



A University For
The Excellence

P-ISSN : 2339-2444
E-ISSN : 2549-8401

Jurnal Karya Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Semarang

HOME ABOUT LOGIN REGISTER SEARCH CURRENT ARCHIVES ANNOUNCEMENTS

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA KELAS V SEKOLAH DASAR

Tri Ardiyanti¹⁾, Theresia Sri Rahayu²⁾, Wasitohadi³⁾
292015064@student.uksw.edu, th.rahayu@gmail.com, wasito.hadi@uksw.edu

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

Article history	Abstract
Submission :	<i>This classroom action research aims to improve the learning outcomes of Mathematics in fifth grade students of Cebongan 03 Elementary School through the three-dimensional model of Discovery Learning. This research was conducted in two cycles through the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection is done using observation sheets for the learning process and test questions for learning outcomes. Data analysis was carried out with comparative descriptive analysis, namely comparing student learning outcomes in the pre cycle, cycle I and cycle II. From this study the following results were obtained; in the pre-cycle of 21 students only 6 students (28.57%) were completed and 15 students (71.43%) did not complete with an average grade of 51.71. Furthermore, in the first cycle, after taking action by applying the Discovery Learning learning model, a number of 9 students (42.85%) were declared complete and 12 students (57.15%) were not completed with a class average of 63.80. Then in the second cycle results were obtained that a number of 19 students (90.5%) were declared complete and 2 students (9.5%) were not completed with a class average of 85.95. This shows that the Discovery Learning learning model assisted by the media is able to improve student Mathematics learning outcomes.</i>
Revised :	
Accepted : 4/4/2019	
Keyword: Learning Outcome, <i>Discovery Learning</i> and Three dimensional	

Pendahuluan

Dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia, salah satu hal yang paling penting adalah peran pendidikan. Dalam pendidikan muatan pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diujinasionalkan. Mata pelajaran Matematika ini sangat penting perannya untuk mengembangkan kemampuan seseorang khususnya siswa dalam memahami bilangan, geometri maupun operasi hitung yang disajikan dalam bentuk symbol dan hal ini memerlukan kecakapan berpikir rasional dari dalam diri siswa (Wahyudi dan Mia, 2015:25). Berdasarkan penjelasan diatas sudah seharusnya proses pembelajaran Matematika dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran dan media yang sesuai dengan tujuan Matematika serta karakteristik yang dimiliki siswa.

Sebagai salah satu penunjang proses pembelajaran, saat ini dalam satuan pendidikan sekolah dasar telah diberlakukan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ini menurut Mawardi (2016:127) pada dasarnya ialah menekankan pada pendekatan *saintifik*, yang mana pendekatan ini menuntut proses pembelajaran agar *student centered* (berpusat pada siswa) bukan *teacher centered* (berpusat pada guru). Selain itu tujuan dari pendekatan *saintifik* itu sendiri tidak jauh dari peran mata pelajaran Matematika, yang ingin meningkatkan kemampuan kognitif siswa khususnya dalam berfikir tingkat tinggi dengan kata lain pendekatan *saintifik* ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Pendekatan *saintifik*, kegiatan pembelajaran dirancang dengan inovatif dengan tujuan agar siswa mampu aktif membangun konsep melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik seperti menganalisis data, membuat kesimpulan, ataupun mengkomunikasikan konsep yang ditemukan (Kurniasih, 2014:64). Dalam pendekatan *saintifik* terdapat berbagai model pembelajaran

inovatif yang dapat digunakan sebagai penunjang peningkatan hasil belajar siswa. Beberapa diantaranya disampaikan oleh Hosnan (2014:25) bahwa beberapa model pembelajaran yang cocok untuk mendukung pendekatan *saintifik* adalah *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, *Inkuiry Learning*, *Discovery Learning*, dan *Problem Solving*. Sedangkan Hanifah & Wasitohadi (2017:93) menyatakan dari beberapa model tersebut ada dua model yang memiliki potensi sangat kuat dalam membiasakan siswa untuk mandiri dengan menemukan sendiri konsep dari berbagai sumber melalui pengamatan dan juga pengalaman langsung, dan juga model yang sesuai dengan karakteristik pendekatan *saintifik*, salah satu diantaranya adalah model pembelajaran *Discovery Learning*.

Model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Arinawati (2014:2) dimaksud dengan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan berfikir siswa, selain itu menurut Sari, Parmiti dan Japa (2017:4) model pembelajaran *Discovery Learning* ialah serangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan secara aktif membuat siswa menemukan sendiri pengetahuan melalui desain pembelajaran yang dibuat guru. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dengan menumbuhkan sikap aktif siswa dalam menemukan sendiri konsep materi yang dipelajari melalui pengetahuan dan keterampilan berfikir. Menurut Kurniasih (2014:64) model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki kelebihan sebagai berikut; a) Dapat membantu siswa untuk memperbaiki serta meningkatkan keterampilan dan proses kognitif, b) Mampu melatih siswa belajar berfikir kritis untuk menghasilkan penemuan, c) Menimbulkan rasa senang pada siswa,

karena tumbuhnya rasa ingin tahu dan ketercapaian diri, d) mampu membuat siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri, dan e) Membuat siswa mandiri dengan melibatkan akalnya sendiri dan memotivasi diri sendiri.

Akan tetapi model pembelajaran *Discovery Learning* juga memiliki kelemahan sebagai berikut; jika diterapkan dalam kelas jumlah siswa yang banyak akan sedikit sulit karena sulit untuk mengkondisikan, membutuhkan waktu yang lama karena harus dilakukan secara sistematis tidak secara instan langsung ke materi (Kurniasih, 2014:64).

Disamping itu diketahui pula bahwa karakteristik siswa sekolah dasar adalah berada pada tahap operasional konkrit, yang mana disini siswa belajar untuk mengerti dengan mengalami dan melihat, karena siswa belum mampu untukberpikir secara abstrak atau membayangkan. Jadi dalam mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* alangkah lebih baik jika penyampaian materi juga dilakukan dengan berbantuan media pembelajaran yang tepat. Seperti yang diutarakan oleh Haslena (2014:69) bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk mendukung terjadinya proses pembelajaran yang baik. Selain itu Sudjana dan Rivai (2011:156) menyampaikan bahwa media pembelajaran dibagi menjadi 4 jenis yaitu media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi dan lingkungan. Media grafis terdiri beberapa gambar, foto, grafik, bagan, poster, kartun, komik dll. Media tiga dimensi meliputi bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama dll. Kemudian media proyeksi antara lain dapat berupa slide, film strips, film, OHP dll. Kemudian lingkungan merupakan segala hal yang sesuai yang berasal dari lingkungan, seperti pohon, bunga, danau, tanah dll.

Dari berbagai jenis media diatas ada salah satu media yang sudah dibuktikan keampuannya oleh penelitian Anggoro, Solawati, Triyono, dkk

(2012:1-5) yang menyimpulkan bahwa penerapan media tiga dimensi pada materi bangun ruang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan dengan nilai hasil belajar siswa dengan KKM 7,00 mendapatkan presentase ketuntasan 100%. Kemudian pada penelitian yang dilakukan Jonkenedi (2017:590-598) juga menyatakan bahwa penerapan media tiga dimensi berhasil meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, dibuktikan dengan perolehan data keaktifan siswa pada siklus I 60% meningkat menjadi 70% pada pertemuan II, lalu pada siklus ke III pertemuan pertama kembali meningkat 80%.

Akan tetapi berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis didapati pada proses pembelajaran Matematika di kelas V SD Negeri Cebongan 03 masih belum berjalan sesuai dengan peran Matematika itu sendiri, hasil pengamatan pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar masih terlihat siswa tidak fokus terhadap pembelajaran. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran yang dilakukan guru adalah menyampaikan materi dengan metode ceramah tanpa ada variasi lain dalam proses pembelajaran, sehingga siswa terlihat asik sendiri dan tidak mendengarkan ketika guru menjelaskan.

Hal ini menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi tidak maksimal yang juga berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Karena pada ulangan harian siswa didapati nilai siswa masih sangat jauh dari (KKM) Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditentukan yaitu 66. Jumlah siswa yang tidak tuntas adalah 71.43% dari jumlah siswa secara keseluruhan, yaitu sekitar 15 siswa tidak tuntas dan hanya 6 siswa dengan presentase 28.57% yang tuntas. Hal ini berarti kurang dari 80% siswa tidak tuntas.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik melakukan penelitian tindakan sebagai upaya perbaikan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*

berbantuan media tiga dimensi berbentuk bangun ruang kubus dan balok.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar Matematika siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media tiga dimensi.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2018/2019 di SD Negeri Cebongan 03 Salatiga.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Cebongan 03 yang terdiri dari 21 siswa yang terbagi kedalam 9 siswa bejenis kelamin perempuan dan 12 siswa berjenis kelamin laki-laki. Dengan indikator pencapaian ketuntasan 80% dari jumlah siswa secara keseluruhan.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan berdasarkan penelitian tindakan kelas dengan mengadopsi model dari Stephen Kemmis & Robin Mc. Taggart yang membagi prosedur penelitian kedalam dua siklus, yang mana pada setiap siklus terdiri dari empat langkah diantaranya adalah, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2013:137).

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data hasil pengamatan proses pembelajaran baik dari aktivitas guru maupun siswa, yang menggunakan instrumen lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang disusun berdasarkan sintak dari model pembelajaran *Discovery Learning*. Kemudian untuk data hasil belajar diperoleh menggunakan instrumen soal tes mengenai materi yang telah dipelajari.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif komparatif. Deskriptif

komparatif ini dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa pada kondisi awal (pra-siklus), siklus I dan siklus II.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kondisi Awal (pra-siklus)

Pada kondisi awal terlihat siswa kurang memiliki kemampuan dalam memahami materi pelajaran Matematika karena guru menyampaikan materi dengan metode ceramah. Terlihat dari hasil pengamatan, ketika menyampaikan materi guru hanya berceramah tanpa menggunakan variasi dalam proses pembelajaran, dan ketika guru menjelaskan terlihat siswa tidak mendengarkan, ramai sendiri dan tidak fokus pada pembelajaran. Keadaan ini ternyata menyebabkan hasil belajar Matematika yang diperoleh siswa rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis ketuntasan siswa pada pra siklus didapati jumlah siswa yang tuntas ada 6 siswa dengan presentase 28.57%. Lalu untuk jumlah siswa yang tidak tuntas adalah 15 siswa dengan presentase 71.43%, kemudian diikuti oleh perolehan rata-rata kelas adalah 52.72. Hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut tergolong masih rendah, karena kurang dari 80% siswa masih mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal 66.

Siklus I

Siklus I merupakan kondisi dimana telah dilakukan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan dengan media tiga dimensi. Pada siklus I hasil belajar siswa meningkat menjadi 9 siswa yang tuntas dengan presentase 42.85% dan untuk jumlah siswa yang tidak tuntas menjadi 12 siswa dengan presentase 57.15% dengan rata-rata 63.80. Meskipun pada siklus I sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan pra siklus, akan tetapi perolehan hasil belajar siklus I ini belum memenuhi indikator kinerja yang ingin dicapai yaitu jumlah siswa yang tuntas harus 80% dari jumlah siswa secara keseluruhan. Hal ini dikarenakan siswa

belum terbiasa melakukan proses kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Hal ini mungkin juga dikarenakan oleh kelemahan dari model pembelajaran *Discovery Learning* karena jumlah siswa yang tidak sedikit jadi penerapan model pembelajaran ini tidak secara langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam satu atau dua kali penerapan, jadi siswa masih banyak kesulitan memahami materi yang didapat, karena siswa terbiasa disugahi materi dalam bentuk instannya tanpa mereka menemukan sendiri dengan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Siklus II

Siklus II ini merupakan kondisi dimanatelah dilakukan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media tiga dimensi bangun ruang kubus dan balok sebagai perbaikan untuk melengkapi kekurangan yang terdapat pada siklus I. Dengan melakukan penerapan model pembelajaran sesuai sintak dengan desain pembelajaran yang lebih hidup dengan sistem berkompetisi. Siklus II ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa menjadi 19 siswa yang tuntas dengan presentase 90.5% kemudian siswa yang tidak tuntas adalah 2 siswa dengan presentase 9.5% dengan rata-rata 85.95. Peningkatan ini mungkin dikarenakan siswa sudah terbiasa masuk kedalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Berdasarkan hasil penelitian diatas berikut merupakan Analisis komparatif hasil belajar siswa dari kondisi awal (Pra siklus), siklus I dan siklus II yang akan disajikan pada tabel 1 seperti berikut:

Tabel 1

Analisis Komparatif Hasil Belajar Siswa kelas V SD Negeri Cebongan 03 Salatiga Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%	f	%
1	Tuntas	6	28.57%	9	42.85%	19	90.5%

2	Tidak Tuntas	15	71.43%	12	57.15%	2	9.5%
3	Rata-Rata Kelas	52.19		63.80		85.95	
4	Nilai Minimal	20		35		60	
5	Nilai Maksimal	90		95		100	

Berdasarkan tabel analisis komparatif diatas, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang tidak tuntas pada pra siklus didapati ada 15 siswa dengan presentase 71.43%, kemudian menurun pada siklus I dengan jumlah siswa yang tidak tuntas menjadi 12 siswa dengan presentase 57.15% dan pada siklus II mengalami penurunan lagi yaitu hanya 2 siswa yang tidak tuntas dengan presentase 9.5%. Kemudian untuk jumlah siswa yang tuntas pada pra siklus adalah sejumlah 6 siswa dengan presentase 28.57% kemudian pada siklus I mengalami peningkatan sejumlah 3 siswa yaitu menjadi 9 siswa dengan presentase 42.85%, Selanjutnya pada siklus II jumlah siswa tuntas juga mengalami peningkatan sejumlah 10 siswa yaitu menjadi 19 siswa yang tuntas dengan presentase 90.5%. Lalu untuk perolehan nilai rata-rata kelas pada pra siklus adalah 52.19 diikuti dengan perolehan nilai minimal adalah 20 dengan nilai maksimal adalah 90 kemudian pada siklus I meningkat menjadi 63.80 diikiikuti dengan nilai minimal 35 dan nilai maksimal adalah 95 dan pada siklus II rata-rata kelas meningkat menjadi 85.95 dengan nilai minimal adalah 60 dan nilai maksimal adalah 100. Lebih jelasnya hasil peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:

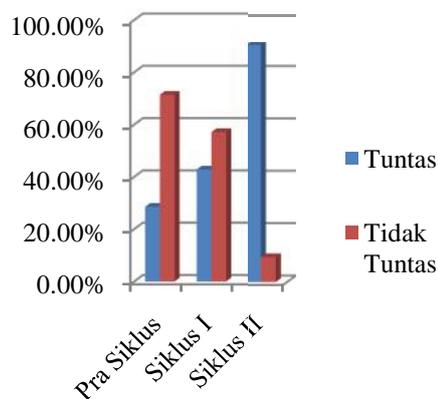


Diagram 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, besar kemungkinan peningkatan ini terjadi dikarenakan siswa telah terbiasa melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*, terbukti pada sikap rasa ingin tau dan aktif siswa yang sudah mulai terlihat karena pelaksanaan pembelajaran juga diupayakan dengan penggunaan media, sehingga materi yang diterima siswa lebih mudah dipahami karena siswa secara langsung terlibat dan menemukan sendiri konsep dari materi yang dipelajari. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media tiga dimensi bangun ruang kubus dan balok sebelumnya telah dibuktikan oleh penelitian tindakan yang dilakukan Firdhaus, Triyono dan Ngatman (2017:207-210) yang berhasil meningkatkan hasil belajar Matematika dengan nilai ketuntasan siswa dari siklus I sejumlah 65,4% kemudian untuk siklus II meningkat menjadi 85.62% kemudian untuk siklus III siswa yang tuntas mencapai 100% dari jumlah siswa secara keseluruhan. Hasil penelitian diatas senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Hanifah & Wasitohadi (2017:92-104) yang membuktikan jika model pembelajaran *Discovery Learning* ini lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa

diabandingkan model penemuan lain seperti *Inkuiry*. Hal tersebut sejalan dengan kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Kurniasih (2014:64) yang menyatakan bahwa model pembelajaran ini mampu melatih siswa untuk berfikir kritis dan mampu membuat siswa senang untuk mengikuti pembelajaran, kemudian menurut Kristin dan Rahayu (2016:90) model pembelajaran ini juga memiliki kelebihan dengan membuat siswa mampu memahami materi yang diberikan karena siswa mengalami sendiri dengan terlibat langsung dalam menemukan pembelajaran, kemudian siswa juga menjadi lebih lama menyimpan ingatan tentang materi karena siswa menemukan sendiri konsep dari materi yang dipelajari.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media BARUNG KUBA (Bangun Ruang Kubus dan Balok) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri Cebongan 03. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas atau telah mencapai KKM 66 pada setiap siklusnya. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus yang berjumlah 6 siswa dengan presentase 28.57%, kemudian untuk siswa yang tidak tuntas adalah 15 siswa dengan presentase 71.43% dengan nilai maksimum adalah 90 dan nilai minimum adalah 20 diikuti dengan nilai rata-rata 51.71. Kemudian pada siklus I siswa yang tuntas mengalami peningkatan menjadi 9 siswa dengan presentase 42.85% dengan jumlah siswa yang tidak tuntas adalah 12 siswa dengan presentase 57.15% serta perolehan nilai maksimum adalah 95 dan nilai minimum adalah 35 diikuti dengan nilai rata-rata 63.80. Selanjutnya untuk siklus II jumlah siswa mengalami

peningkatan mencapai 19 siswa yang tuntas dengan presentase 90.5%, kemudian untuk siswa yang tidak tuntas adalah sejumlah 2 siswa dengan presentase 9.5% diikuti dengan nilai maksimum yaitu 100 dan nilai minimum adalah 60 dengan perolehan rata-rata sebesar 85.95. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan hasil belajar siswa pada penelitian ini telah tercapai 80%, dibuktikan dengan 80% yaitu 90.5% siswa atau setara dengan 19 siswa dari jumlah siswa secara keseluruhan 21 siswa dinyatakan tuntas.

Dan hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* sesuai sintak dengan berbantuan media tiga dimensi bangun ruang kubus dan balok mampu meningkatkan hasil belajar.

Saran

Berdasarkan simpulan, agar hasil belajar Matematika siswa dapat meningkat, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

Bagi Guru: dengan adanya penelitian sebaiknya guru lebih memperluas pengetahuan mengenai macam-macam model pembelajaran, dan menjadikan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai salah satu referensi untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

Bagi Siswa: Hendaknya siswa lebih bersemangat mengasah kemampuan berfikir kritisnya sehingga siswa terbiasa menemukan sendiri konsep materi pembelajaran.

Bagi Sekolah: Hendaknya keberhasilan penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi sekolah untuk mengembangkan kebijakan dengan meminta guru menerapkan model pembelajaran pada proses pembelajaran Matematika. Salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*. karena keberhasilannya dalam meningkatkan hasil belajar Matematika.

Bagi Pembaca: Hendaknya dapat menjadi referensi untuk melakukan penelitian yang

relevan terkait dengan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam upaya meningkatkan hasil belajar.

Ucapan Terimakasih

Penulis ucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan kelancaran kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel penelitian ini dengan sebaik-baiknya, terimakasih juga penulis sampaikan kepada dosen pembimbing Bapak Dr. Wasitohadi, M.Pd dan Ibu Theresia Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan artikel ini dengan baik, dan tidak lupa penulis sampaikan terimakasih kepada kedua orang tua penulis yang telah memberikan dukungan moril dan materiil kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik.

Daftar Pustaka

- Anggoro, Yoyok Febri, Solawati, Triyono dkk. (2012). Penggunaan Media Tiga Dimensi dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas IV Materi Bangun Ruang. *Jurnal-Kalam Cendekia PGSD Kebumen* 1(1), 1-5.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arinawati, Eni, Slamet, Chumdari. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jurnal Mahasiswa Program Studi PGSD UNS, Dosen Program Studi PGSD UNS*. 2 (8), 1-8.
- Firdhaus, Ryandi, Triyono, Ngatman. (2017). Penggunaan *Discovery Learning* Dengan Media Model Bangun Ruang Dalam Peningkatan Hasil Belajar Bangun Ruang Pada Siswa kelas V SD. *Jurnal-Kalam Cendekia*. 5(2), 207-210.

- Hanifah, Ummu dan Wasitohadi.(2017). Perbedaan Efektivitas Antara Model Pembelajaran *Discovery* dan *Inquiry* Ditinjau Dari hasil Belajar IPA Siswa.e-Jurnal Mitra Pendidikan. PGSD: Universitas Kristen Satya Wacana. 2(1), 92-104.
- Haslena.(2017). Penggunaan Media Visual untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA tentang Struktur Permukaan Bumi Kelas III SDN Siumbatu.Jurnal Kreatif Tadulako Online. 3 (1), 67-76.
- Hosnan.(2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam pembelajaran Abad 21*. Bogor:Ghalia Indonesia
- Jonkenedi.(2017). Penggunaan Media Tiga dimensi Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPA.Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.Universitas Negeri Yogyakarta. 6(6), 590-598.
- Kristin, Fisorosalia dan Dwi Rahayu. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD. Schoolaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 6(1), 84-92
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani.(2014). *Sukses mengimplementasikan kurikulum 2013*. Jakarta:Kata Pena
- Mawardi, M., & Mariati, M. (2016).Komparasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan *Problem Solving* Ditinjau Dari Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas 3 SD di Gugus Diponegoro – Tenganan.Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 6(1), 127-142.
- Sari, Ni Made Meita Purnama, Desak, Putu Parmiti, dan Gusti Ngurah Japa.2017.Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V di SD.e-Jurnal PGSD Universitas Ganesha. 5(2), 1-10.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil dan Proses Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Wahyudi dan Mia Christy Siswanti.(2015). Pengaruh pendekatan saintifik melalui model *Discovery Learning* dengan permainan terhadap hasil belajar Matematika. Schoolaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 5(3), 23-36.