring kubus dan balok serta untuk mendiskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan metode Discovery Learning pada materi jarring-jaring kubus dan balok terhadap siswa kelas IV SD Negeri 01 Manado. Hasil penelitian menunjukkan ketercapaian nilai hasil evaluasi siswa terjadi peningkatan, yaitu nilai terendah dan nilai tertinggi siswa pada siklus I terjadi peningkatan 20 point dari sebelumnya, rerata kelasnya ternjadi peningkatan sebesar 13,13 point, rerata kelasnya 50,31 point, dan siswa yang tuntas ada peningkatan sebanyak 9 orang siswa atau 28,05%. Pada siklus II bila dibandingkan dengan siklus I, maka nilai terendah siswa terjadi peningkatan 20 point, nilai tertinggi terjadi peningkatan 10 point, rerata kelasnya ternjadi peningkatan sebesar 37,26 point, dan siswa yang tuntas ada peningkatan sebanyak 17 orang siswa atau 33,2%.

Kata Kunci: Hasil belajar dan *Discovery Learning*.

PENDAHULUAN

Pada umumnya dalam pembelajaran matematika di SD terdapat beberapa hal yang seirng menjadi masalah. Seperti yang penulis temukan pada siswa kelas IV di SD Negeri 01 Manado.

Di mana dalam pembelajaran matematika terdapat kurangnya minat siswa terhadap pelajaran matematika dan juga terdapat kurangnya tingkat pemahaman siswa pada suatu materi pelajaran matematika. Akibatnya dalam pembelajaran tersebut terdapat sebagian siswa yang hanya melamun ataupun hanya bercerita selama proses belajar mengajar berlangsung. Bahkan terdapat juga sebagian siswa yang malas mengerjakan soal-soal latihan dan soal pada saat evaluasi. Keadaan seperti ini mengakibatkan proses pembelajaran matematika tidak efektif. Selain dari itu hasil

ulangan harian siswa yang tuntas masih dibawah 50% atau < 50%.

Menyikapi keadaan yang demikian perlu dicarikan solusi agar siswa tumbuh motivasi untuk bergairah belajar matematika sehingga hasil belajarnya semakin membaik. Hal ini dianggap perlu mengingat penulis sebagai seorang guru yang sekaligus berperan sebagai salah satu pelaksana pendidikan yang dituntut memiliki rasa tanggung jawab yang besar dalam menyiapkan sumber daya manusia yang memiliki ilmu pengetahuan serta mampu menyerap teknologi yang sedang berkembang pesat.

Dalam mewujudkan hal tersebut selain dari penguasaan materi, juga harus mau mencarikan dan memilih metode atau strategi dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa lebih mudah menerima

materi pembelajarannya. Penulis mencoba melihat lebih dekat permasalahan yang dihadapi baik oleh penulis maupun oleh siswa selama proses pembelajaran tentang Jaring-Jaring Kubus dan Balok yang telah berlangsung.

Hasil wawancara dengan siswa di kelas IV SD Negeri 01 Manado, penulis menemukan beberapa faktor yang menyebabkan minat atau motivasi belajar siswa menurun dan hasil belajar siswa banyak di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Temuan tersebut, antara lain adalah: 1) Guru tidak menggunakan media pembelajaran. 2) Guru sering menggunakan metode ceramah. 3) Model pembelajaran berupa gambar yang digunakan tidak sesuai dengan kemampuan abstraksi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut penulis mencoba mewujudkan dalam tindakan nyata pada perbaikan dalam proses pembelajaran (*remedial teaching*), yaitu menyajikan pembelajaran materi Jaring-Jaring Kubus dan Balok dengan menggunakan media bangun geometri kubus dan balok dari karton. Alasan pemilihan media ini karena bangun kubus dan balok dari karton mudah didapat dan sudah *familier* dengan siswa. Misalnya; kotak kue, krdus air mineral dan lain-lainnya.

Metode pembelajaran yang dipandang relevan untuk diterapkan pada permasalahan pembelajaran di atas adalah metode penemuan atau *Discovery Learning*. Sehingga dalam penelitian ini penulis mengajukan judul: "Penerapan *Discovery Learning* di SD Negeri 01 Manado Sebagai Upaya Perbaikan Hasil

Belajar Siswa Pada Jaring-Jaring Kubus Dan Balok".

Belajar Matematika

Sampai saat ini para ahli matematika mengalami kesulitan dan belum ada kesepakatan yang bulat, untuk memberikan jawaban tentang definisi atau pengertian matematika, sehingga tidak sedikit yang masih bertanya-tanya untuk apa belajar matematika? Seseorang dikatakan telah belajar matematika sebenarnya dapat diketahui bukan sekedar perolehan nilai ulangan hariannya, tetapi yang perlu diperhatikan bagaimana sikap siswa itu sendiri terhadap prinsip-prinsip matematika.

Belajar matematika bukan sekedar mengumpulkan pengetahuan, fakta-fakta, dalil-dalil, rumus-rumus, algoritma, dan yang sejenisnya. Tetapi belajar merupakan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhannya (Sudarmanto, 2011).

Selanjutnya *Hilgard* dalam Sanjaya (2007:110) mengungkapkan: "*Learning is the process by which an activity originates or changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not attributable to training.*" Bagi *Hilgard*, belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah.

Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*)

Bruner berpendapat, bahwa; "*Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it him self*" (*Discovery learning* atau pembelajaran berbasis penemuan didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan dapat mengorganisasi sendiri). Bertolak dari pandangan Bruner, bahwa pembelajaran *discovery* merupakan pembelajaran yang bertolak dari pandangan bahwa siswa adalah sebagai subjek dan objek dalam belajar mempunyai kemampuan untuk berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya (Chrystine, 2009; 28). *Discovery* diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorangan, manipulasi objek-objek dan lain-lain percobaan sebelum sampai pada generalisasi. Metode ini merupakan komponen dari praktik pendidikan yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan reflektif (Suryosubroto, 2009; 178).

Metode pembelajaran *discovery* merupakan suatu metode pengajaran yang menitikberatkan pada aktifitas siswa dalam belajar. Dalam proses pembelajaran dengan metode ini, guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep, dalil, prosedur, algoritma dan semacamnya (Herdian, 2007) sehingga siswa punya pengalaman dan dapat menyimpulkan

materi yang dipelajari berdasarkan pengalamannya. Karena pengalaman struktur kognitif dapat diperoleh seseorang melalui pengalaman melakukan suatu kegiatan yang dalam peristilahan pendidikan dikenal dengan *learning by doing* (Sumiati dan Asra, 2007; 41). Guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. *Discovery Learning* paling baik dilaksanakan dalam kelompok belajar yang kecil dan pelaksanaannya dapat berbentuk komunikasi satu arah atau dua arah, bergantung pada besarnya kelas. Pelaksanaan *discovery* dalam komunikasi satu arah dalam bentuk usaha merangsang siswa melakukan *discovery* di depan kelas. Guru mengajukan suatu masalah, dan kemudian memecahkan masalah tersebut melalui langkah *discovery* (Hamalik, 2010; 187).

Tiga ciri utama *Discovery Learning*, yaitu: 1) Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan, 2) Berpusat pada siswa, 3) Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada (Herdian, 2007).

Suherman, dkk (2001: 179) menjelaskan beberapa keunggulan metode penemuan (*discovery*), adalah sebagai berikut: 1) Siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir. 2) Siswa memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara

ini lebih lama diingat. 3) Menemukan sendiri menimbulkan rasa puas. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat. 4) Siswa yang memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks. 5) Metode ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri.

Langkah-langkah pembelajaran *discovery* adalah sebagai berikut: 1) Identifikasi kebutuhan siswa. 2) Seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian konsep dan generalisasi pengetahuan. 3) Seleksi bahan, problema/ tugas-tugas. 4) Membantu dan memperjelas tugas/ problema yang dihadapi siswa serta peranan masing-masing siswa. 5) Mempersiapkan kelas dan alat-alat yang diperlukan. 6) Mengecek pemahaman siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan. 7) Memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan penemuan. 8) Membantu siswa dengan informasi/ data jika diperlukan oleh siswa. 9) Memimpin analisis sendiri (*self analysis*) dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi masalah. 10) Merangsang terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa. 11) Membantu siswa merumuskan prinsip dan generalisasi hasil penemuannya (Herdian, 2007).

Dalam model pembelajaran *Discovery Learning*, penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan tes maupun nontes, sedangkan penilaian yang digunakan dapat berupa penilaian kognitif, proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa. Jika bentuk

penilaiannya berupa penilaian kognitif, maka dapat menggunakan tes tertulis. Jika bentuk penilaiannya menggunakan penilaian proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa dapat menggunakan non tes.

Jaring-Jaring Kubus dan Balok

Jaring-jaring yaitu ruas-ruas garis yang berasal dari rusuk-rusuk bangun ruang membentuk suatu jaringan. Jaringan tersebut memperlihatkan bermacam-macam bentuk bangun ruang (Prasetyono, 2009;138). Materi jaring-jaring di Kelas IV SD masih cukup sederhana, yaitu menentukan jaring-jaring kubus dan balok. Pada materi Jaring-jaring kubus, siswa diminta mengambil sebuah kotak kertas yang berbentuk kubus, kemudian siswa diminta menggunting mengikuti rusuk-rusuknya tetapi jangan sampai ada sisi yang terlepas. Selanjutnya hasil guntingan tersebut dibentangkan di atas permukaan datar kemudian siswa diminta mencocokkan dengan gambar jaring-jaring kubus yang telah disediakan guru. Begitu juga pada materi Jaring-jaring balok, siswa diminta untuk mengambil sebuah kotak pasta gigi, kemudian siswa diminta melakukan hal yang sama seperti pada kubus (Sumarmi dan Kamsiyati, 2009; 148–150).

Adapun tujuan pembelajarannya, adalah: 1) Siswa dapat menentukan jaring-jaring kubus. 2) Siswa dapat menentukan jaring-jaring balok. 3) Siswa dapat menggambar jaring-jaring kubus. 4) Siswa dapat menggambar jaring-jaring balok.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Manado pada tahun pelajaran 2013/2014 semester genap sebanyak dua siklus pada mata pelajaran matematika kelas IV dengan materi jaring-jaring kubus dan balok untuk perbaikan atau *remedial teaching*.

Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 01 Manado dengan jumlah 32 orang siswa yang terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 18 orang siswa perempuan.

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk memperbaiki hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Manado pada materi jaring-jaring kubus dan balok. 2) Untuk mendiskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Discovery Learning* pada materi jaring-jaring kubus dan balok terhadap siswa kelas IV SD Negeri 01 Manado.

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, adalah manfaat yang dapat dirasakan baik oleh siswa, guru, maupun sekolah. Adapun manfaat bagi siswa, adalah; 1) Diharapkan siswa dapat menyenangi materi jaring-jaring kubus dan balok. 2) Siswa dapat menikmati suasana selama proses pembelajaran. 3) Siswa dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

Manfaat bagi guru, adalah; 1) Mendapatkan tambahan wawasan dan keterampilan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. 2) Meningkatkan kreativitas guru untuk berinovasi dalam pembelajaran sehingga menghasilkan

peserta didik yang lebih baik dari sebelumnya. 3) Menjadikan guru terbiasa untuk mengaplikasikan konsep PTK dalam pembelajaran. Sedangkan manfaat bagi sekolah, adalah; 1) Dapat memberikan sumbangan berupa pilihan strategi pembelajaran yang sesuai, dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan mutu pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran matematika. 2) Menambah wahana dan perbendaharaan pembelajaran yang lebih variatif di SD Negeri 01 Manado.

Rancangan Penelitian

Bertolak dari hasil evaluasi awal yang telah dilaksanakan, dibuatlah rencana melakukan penelitian sebagai upaya perbaikan pembelajaran. Untuk itu penulis meminta kesediaan salah seorang guru sebagai teman sejawat untuk membantu dalam pelaksanaan penelitian pembelajaran ini. Seperti telah diuraikan pada bagian pendahuluan, dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran ini, penulis menitikberatkan perhatian pada metode pembelajaran serta media atau alat peraga yang digunakan. Ini berdasarkan refleksi penulis terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya serta hasil wawancara dengan siswa dan diskusi dengan teman sejawat.

Untuk itu, perencanaan penelitian yang dipersiapkan, adalah; 1) Menetapkan jadwal pelaksanaan perbaikan. 2) Merancang lembar observasi. 3) Menentukan tujuan perbaikan pembelajaran. 4) Memilih metode pembelajaran. 5) Memilih media atau alat peraga yang sesuai dengan materi pembelajaran.

6)Menyusun alat evaluasi. 7)Menyusun Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP).

Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana skenario pembelajaran antara siklus I dan II terdapat kesinambungan. Adapun dalam pelaksanaannya, penulis mengacu pada petunjuk yang ada pada buku panduan Pemantapan Kemampuan Mengajar (PKP) yang disusun oleh tim FKIP Universitas Terbuka.

Secara garis besar, langkah-langkah yang dilakukan dapat digambarkan sebagai berikut:

Siklus I

Sesuai dengan rancangan dalam Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP), langkah-langkah pembelajaran pada siklus 1 ini terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir dengan metode yang digunakan adalah *discovery learning*.

Sebelum kegiatan dimulai, guru sudah menyiapkan media atau alat peraga berupa kubus yang dibentuk dari enam buah persegi dari kertas karton.

Rincian kegiatan perbaikan pembelajaran siklus I, adalah: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Dalam kegiatan awal ini, guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi. Pada kegiatan inti, yang dilakukan, adalah; 1) Guru membagi siswa menjadi enam kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa. 2) Guru membagikan media atau alat peraga berupa model kubus yang sudah

disiapkan kepada masing-masing kelompok. 3)Guru membagikan LKS yang akan dikerjakan oleh siswa menurut kelompoknya. Adapun isi dari LKS adalah petunjuk kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa, yaitu siswa diminta menggunting beberapa sambungan (isolasi) pada kubus, sehingga menjadi bangun datar yang terdiri dari rangkaian persegi. Kemudian siswa diminta menggambarkan bentuk bangun datar tersebut. 4)Masing-masing kelompok melaporkan hasil kerjanya. 5)Guru memberikan penjelasan bahwa apa yang dihasilkan oleh siswa tersebut adalah jaring-jaring kubus. 6)Memberikan evaluasi. Dalam evaluasi ini, guru meminta siswa secara individu membuat 5 bentuk jaring-jaring kubus.

Kegiatan akhir atau penutup, yang dilakukan adalah; 1)Guru memeriksa hasil kerja siswa dan memberikan penilaian. 2)Memberikan tugas pekerjaan rumah sebagai tindak lanjut.

Siklus II

Skenario perbaikan pembelajaran pada siklus II ini pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan skenario perbaikan pembelajaran pada siklus I, namun pada siklus II merupakan skenario perbaikan hasil refleksi dari observasi pada pelaksanaan siklus I.

Sebelum pelaksanaan, guru terlebih dahulu menyiapkan media atau alat peraga. Namun alat peraga kali ini adalah kotak pasta gigi dan kertas karton yang telah dibuatkan gambar salah satu bentuk jaring-jaring balok. Sedangkan siswa telah diminta masing-masing kelompok menyiapkan alat berupa karton yang sudah dibuatkan garis-garis

dengan pensil seperti pada kertas berpetak, pensil, penggaris, spidol, dan gunting.

Langkah-langkah kegiatannya masih sama dengan langkah-langkah pada siklus I, yakni kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Pada kegiatan awal ini, guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi secara klasikal. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, yang dilakukan adalah; 1)Guru meminta siswa duduk sesuai kelompoknya seperti pada pertemuan sebelumnya. 2)Guru menjelaskan materi sambil menunjukkan alat peraga yang sudah disiapkan. Kemudian masing-masing kelompok juga dibagikan alat peraga seperti yang ada pada guru. 3)Guru bersama siswa menggantung garis tepi gambar jaring-jaring balok pada karton, kemudian membentuknya menjadi bangun balok. 4)Guru membagikan LKS yang akan dikerjakan siswa menurut kelompoknya. Dalam LKS ini terdapat 10 gambar yang terdiri dari gambar-gambar rangkaian 6 buah persegi panjang, ada yang merupakan jaring-jaring balok dan yang lainnya bukan jaring-jaring balok. Tugas siswa adalah menirukan gambar-gambar tersebut pada kertas karton yang telah mereka siapkan, kemudian menggunting dan melipatnya, untuk membuktikan apakah itu merupakan jaring-jaring balok atau bukan. 5)Masing-masing kelompok melaporkan hasil kerjanya kemudian diberikan perbaikan-perbaikan seperlunya oleh guru. 6)Guru memberikan evaluasi yang dikerjakan oleh siswa secara perorangan.

Pada kegiatan akhir yang dilakukan, adalah; 1)Guru memeriksa hasil kerja siswa dan memberikan penilaian. 2)Memberikan tugas pekerjaan rumah sebagai tindak lanjut.

Pengamatan atau Observasi

Pengamatan atau observasi dilaksanakan selama pelaksanaan proses perbaikan pembelajaran berlangsung, baik pada siklus I maupun siklus II oleh teman sejawat dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Dari hasil pengamatan lewat lembar observasi tersebut, pengamat memberikan saran dan masukan kepada peneliti berdasarkan hasil pengamatannya.

Refleksi

Refleksi dilakukan setelah selesai melaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus I. Walaupun sudah ada peningkatan dibanding sebelumnya, namun masih banyak juga siswa yang belum mampu menjawab soal evaluasi dengan baik. Berdasarkan refleksi serta hasil diskusi dengan pengamat, hal ini disebabkan karena kurangnya waktu tanya jawab sehingga siswa yang belum mengerti tidak punya kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum ia mengerti. Disisi lain, ada juga siswa yang kurang aktif dalam kegiatan yang dilakukan menurut kelompoknya, sehingga dengan sendirinya ia juga tidak bisa memahami materi dengan baik. Semua hal-hal yang menjadi kekurangan pada pelaksanaan siklus I tersebut, dijadikan acuan untuk diperbaiki pada pelaksanaan siklus berikutnya, yakni siklus II.

Pengumpulan Data

Data penelitian yang dikumpulkan terdiri dari data proses pembelajaran dan hasil belajar atau hasil evaluasi siswa setelah mengikuti pembelajaran. Pengumpulan data proses pembelajaran berupa catatan perilaku siswa yang muncul selama mengikuti pembelajaran yang diperoleh dari catatan hasil pengamatan lewat lembar observasi selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung pada siklus I dan siklus II. Sedangkan data hasil belajar siswa diperoleh dari hasil evaluasi siswa yang dilaksanakan pada akhir siklus I dan akhir siklus II.

Data yang terkumpul kemudian dihitung dengan menggunakan statistik

sederhana, yaitu perolehan atau capaian skor siswa dibanding dengan skor ideal atau skor maksimum dikalikan 100.

Secara matematika dapat penulis tunjukkan melalui rumus sebagai berikut;

$$\frac{\text{Skor Capaian Siswa}}{\text{Skor Ideal}} \times 100$$

HASIL PENELITIAN

Untuk mengetahui keberhasilan penelitian perbaikan yang telah dilakukan pada tiap-tiap siklus, dapat dilihat dari rekapitulasi hasil observasi pada kegiatan pembelajaran berlangsung sebagai berikut;

Tabel 1. Catatan Perilaku Siswa Selama Proses Pembelajaran

Perilaku Siswa Yang Muncul	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
Siswa yang mendengarkan penjelasan guru	27	84,4 %	32	100 %
Siswa yang bertanya kepada guru	8	25 %	4	12,5 %
Siswa yang aktif dalam diskusi	14	43,8 %	26	81,3 %
Siswa yang menyelesaikan tugas tepat waktu	18	56,3 %	32	100 %

Sedangkan untuk mengetahui hasil evaluasi siswa yang diberikan pada

setiap akhir kegiatan pembelajaran atau akhir siklus, adalah sebagai berikut;

Tabel 2. Capaian Nilai Evaluasi Siswa Sebelum Perbaikan dan Setelah Perbaikan

Hasil Evaluasi	Nilai Sebelum Perbaikan	Nilai Setelah Perbaikan	
		Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	30	50	70
Nilai Tertinggi	70	90	100
Jumlah	1610	2030	2690
Rerata	50,31	63,44	84,06
Jumlah Siswa Yang Tuntas	6 / 18,75%	15 / 46,8%	32 / 100%

PEMBAHASAN

Dari tabel 1, tabel catatan perilaku siswa selama proses pembelajaran di atas, dapat diketahui, bahwa perilaku siswa dari 32 orang siswa yang mendengarkan penjelasan guru pada siklus I hanya 27 orang siswa atau sebesar 84,4% dan pada siklus II mencapai 32 orang siswa atau seluruh siswa seluruhnya sebesar 100% mau mendengarkan penjelasan guru. Siswa yang bertanya kepada guru pada siklus I sebanyak 8 orang siswa atau sebesar 25%, pada siklus II sebanyak 4 orang siswa atau sebesar 12,5%. Siswa yang aktif dalam diskusi pada siklus I sebanyak 14 orang siswa atau sebesar 43,8 %, pada siklus II sebanyak 26 orang siswa atau sebesar 81,3%. Siswa yang menyelesaikan tugas tepat waktu pada siklus I sebanyak 18 orang siswa atau sebesar 56,3 %, pada siklus II sebanyak 32 orang siswa atau sebesar 100%.

Dari data perilaku siswa yang muncul dapat dikatakan ada terjadi perbaikan cara belajar siswa. Siswa yang mendengarkan penjelasan guru dan yang aktif berdiskusi serta siswa yang menyelesaikan tugasnya dengan tepat waktu pada siklus II terjadi peningkatan dari siklus I. Hal ini memberikan indikasi positif dalam pengalaman belajar siswa. Sebaliknya siswa yang bertanya kepada guru pada siklus II terjadi penurunan dari siklus I, hal ini juga mengindikasikan terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi atau permasalahan yang sedang dihadapi sehingga tidak perlu bertanya kepada guru.

Adapun data capaian nilai evaluasi siswa sebelum perbaikan dan setelah perbaikan sebagaimana

ditunjukkan pada tabel 2. di atas, dapat diketahui, bahwa sebelum adanya upaya perbaikan; nilai terendah siswa 30, nilai tertinggi 70, jumlah nilai keseluruhan 1610, dan rerata kelasnya 50,31 serta siswa yang tuntas hanya 6 orang atau 18,75%. Setelah adanya upaya perbaikan pada siklus I nilai terendah siswa 50, nilai tertinggi 90, jumlah nilai keseluruhan 2030, dan rerata kelasnya 63,44 serta siswa yang tuntas 15 orang atau 46,8%. Pada siklus II nilai terendah siswa 70, nilai tertinggi 100, jumlah nilai keseluruhan 2690, dan rerata kelasnya 84,06 serta siswa yang tuntas 32 orang atau 100%.

Hal ini tampak jelas bahwa mulai dari siklus I sudah ada perbaikan, walaupun belum sepenuhnya memenuhi harapan. Dibandingkan dengan perolehan nilai sebelum perbaikan, nilai pada siklus I ini sebenarnya sudah ada peningkatan. Tetapi karena masih kurangnya siswa yang memiliki nilai dengan kategori baik, maka penulis memutuskan untuk melanjutkan pada siklus II.

Sedangkan perolehan nilai siswa hasil evaluasi pada siklus II menunjukkan prestasi yang sudah memuaskan. Tidak ada lagi siswa yang memperoleh nilai kurang dari 70 atau di bawah KKM. Dengan persentase 81,25 % siswa yang mendapatkan nilai baik bahkan ada yang sempurna karena memperoleh nilai 100, penulis berpendapat bahwa pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang dilakukan sudah berjalan dengan baik dan menunjukkan keberhasilan. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode penemuan atau *Discovery Learning* serta alat peraga atau media

pembelajaran yang dipilih dapat lebih diterima dengan baik oleh siswa.

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya bahwa penelitian ini memfokuskan pada metode penemuan atau *Discovery Learning* dan media atau alat peraga yang digunakan. Ini sengaja dilakukan karena dari refleksi berdasarkan pelaksanaan pembelajaran sebelumnya, penulis merasa bahwa metode serta alat peraga yang digunakan kurang tepat. Saat proses pembelajaran sepertinya siswa kurang begitu antusias karena mereka hanya pasif saja mendengarkan penjelasan guru. Apalagi alat peraga yang digunakan juga hanya terbatas pada gambar jaring-jaring kubus dan balok saja, tanpa ada pembuktian bahwa itu memang merupakan jaring-jaring kubus dan balok.

Oleh karena itu, setelah diskusi dengan teman sejawat, penulis merencanakan penelitian tindakan kelas dalam rangka perbaikan pembelajaran dengan merubah metode yang digunakan serta mempersiapkan alat peraga yang lebih tepat sehingga dapat merangsang siswa untuk bisa lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran. Dan diputuskan untuk memilih metode *Discovery Learning* sebagai strategi dalam pemberian materi pembelajaran.

Penggunaan metode *Discovery Learning* dipilih dengan asumsi bahwa dengan metode ini siswalah yang berperan dalam proses pembelajaran. Guru hanya akan bertindak sebagai fasilitator saja sedangkan yang lebih aktif adalah siswa.

Penulis percaya, bahwa sebenarnya semua siswa memiliki potensi diri yang sudah ada sejak mereka

lahir. Karena itu, potensi itulah yang harus digali dan dimunculkan. Dengan berpegang pada anggapan itu, maka guru tidak perlu lagi hanya melakukan ceramah di depan kelas seolah-olah menganggap siswa hanyalah kertas kosong yang harus diisi dan diisi. Paradigma seperti itu perlu diubah sehingga proses pembelajaran tidak monoton, dan tidak membosankan. Perlu dicari variasi lain dalam proses pembelajaran. Ada banyak sekali strategi yang bisa digunakan untuk bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Salah satunya adalah metode *Discovery Learning* yang dipilih oleh penulis.

Berdasarkan data yang diperoleh dari proses perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan, terbukti menunjukkan ada perubahan hasil belajar siswa yang cukup signifikan. Hal ini membuktikan bahwa pemilihan metode, media pembelajaran maupun skenario pembelajaran yang sudah dirancang, secara umum sudah baik.

KESIMPULAN

Dari hasil pelaksanaan penelitian perbaikan pembelajaran yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Pemilihan metode *Discovery Learning* yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini, telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 01 Manado pada pelajaran matematika dengan materi jaring-jaring kubus dan balok. 2) Selain metode pembelajaran, penggunaan media atau alat peraga yang tepat juga menjadi salah satu elemen penting dalam menentukan keberhasilan proses

pembelajaran. 3) Ketercapaian nilai hasil evaluasi siswa terjadi peningkatan, yaitu nilai terendah dan nilai tertinggi siswa pada siklus I terjadi peningkatan 20 *point* dari sebelumnya, rerata kelasnya terjadi peningkatan sebesar 13,13 *point*, rerata kelasnya 50,31 *point*, dan siswa yang tuntas ada peningkatan sebanyak 9 orang siswa atau 28,05%. 4) Ketercapaian pada siklus II bila dibandingkan dengan siklus I, maka nilai terendah siswa terjadi peningkatan 20 *point*, nilai tertinggi terjadi peningkatan 10 *point*, rerata kelasnya terjadi peningkatan sebesar 37,26 *point*, dan siswa yang tuntas ada peningkatan sebanyak 17 orang siswa atau 33,2%.

SARAN

Mengacu pada kesimpulan di atas, maka penulis mengajukan saran sebagai berikut: 1) Dalam penyajian materi pembelajaran, terutama pada materi-materi yang memungkinkan seperti materi jaring-jaring balok, guru dapat menggunakan metode *Discovery Learning*. 2) Gunakanlah media atau alat peraga yang sesuai dengan kemauan dan kemampuan siswa untuk membantu penyajian materi sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang dipelajari. 3) Guru lebih bersabar dalam penerapan *Discovery Learning* karena siswa pada kelas IV SD masih ada kecenderungan suka bermain, sehingga guru perlu menjaga keberlangsungan proses pembelajaran hingga selesai tetapi menyenangkan bagi siswa.

DAFTAR RUJUKAN:

Hamalik, Oemar. 2010. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan sistem*. Jakarta. Bumi Aksara.

- Chrystine, Maylanny. 2009. *Strategi dan Teknik Mengajar Dengan Berkesan*. Bandung: Setia Purna Invers.
- Herdian. 2007. *Metode Pembelajaran Discovery*. [https:// herdy07.wordpress.com](https://herdy07.wordpress.com). Diunggah 27 Mei 2010.
- Prasetyono, Dwi Sunar. dkk. (2009). *Kamus Pnitar Matematika Untuk SD*. Yogyakarta: Tunas Publishing
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudarmanto. 2011. *Peningkatan Ketuntasan Belajar Operasi Hitung Bentuk Aljabar Dengan Strategi Think–Pair and Share Pada Siswa Kelas VII.5 SMP Negeri 8 Kota Probolinggo*. Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran (JRPP) Volume III No. 4 April 2012, ISSN: 2087-3417. Surabaya: Dinas Pendidikan Propinsi Jawa Timur dan Institut Riset dan Pengembangan Pendidikan.
- Suherman, dkk. (2001). *Common TexBook Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.
- Sumarmi, Mas Titing dan Siti Kamsiyati. 2009. *Asyiknya Belajar Matematika Untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: BSE. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Sumiati dan Asra. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Suryosubroto, B. 2009. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta. Rineka Cipta.