

Penerapan *Discovery Learning* dengan Metode *Buzz Group* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD

Berliana Desta Ramadani¹, Ika Ari Pratiwi², Dewi Sofiyati³, Titis Nor Iriyanti⁴

^{1,2}Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

^{3,4}SDN 3 Barongan, Kudus, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi mengenal bentuk dan ciri-ciri bangun datar melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih interaktif. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD N 3 Barongan berjumlah 14 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, sebanyak 8 siswa (64,3%) mencapai ketuntasan belajar, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 12 siswa (71,4%), sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan $\geq 65\%$. Selain itu, terjadi peningkatan kinerja guru dan aktivitas siswa pada setiap siklus. Berdasarkan hasil penelitian ini, disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar, aktivitas siswa, dan kinerja guru pada materi mengenal bentuk dan ciri-ciri bangun datar.

Kata Kunci: Buzz Group, Hasil Belajar, Matematika, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This research is a class action research that aims to improve students' learning outcomes in the material of shape recognition and characteristics of flat shapes through the application of more interactive learning strategies. The research subjects were fifth grade students of Elementary school Barongan 3, a total of 14 students. The research was conducted in two cycles, each of which included planning, implementation, observation, and reflection. The results showed an increase in learning outcomes from cycle I to cycle II. In cycle I, 8 students (64.3%) achieved learning completeness, while in cycle II, there was an increase to 12 students (71.4%), so that the success indicator $\geq 65\%$ was met. In addition, there was an improvement in teacher performance and student activity in each cycle. Based on the results of this study, it is concluded that the application of interactive learning strategies can improve learning outcomes, student activity and teacher performance on the material of recognizing the shapes and characteristics of flat shapes.

Keyword: Buzz Group, Learning Outcomes, Mathematics, Elementary Scholl

Info Artikel:

Diterima: 04-05-2025

Direvisi: 30-05-2025

Revisi diterima: 24-05-2025

Rujukan: Ramadani, B. D. (2025). Discovery Learning dengan Metode Buzz Group untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 480–491. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i2.1423>

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat vital dalam berbagai aspek kehidupan, karena memiliki potensi untuk mengubah segalanya, mulai dari kondisi ekonomi hingga posisi sosial seseorang. Matematika merupakan salah satu contoh nyata bagaimana pendidikan dapat memberikan dampak pada setiap aspek kehidupan kita sehari-hari. Matematika juga memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan berbagai aspek kehidupan, mulai dari ekonomi hingga teknologi. Perkembangan matematika yang pesat menunjukkan bahwa pemahaman yang mendalam tentang matematika sangat penting, dan pembelajaran matematika harus dimulai sejak tingkat dasar hingga perguruan tinggi agar dapat mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari. (Magdalena et al., 2023)

Tuntutan pembelajaran yang dapat mengasah kemampuan siswa dalam berpikir kritis, kreatif dan kolaboratif menjadi salah satu tantangan bagi pendidikan di sekolah dasar. Pembelajaran matematika kelas V di SD N 3 Barongan yang cenderung monoton dimana siswa dijelaskan dan membaca LKS kemudian diminta mengerjakan tugas mandiri berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan dapat memecahkan suatu masalah. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung sulit memahami pada materi geometri yaitu menjelaskan ciri-ciri dan menghitung luas ataupun keliling bangun datar. Meskipun geometri merupakan materi sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, banyak siswa yang masih merasa kesulitan dalam memahaminya. Siswa menganggap geometri sebagai pelajaran yang sulit karena memerlukan fokus, banyak tahapan dalam penyelesaian, serta banyak rumus yang harus dihafal. Oleh karena itu, selain pemahaman konsep, siswa juga perlu dilatih untuk memvisualisasikan materi geometri agar lebih mudah dipahami. (Mutiah et al., 2023)

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengamati bahwa banyak siswa merasa jenuh dalam pembelajaran akibat kurangnya kreativitas guru. Oleh karena itu, diperlukan perubahan agar siswa lebih kritis, kreatif, inovatif, dan kolaboratif melalui pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Guru berperan bukan hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendorong kolaborasi dan pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Pembelajaran matematika di sekolah dasar harus memperhatikan perkembangan intelektual siswa yang diajarkan. Menurut Suherman, Dkk (2001 : 65) ada beberapa karakteristik penting dalam pembelajaran matematika yang perlu diperhatikan, Pembelajaran matematika memiliki tiga prinsip utama: (1) menggunakan metode spiral, yaitu mengaitkan

materi baru dengan konsep yang telah dipelajari sebelumnya; (2) menekankan pola pikir deduktif, namun tetap disesuaikan dengan perkembangan intelektual siswa, sehingga pendekatan induktif tetap diperlukan pada tahap tertentu; (3) mengikuti prinsip konsistensi kebenaran, di mana setiap konsep matematika saling berkaitan tanpa saling bertentangan. Dengan demikian, pembelajaran matematika dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep konkret ke abstrak, serta dari yang sederhana ke kompleks.

Guru memegang peran penting dalam proses pembelajaran, hasil belajar yang tinggi tentunya tidak terlepas dari bagaimana proses pembelajaran itu dilakukan. Hasil belajar, menurut Sudjana (2004:22), adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti pengalaman belajar. Hasil belajar ini mengukur pemahaman materi matematika kelas V berdasarkan indikator dalam RPP dan evaluasi akhir siklus. Model pembelajaran, seperti metode ceramah variasi, memengaruhi pencapaian hasil belajar, terutama pada mata pelajaran geometri. Namun, penggunaan metode ini cenderung membuat siswa menjadi pasif, sehingga menyulitkan siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Lestari, 2017).

Hakikat model dan metode pembelajaran dalam Muhamad Afandi et al. (2013 : 15) dipaparkan didalamnya dari beberapa ahli : a) Menurut Corey, pembelajaran adalah proses pengelolaan lingkungan yang sengaja diatur untuk memungkinkan individu berpartisipasi dalam perilaku atau respons tertentu dalam situasi tertentu. Pembelajaran adalah bagian penting dari pendidikan, sehingga pengelolaan lingkungan belajar yang baik sangat krusial. b) Dalam Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007, pembelajaran dijelaskan sebagai interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam lingkungan yang direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi melalui RPP yang mencakup kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. c) Menurut Trianto, model pembelajaran adalah pola perencanaan yang menjadi panduan dalam merancang pembelajaran, termasuk tujuan, langkah-langkah, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas. d) Djamarah menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara untuk mencapai tujuan yang ditetapkan, dan metode tersebut perlu divariasikan sesuai dengan hasil yang ingin dicapai.

Berdasarkan pendapat para ahli, model pembelajaran dapat diartikan sebagai prosedur atau pola sistematis yang menjadi pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran, mencakup strategi, teknik, metode, bahan ajar, media, dan penilaian. Metode pembelajaran adalah cara atau tahapan interaksi guru dan siswa untuk mencapai tujuan, disesuaikan dengan materi dan mekanismenya. Berbagai model dan metode dapat digunakan, dan penulis memilih Discovery

Learning serta metode Buzz Group karena sesuai dengan sintaks pembelajaran dan karakter siswa kelas V SDN 3 Barongan yang senang belajar berkelompok.

Discovery Learning adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa yang melibatkan kemampuan siswa untuk menemukan suatu konsep (Muhammad et al., 2023). *Discovery Learning* adalah pendekatan yang menekankan peran aktif siswa dalam menemukan konsep melalui eksplorasi, diskusi, dan penyelidikan, sehingga siswa belajar dari pengalaman langsung dan menarik kesimpulan sendiri. Metode *Buzz Group* adalah teknik diskusi kelompok kecil yang digunakan untuk memperjelas, memperdalam pemahaman materi, dan menyamakan persepsi siswa terhadap informasi yang disampaikan guru. Penggunaan metode *Buzz Group* dirancang untuk membandingkan interpretasi, informasi, dan konsep yang diperoleh oleh setiap siswa, sehingga siswa dapat saling memperbaiki pemahaman dan menghindari kesalahan serta miskonsepsi dalam menerima materi pelajaran. (Aryati, 2019). Guru harus mampu mengenali kesalahan siswa selama pembelajaran dan bertanggung jawab untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu, penulis melakukan perbaikan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan kajian mendalam terhadap situasi di kelas.

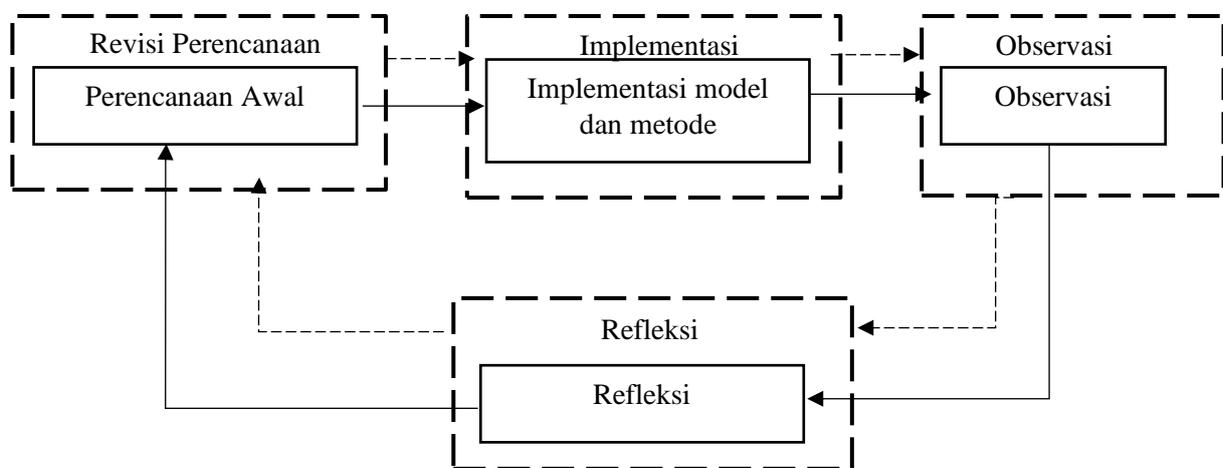
Penelitian ini berhubungan dengan penelitian Aryati (2019) dengan judul “Metode Buzz Group sebagai upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 15 Dangin Puri Semester II Tahun Ajaran 2016/2017” hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Buzz Group efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 15 Dangin Puri pada semester II tahun ajaran 2016/2017. Pembaruan pada penelitian yang dilakukan penulis adalah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dari hasil penelitian Aryanti (2019) menunjukkan bahwa metode *buzz group* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, peeneliti ingin membuktikan dengan menambahkan metode *discovery learning* . Tujuan dari penelitian ini yaitu utuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N 3 Barongan khususnya pada mata pelajaran matematika materi membandingkan ciri-ciri bangun datar.

METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan di SD N 3 Barongan, yang berlokasi di Jl. Barongan, Kota Kudus, Kab. Kudus, Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang dimulai bulan february sampai april 2025. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N 3 Barongan dengan jumlah siswa 14 orang yang terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 6 orang siswa perempuan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data

langsung dari aktivitas pembelajaran di kelas, yang diperoleh melalui tes dan observasi. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan teknik analisis kuantitatif, dengan pendekatan analisis statistik deskriptif yang mencakup perhitungan capaian nilai rata-rata serta ketuntasan belajar secara klasikal.

Prosedur pelaksanaan penelitian ini didaptasi dari penelitian Farida & Teti Nurmawati (2022) prosedur ini melalui 2 tahapan atau siklus dimana setiap siklus berisi 4 tahapan, yaitu perencanaan, implementasi observasi dan refleksi. Berikut secara garis besar prosedur kerja dapat dijelaskan dibawah ini :



Bagan 1. Prosedur Kerja dalam Penelitian

Keterangan : —————> Kegiatan awal (Siklus I)
- - - - -> Kegiatan ulang (Siklus II)

Siklus I

a. Perencanaan

1. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi membandingkan ciri-ciri segitiga menggunakan model Discovery Learning dan metode Buzz Group.
2. Membuat lembar observasi siswa untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran.
3. Membuat lembar observasi guru untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran berdasarkan implementasi model Discovery Learning dan metode Buzz Group.
4. Membuat angket refleksi siswa untuk mengetahui pengalaman belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran.

b. Implementasi

Implementasi Siklus I dilaksanakan pada 18 dan 20 Februari 2025 selama dua pertemuan (2×35 menit). Pertemuan pertama membahas ciri-ciri segitiga sama sisi, sama kaki, dan sembarang; pertemuan kedua melanjutkan materi perbandingan sudut dan sisi, diakhiri evaluasi. Pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* dan metode *Buzz Group* melalui tahapan: (1) Pendahuluan: guru membuka kelas, menyampaikan tujuan, dan menyiapkan siswa; (2) Kegiatan Inti: guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, membagi kelompok 3–4 siswa, membagikan LKPD dan alat, membimbing diskusi, serta memfasilitasi presentasi dan klarifikasi hasil; (3) Penutup: guru membimbing rangkuman, memberi evaluasi individu, tugas rumah, dan motivasi. Observasi dilakukan selama dua pertemuan, mencakup aktivitas siswa (perhatian, keaktifan diskusi, penyelesaian LKPD, keberanian presentasi/bertanya, evaluasi, ketertiban) dan kinerja guru (mengorientasikan materi, mengorganisasi kelompok, membimbing penemuan, memfasilitasi presentasi)

c. Refleksi

Pada Siklus I, semua siswa hadir, namun beberapa kelompok kesulitan menyelesaikan LKPD tepat waktu karena belum terbiasa dengan *Discovery Learning*. Diskusi kelompok menggunakan metode *Buzz Group* hanya melibatkan sebagian siswa secara aktif, sementara yang lain cenderung pasif. Saat presentasi, beberapa siswa kurang fokus dan lebih sibuk berbicara atau bermain. Di sisi lain, guru masih beradaptasi dengan penggunaan *Discovery Learning* dan *Buzz Group*, yang menyebabkan manajemen waktu diskusi kurang efektif. LKPD juga belum dilengkapi kode yang jelas, menyulitkan siswa dalam menyelesaikan tugas. Hanya dua kelompok yang berhasil mempresentasikan hasilnya, sehingga pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I belum optimal.

Siklus II

a. Perencanaan

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi pokok membandingkan ciri-ciri segi empat menggunakan model *Discovery Learning* dan metode *Buzz Group*, dengan memperhatikan hasil evaluasi pada Siklus I.
2. Menyempurnakan lembar observasi peserta didik untuk mengamati peningkatan keterlibatan siswa selama pembelajaran.
3. Menyempurnakan lembar observasi guru untuk memantau keterlaksanaan tahapan pembelajaran berbasis model *Discovery Learning* dan metode *Buzz Group*.

4. Menyempurnakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan pemberian kode dan instruksi yang lebih jelas terkait perbandingan sifat-sifat segi empat.

b. Implementasi :

Pelaksanaan Siklus II berlangsung pada Selasa dan Kamis, 25–27 Februari 2025, selama dua pertemuan (masing-masing 2×35 menit). Pertemuan pertama membahas perbandingan ciri persegi, persegi panjang, belah ketupat, dan jajargenjang; pertemuan kedua membahas perbandingan sudut, sisi, serta sifat segi empat, diakhiri tes evaluasi. Pembelajaran menggunakan *Discovery Learning* dan *Buzz Group* dengan fokus efektivitas waktu dan partisipasi aktif. Berikut tahapan pada pembelajaran:

1) Pendahuluan: Guru membuka dengan salam, doa, absensi, memeriksa kebersihan, menyampaikan tujuan.

2) Kegiatan Inti: a) *Stimulation*: Pertanyaan pemantik; b) *Problem Statement*: Pembagian kelompok, pemberian LKPD; c) *Data Collection*: Penyelesaian LKPD dengan bimbingan guru; d) *Data Processing*: Diskusi hasil; e) *Verification*: Presentasi, tanya jawab, klarifikasi; f) *Generalization*: Kesimpulan bersama.

3) Penutup: Rangkuman, evaluasi individu, pemberian tugas rumah.

c. Observasi : Observasi dilakukan pada kedua pertemuan dengan fokus pada peningkatan aktivitas peserta didik dan optimalisasi kinerja guru dalam melaksanakan model *Discovery Learning*.

1. Aktivitas Peserta Didik: Perhatian siswa terhadap penjelasan guru, keterlibatan dalam diskusi kelompok, ketuntasan mengerjakan LKPD tentang segi empat, keberanian bertanya dan berpendapat saat presentasi, penyelesaian tes evaluasi individu, serta disiplin selama pembelajaran berlangsung.

2. Kinerja Guru: Pelaksanaan tahapan pembelajaran berbasis model *Discovery Learning* dan metode *Buzz Group* secara lebih efektif, pengelolaan waktu yang lebih baik, fasilitasi kerja kelompok yang lebih produktif, dan peningkatan kualitas bimbingan selama diskusi dan presentasi kelompok.

d. Refleksi :

Pada Siklus II, seluruh peserta didik hadir dan menunjukkan peningkatan dalam keaktifan belajar. Sebagian besar kelompok berhasil menyelesaikan LKPD dengan tepat waktu, siswa lebih aktif berdiskusi, dan suasana kelas menjadi lebih kondusif saat presentasi. Kinerja guru juga meningkat, dengan pengelolaan waktu diskusi dan

presentasi yang lebih efektif. Penggunaan LKPD yang disempurnakan membantu siswa lebih memahami tugas, sehingga lebih banyak kelompok mampu menyelesaikan dan mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik.

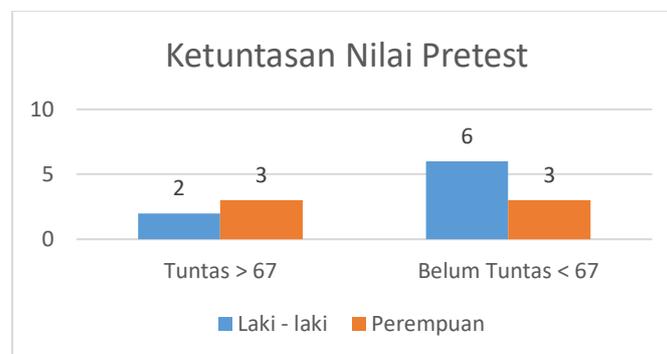
Indikator Keberhasilan

Keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini diukur melalui peningkatan hasil belajar, aktivitas peserta didik, dan kinerja guru. Kriteria keberhasilan ditetapkan apabila minimal 65% peserta didik mencapai skor ≥ 65 sebagai batas ketuntasan minimal, aktivitas peserta didik mencapai minimal 75%, serta kinerja guru selama proses pembelajaran mencapai kategori baik, yaitu minimal 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

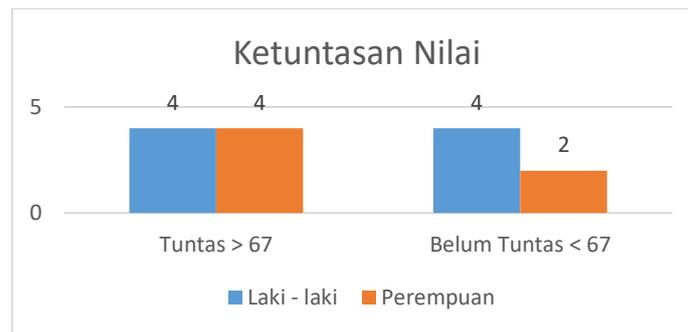
Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I berjalan sesuai RPP yang telah disusun, dengan fokus pada materi Matematika tentang bentuk dan ciri-ciri segitiga. Guru memperjelas materi melalui penjelasan mendalam, contoh konkret, serta penggunaan media visual seperti gambar dan benda nyata. Siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan mengamati, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan ciri-ciri segitiga untuk meningkatkan pemahaman. Berikut hasil pretest sebelum pembelajaran siklus I:



Bagan 1. Hasil Ketuntasaan Pretest

Dari bagan di atas, terlihat bahwa hanya 5 siswa dari 14 yang mencapai nilai di atas 67, terdiri dari 3 perempuan dan 2 laki-laki, yang berarti 31,25% siswa lolos KKM. Hasil ini memotivasi penulis untuk terus mencoba model *Discovery Learning* dan metode *Buzz Group* untuk meningkatkan nilai siswa. Meskipun pembelajaran berjalan lancar dan beberapa siswa aktif, masih ada yang kesulitan menyebutkan ciri-ciri segitiga. Berikut adalah gambaran hasil belajar siswa pada siklus I dengan model tersebut:

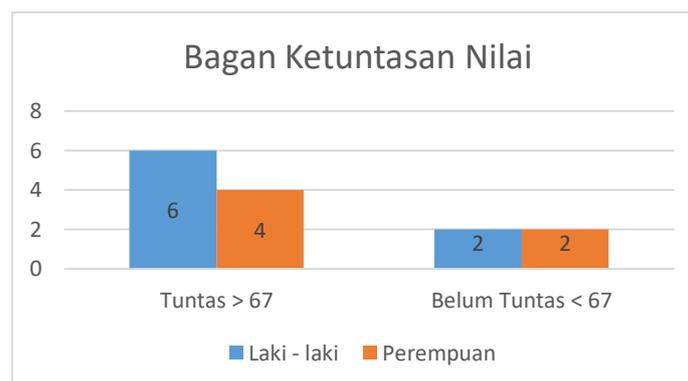


Bagan 2. Evaluasi Siklus I

Hasil belajar siklus I menunjukkan 8 dari 14 siswa (64,3%) telah tuntas dengan nilai di atas 67, meningkat dari sebelumnya 31,25%. Namun, capaian ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditargetkan minimal 65% siswa tuntas. Sementara itu, hasil observasi keterampilan mengajar guru memperoleh skor 39 atau 79% dalam kategori baik. Pengamatan aktivitas siswa menunjukkan dari 10 aspek, hanya 2 aspek dinilai baik (51–75% siswa aktif), 3 aspek cukup (25–50% aktif), dan 5 aspek kurang ($\leq 25\%$ aktif). Hal ini menandakan sebagian besar siswa masih kurang aktif dan perlu peningkatan partisipasi dalam pembelajaran.

Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Hasil dari siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar 12 siswa dari 14 siswa sudah tuntas yakni diatas 67 atau diatas KKM yang sudah ditentukan. Persentase ketuntasan sebesar 71,4%, hasil persentase menunjukkan keberhasilan dari indikator yang sudah ditentukan yakni 65%. Untuk lebih jelasnya perhatikan bagan dibawah ini.



Bagan 3. Evaluasi Siklus II

Untuk hasil observasi keterampilan mengajar guru pada siklus II mendapatkan skor 45 dengan presentase 100% masuk kedalam kategori sangat baik. Ada 15 aspek yang dinilai, pada semua aspek guru mendapatkan skor 3 (baik). Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah mengalami peningkatan dari pembelajaran sebelumnya pada siklus I. Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan. Dari 10 aspek yang diamati,

5 aspek mendapat nilai A (sangat baik, karena lebih dari 75% siswa aktif berpartisipasi) dan 5 aspek lainnya mendapat nilai B (baik, karena 51–75% siswa aktif). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan siklus sebelumnya

Pembahasan Penelitian

Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I berjalan cukup baik sesuai rencana, dengan beberapa siswa aktif terlibat dalam mengamati, mendiskusikan, dan menyebutkan bentuk serta ciri-ciri segitiga. Namun, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi ciri-ciri seperti jumlah sisi, sudut, dan sifat khusus segitiga, menunjukkan pemahaman yang belum merata. Hasil evaluasi menunjukkan 8 dari 14 siswa (64,3%) mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas KKM, meningkat dari 31,25% sebelum tindakan. Meski ada peningkatan, capaian ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan (minimal 65% siswa tuntas), sehingga diperlukan perbaikan di siklus berikutnya. Observasi kinerja guru menunjukkan 9 indikator mendapat skor baik dan 6 cukup; keterampilan membuka pelajaran, menjelaskan, membimbing kelompok, diskusi, dan menutup pelajaran dinilai baik, sedangkan variasi, manajemen kelas, bertanya, dan memberi penguatan masih perlu ditingkatkan.

Hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan dari 10 aspek yang diamati, hanya 2 aspek dinilai baik (51–75% aktif), 3 cukup (25–50% aktif), dan 5 kurang ($\leq 25\%$ aktif). Temuan ini mengindikasikan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, yang turut memengaruhi pemahaman materi yang sesuai dengan penelitian Afyanti et al (2022) yang menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi penentu siswa tersebut dapat memahami materi yang diajarkan. Kondisi ini menjadi perhatian untuk perbaikan di siklus II dengan strategi lebih interaktif dan melibatkan semua siswa. Secara keseluruhan, siklus I menunjukkan kemajuan, tetapi masih perlu peningkatan dalam keaktifan, pemahaman materi, serta optimalisasi keterampilan guru agar pembelajaran lebih efektif dan target ketuntasan tercapai.

Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus I. Dari 14 siswa, 12 siswa (71,4%) mencapai nilai di atas KKM 67, melampaui target keberhasilan sebesar 65%. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar sebesar 7,1% dari siklus I, sekaligus menandakan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap

bentuk dan ciri-ciri bangun datar. Peningkatan ini juga tercermin dari keterlibatan siswa yang lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik saat berdiskusi, mengamati, maupun saat mempresentasikan hasil kelompok. Berdasarkan penelitian Pratiwi (2015) menunjukkan bahwa peserta didik perlu menghargai pentingnya kerja sama dalam tim serta mengutamakan pencapaian tujuan kelompok dibandingkan kepentingan pribadi. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan kolaboratif dalam proses belajar dan interaksi sosial. Dengan tercapainya indikator ketuntasan, pembelajaran pada siklus II dinilai berhasil mendukung tercapainya tujuan yang diharapkan.

Selain itu, hasil observasi kinerja guru juga mengalami perbaikan. Dari 15 indikator, seluruhnya memperoleh skor 3 (baik), menunjukkan peningkatan dibanding siklus I yang masih terdapat 6 indikator dengan skor cukup. Hal ini menunjukkan guru semakin terampil dalam mengelola pembelajaran, menyampaikan materi, memfasilitasi diskusi, serta mengelola kelas dengan lebih efektif. Observasi aktivitas siswa juga menunjukkan kemajuan, dengan 5 aspek bernilai A (sangat baik, $\geq 75\%$ keaktifan) dan 5 aspek bernilai B (baik, 51–75% keaktifan), tanpa ada aspek yang bernilai C atau D. Secara keseluruhan, hasil siklus II menunjukkan pembelajaran berjalan lebih optimal, indikator keberhasilan tercapai, dan tindakan dinilai cukup tanpa perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II, dengan ketuntasan belajar naik dari 64,3% (8 siswa tuntas) menjadi 71,4% (12 siswa tuntas), melebihi indikator keberhasilan 65%. Kinerja guru juga mengalami perkembangan positif, dari skor 39 (88%) pada siklus I menjadi skor maksimal 45 (100%) pada siklus II. Aktivitas siswa meningkat signifikan, dengan 5 aspek bernilai A dan 5 aspek B pada siklus II, dibandingkan dengan siklus I yang menunjukkan 2 aspek B, 3 aspek C, dan 5 aspek D.

Saran yang dapat penulis sampaikan adalah guru diharapkan untuk terus menerapkan strategi pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan media konkret dan melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan, agar pemahaman konsep bangun datar semakin mendalam. Selain itu, perlu dilakukan evaluasi berkelanjutan terhadap aktivitas siswa untuk memastikan semua siswa berpartisipasi, serta didukung oleh penyediaan fasilitas dan media pembelajaran yang memadai dari pihak sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyanti, Y. N. A., Purbasari, I., & Pratiwi, I. A. (2022). Kesulitan Belajar Siswa Kelas VI dalam Pembelajaran di Desa Gondosari Gebog Kudus. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1207–1214. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3163>
- Aryati, N. K. (2019). Metode Buzz Group Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri 15 Dangin Puri Semester II Tahun Ajaran 2016/2017. *VIDYA WERTTA: Media Komunikasi Universitas Hindu Indonesia*, 2(2), 203–210. <https://doi.org/10.32795/vw.v2i2.400>
- Farida, I., & Teti Nurmayati. (2022). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Metode Discovery Bagi Siswa*. 5, 33–52.
- Lestari, W. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Guided Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 2(1), 64–74. <https://doi.org/10.30998/sap.v2i1.1724>
- Magdalena, I., Fadhillahwati, N. F., Amalia, R., & Farhana, S. (2023). Improving Mathematics Learning Outcomes Through Problem Based Learning (Pbl) Learning Model for 4Th Grade Students. *Romeo Review of Multidisciplinary Education Culture and Pedagogy*, 2(2), 78–82. <https://doi.org/10.55047/romeo.v2i2.692>
- Muhamad Afandi, Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). Model Dan Metode. In *Computer Physics Communications* (Vol. 180, Issue 4). UNISSULA PRESS.
- Muhammad, I., Darmayanti, R., Arif, V. R., & Afolaranmi, A. O. (2023). Discovery Learning Research in Mathematics Learning: A Bibliometric Review. *Delta-Phi: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 26–33. <https://doi.org/10.61650/dpjpgm.v1i1.77>
- Mutiah, S., Anwar, M., & Yani, S. (2023). Geoma (Geometri Matematika) Application As Geogebra-Based Learning Media To Train Spatial Ability. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3481. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.7540>
- Pratiwi, I. A. (2015). *Pengembangan Model Kolaborasi Jigsaw Role Playing Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas*. 1(2).
- Suherman, E., & Dkk. (2001). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. JICA UPI.