

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sekolah dasar merupakan langkah awal dalam sistem pendidikan formal yang disediakan oleh pemerintah untuk mempersiapkan anak memasuki dunia pendidikan. Pendidikan sekolah dasar biasanya dimulai pada usia 6 atau 7 tahun dan berlangsung selama 6 tahun. Tujuan utama pendidikan sekolah dasar adalah membekali siswa dengan landasan pendidikan yang kokoh, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan sosial, keterampilan akademik dan keterampilan kognitif. Selain itu, pendidikan sekolah dasar juga bertujuan untuk membentuk kepribadian dan moral siswa, membantu mereka mengembangkan minat dan bakat.

Pendidikan sekolah dasar juga penting untuk mempersiapkan siswa memasuki pendidikan lanjutan, seperti SMP dan SMA. Selama sekolah dasar, siswa akan belajar berbagai mata pelajaran seperti matematika, bahasa Inggris, ilmu alam, ilmu sosial dan seni. Sekolah dasar merupakan pondasi penting bagi masa depan siswa, karena akan meletakkan dasar pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk kehidupan selanjutnya. Oleh karena itu, pendidikan dasar harus dianggap sebagai investasi penting bagi masa depan generasi muda dan negara.

Pendidikan matematika di sekolah dasar diawali dengan mengenalkan siswa pada konsep matematika dasar. Konsep-konsep ini meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, ukuran, geometri, dan logika. Pendidikan matematika di sekolah dasar penting, karena memberikan landasan yang kuat bagi pengembangan keterampilan matematika yang lebih kompleks pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Selain itu, matematika juga berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghitung uang, mengukur benda, dan memecahkan masalah matematika sederhana. Pendidikan matematika di sekolah dasar juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis, kreativitas dan berpikir abstrak. Keterampilan ini berguna dalam banyak aspek

kehidupan, seperti pemecahan masalah, komunikasi, dan membuat keputusan yang tepat. Selain itu, dengan belajar matematika di sekolah dasar, siswa juga dapat membangun rasa percaya diri dalam keterampilan matematika mereka, yang dapat membantu mereka menjadi lebih baik secara akademis di masa depan.

Matematika sekolah dasar yang efektif memberi kesempatan kepada siswa untuk secara bertahap membangun pemahaman, keterampilan, dan kepercayaan diri dengan langkah mereka sendiri. Susanto (2016:185) mengungkapkan bahwa matematika dianggap sebagai salah satu disiplin ilmu yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berfikir dan mengungkapkan pendapat, serta memberikan kontribusi penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia kerja. Tujuan pembelajaran matematika menurut permendikbud yaitu 1) memahami konsep matematika, mendeskripsikan keterkaitan antar konsep matematika dan menerapkan konsep atau logaritma secara efektif, luwes, akurat dan tepat dalam menyelesaikan masalah. 2) penalaran tentang model sifat matematika, mengembangkan atau menerapkan matematika dalam membangun argumen, merumuskan bukti, atau mendeskripsikan argumen dan pernyataan matematika. 3) memecahkan masalah matematika termasuk kemampuan memahami masalah, menyusun model matematika, menyelesaikan model matematika dan menghasilkan solusi yang tepat. 4) mengomunikasikan argumen atau ide menggunakan diagram, bagan, simbol, atau cara lain untuk mengklarifikasi masalah atau situasi.

Pelajaran matematika sendiri terdapat beberapa standar kemampuan yang harus dimiliki siswa. Hadi & Gazali (2022:2) mengutip pendapat NCTM dimana terdapat 5 komponen kompetensi dalam matematika yaitu pertama, komunikasi matematis (*mathematical communication*). Kedua, penalaran matematis (*mathematical reasoning*). Ketiga, pemecahan masalah (*mathematical problem solving*). Keempat, koneksi matematika (*mathematical connections*) dan yang kelima, representasi (*representation*). Kelima komponen kompetensi matematika diharapkan siswa memiliki pemahaman terhadap proses matematika, siswa diharap dapat mengembangkan keterampilan matematika dalam meningkatkan intelektual, siswa memiliki sikap menghargai pendapat dan

bekerjasama dalam menyelesaikan masalah, serta dalam pembelajaran matematika diharapkan siswa memiliki sikap ulet dan bertanggung jawab. Berdasarkan lima komponen kompetensi tersebut, kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Kemampuan pemecahan masalah matematis akan membantu siswa dalam menyelesaikan persoalan-persoalan matematika.

Pelajaran matematika tidak lepas dari adanya permasalahan, oleh karena itu kemampuan pemecahan masalah matematis sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah tersebut. Hadi & Gazali (2022:16) mengatakan pemecahan masalah merupakan kegiatan mencari solusi atau jalan keluar dari permasalahan yang dihadapi siswa selama pembelajaran dengan menerapkan pengetahuan baik tentang konsep/prinsip matematika, strategi maupun pengalaman. Selain itu, pemecahan masalah di sekolah dasar juga melibatkan pengembangan keterampilan berpikir logis, kritis, kreativitas dan ketekunan. Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang kuat di tingkat sekolah dasar memberi siswa dasar yang kuat untuk mengatasi tantangan pemecahan masalah yang lebih kompleks di tingkat pendidikan selanjutnya dan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pemecahan masalah terdapat 4 tahapan polya yang dikutip Astutiani & Hidayah (2019) yaitu memahami masalah, menyusun perencanaan, menyelesaikan permasalahan, dan melakukan pengecekan dengan melihat kembali jawaban. Pemecahan masalah matematika dapat mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Kemampuan untuk memecahkan masalah matematika penting untuk mengembangkan kemampuan pemikiran logis dan keterampilan analitis yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V dan siswa kelas V pada Rabu, 18 Januari 2023. Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang berminat terhadap pembelajaran matematika, masih banyak siswa yang nilainya kurang dari KKM yang ditentukan, dari 17 siswa hanya terdapat 4 siswa yang mampu mencapai KKM yang ditentukan yaitu 70, pembelajaran yang dilakukan jarang menggunakan media, dan juga pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Hal ini sesuai dengan wawancara yang

dilakukan dengan siswa kelas V yaitu siswa menganggap pembelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dan kebingungan dalam menyelesaikan soal yang berbeda sedikit dari contoh yang diberikan guru, masih banyak siswa yang kurang teliti dengan jawaban yang sudah dikerjakan.

Hasil tes prasiklus yang dilakukan juga tidak jauh berbeda dari hasil wawancara kepada guru kelas dan siswa kelas V. Berdasarkan hasil tes prasiklus yang dilakukan pada Selasa, 21 Februari 2023, diperoleh rata-rata skor klasikal kemampuan pemecahan masalah matematis yaitu 50,47 dengan kriteria perlu bimbingan. Selain itu, dari jumlah 17 siswa hanya terdapat 1 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dengan persentase ketuntasan 5,88% dengan kriteria perlu bimbingan. KKM untuk mata pelajaran matematika SD Negeri 2 Pelemkerep adalah 70. Berikut merupakan hasil tes prasiklus yang sudah dilakukan. Hasil prasiklus tersebut menunjukkan bahwa indikator 1) memahami masalah dalam menyelesaikan soal menunjukkan sebanyak 50,84% dengan kriteria perlu bimbingan. 2) Merencanakan penyelesaian menunjukkan sebanyak 40,76% dengan kriteria perlu bimbingan. 3) menyelesaikan masalah menunjukkan sebanyak 61,13 dengan kriteria perlu bimbingan 4) memeriksa kembali jawaban yang telah dikerjakan menunjukkan sebanyak 37,82 dengan kriteria perlu bimbingan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SD Negeri 2 Pelemkerep dalam kategori rendah dan kemampuan pemecahan masalah matematis perlu ditingkatkan. Hal ini ditunjukkan pada soal nomor 7 yang berbunyi "Kakek memiliki kebun singkong yang siap dipanen. Hasil panennya mendapatkan $3\frac{2}{3}$ kg singkong. Kakek memberikan singkong kepada Dono sebanyak $2\frac{1}{2}$ kg dan sisinya dibuat keripik singkong. Berapa kg keripik singkong yang dibuat kakek?". Berikut di bawah ini lembar jawaban yang sudah dikerjakan siswa.

7. Penyelesaian

Memahami masalah:

.....

.....

.....

Ditanya:

berapa kg Singkong yang jadi kripik ?

.....

Merencanakan penyelesaian:

0

.....

.....

Menyelesaikan masalah:

$\frac{32}{2} = 16$ $\frac{21}{2}$

$\frac{11}{2 \times 2} + \frac{5}{2 \times 3}$

$\frac{22}{6} + \frac{15}{6} = \frac{22 + 15}{6}$

Memeriksa Kembali $\frac{37}{6}$

1 jadi banyaknya kripik $\frac{37}{6}$

Gambar 1.1 Hasil Jawaban Siswa

Hasil menunjukkan bahwa pada indikator memahami masalah siswa belum dapat menyebutkan masalah apa saja yang dinyatakan dalam soal. Pada indikator merencanakan penyelesaian, siswa belum dapat merencanakan penyelesaian yang sesuai dengan soal, sehingga pada indikator penyelesaian masalah terdapat kesalahan dalam menyelesaikan soal. Pada indikator memeriksa kembali jawaban, siswa juga masih kurang teliti. Hal ini yang menjadikan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa perlu ditingkatkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Amaliah & Sutirna (2019) menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih dalam kategori lemah dengan persentase 39% yang menunjukkan bahwa siswa hanya mampu memahami masalah pada soal, tetapi siswa belum mampu untuk menyelesaikan soal dengan baik dan kurang teliti dalam memeriksa kembali jawaban. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang masih rendah juga diungkapkan Wahyuda et al. (2021) dalam penelitiannya yang menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa tergolong masih rendah dibuktikan dengan siswa belum

mampu menuliskan permasalahan pada soal dan siswa belum bisa menjawab soal dengan perencanaan yang tepat.

Aktivitas belajar juga termasuk hal yang penting dalam suatu pembelajaran, dengan meningkatnya aktivitas belajar diharapkan dapat meningkatkan pula pemahaman siswa akan suatu materi. Menurut Thobroni (2015:28) belajar adalah suatu proses terjadinya perubahan dalam tingkah laku dan kecakapan seseorang yang cenderung bersifat tetap, sehingga dalam suatu pembelajaran aktivitas belajar siswa menjadi hal yang perlu ditingkatkan. Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam rangka memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Hamalik (2019:90) yang mengutip pendapat Paul D Dierich membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok yaitu kegiatan-kegiatan visual, kegiatan-kegiatan lisan, kegiatan-kegiatan mendengarkan, kegiatan-kegiatan menulis, dan kegiatan-kegiatan menggambar.

Berdasarkan observasi aktivitas belajar siswa di SD Negeri 2 Pelemkerep pada Selasa, 21 Februari 2023, menyatakan bahwa rata-rata persentase klaksikal dari indikator aktivitas belajar siswa adalah 48,77% dengan kategori perlu bimbingan. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa masih tergolong rendah dimana siswa kurang aktif dalam pembelajaran matematika, pada saat pembelajaran siswa kurang aktif dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru seperti halnya siswa harus ditunjuk terlebih dahulu untuk mau maju ke depan, kesiapan siswa dalam belajar juga kurang, sehingga pada saat pembelajaran sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dan asik berbicara dengan teman di sampingnya.

Tujuan matematika tidak akan mudah tercapai jika siswa tidak mampu memecahkan masalah matematika. Menurut Simanjong and Rahmatika (2018) Siswa dikatakan memiliki kompetensi pemecahan masalah jika mampu menerapkan sepenuhnya indikator pemecahan masalah yang ada, yaitu memahami masalah, merencanakan strategi pemecahan masalah, menyelesaikan strategi pemecahan masalah dan mengecek ulang jawaban yang diperoleh, tetapi kenyataan yang ada dilapangan menunjukkan bahwa siswa kurang antusias terhadap pembelajaran matematika, sehingga pada saat proses pembelajaran di kelas

aktivitas belajar siswa rendah dengan persentase klaksikal 48,77% yang menunjukkan kriteria perlu bimbingan. Selain itu, pada kemampuan pemecahan masalah siswa belum mampu menerapkan sepenuhnya indikator pemecahan masalah yang dibuktikan dengan hasil prasiklus yang menunjukkan persentase siswa tuntas hanya mencapai 5,88% dan siswa belum tuntas mencapai 94,11%.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya upaya dalam pemecahan masalah. Salah satu cara yang digunakan peneliti adalah dengan melakukan pembelajaran yang didalamnya terdapat permainan serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan percobaan secara langsung yaitu dengan menerapkan model *discovery learning*. Menurut Rahman (2019:81) model *discovery learning* adalah serangkaian kegiatan belajar yang menekankan proses pemikiran kritis dan analitis untuk menemukan jawaban untuk masalah yang dipertanyakan. Model *discovery learning* terdapat beberapa tahapan pembelajaran yaitu *data collection* (mengumpulkan data), *data processing* (mengolah data/informasi), *verification* (verifikasi data/pembuktian), dan *generalization* (membuat kesimpulan).

Selain menggunakan model *discovery learning* peneliti juga menggunakan media pembelajaran yang bersifat konkret, dimana dengan menggunakan media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam pembelajaran, serta menarik bagi siswa. Selain itu penggunaan model dan media dalam pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media KOKUBA (kotak kubus dan balok) dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi volume kubus dan balok pada kelas V SD Negeri 2 Pelemkerep, Kecamatan Mayong, Kabupaten Jepara. Media KOKUBA adalah media manipulatif berbentuk kubus dan balok yang terdapat kubus satuan didalamnya. Penggunaan media ini diharapkan siswa dapat mengetahui dan memahami konsep dari materi volume kubus dan balok yang awalnya bersifat abstrak agar menjadi lebih nyata, serta menjadikan siswa menyukai pembelajaran matematika yang biasanya dianggap sebagai pembelajaran yang sulit bagi mereka.

Penelitian yang dilakukan Jana & Fahmawati (2020) mengungkapkan bahwa dengan menerapkan model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dibuktikan dari nilai tiap aspek kemampuan pemecahan masalah siswa disetiap siklusnya yang mengalami peningkatan. Model *discovery learning* juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematis. Selain itu, model *discovery learning* memiliki kelebihan dalam kemampuan pemecahan masalah yang terletak pada sintaknya yang mendukung semua aspek dari indikator pemecahan masalah. Kelemahan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* yaitu model *discovery learning* membutuhkan waktu yang lebih lama, sehingga untuk mengatasi kelamahan tersebut peneliti harus mampu mengalokasikan waktu dengan sebaik-baiknya, agar setiap tahap dari model *discovery learning* dapat berjalan dengan baik. Meskipun demikian, model pembelajaran *discovery learning* membantu siswa untuk menjadi pelajar yang mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas mereka dalam memecahkan masalah matematika.

Selain menggunakan model pembelajaran, penggunaan media juga dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih konkrit. Media yang digunakan dapat berupa media audiktif, media visual, atau media audiovisual. Menurut Haryono (2017:304) menyatakan bahwa penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran juga memberikan manfaat dalam pembelajaran yaitu untuk memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dan menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga memungkinkan guru untuk mempersonalisasi pembelajaran dan beradaptasi dengan gaya belajar siswa yang berbeda.

Berdasarkan hal tersebut, untuk mengatasi permasalahan yang dikemukakan sebelumnya yaitu dengan mengimplementasikan model pembelajaran dengan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan

pemecahan masalah matematis pada materi volume kubus dan balok. Peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas V Melalui Model *Discovery Learning* Dengan Berbantuan KOKUBA (Kotak Kubus dan Balok).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V materi volume kubus dan balok melalui model *discovery learning* berbantuan KOKUBA (kotak kubus dan balok) di SD Negeri 2 Pelemkerep, Kecamatan Mayong, Kabupaten Jepara?
2. Bagaimana penerapan model *discovery learning* berbantuan KOKUBA (kotak kubus dan balok) dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V dalam proses pembelajaran matematika untuk menentukan volume kubus dan balok di SD Negeri 2 Pelemkerep, Kecamatan Mayong, Kabupaten Jepara?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V pada mata pelajaran matematika melalui model *discovery learning* dengan berbantuan KOKUBA (kotak kubus dan balok) di SD Negeri 2 Pelemkerep, Kecamatan Mayong, Kabupaten Jepara.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan model *discovery learning* berbantuan KOKUBA (kotak kubus dan balok) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V dalam proses pembelajaran matematika dalam menemukan volume kubus dan balok di SD Negeri 2 Pelemkerep, Kecamatan Mayong, Kabupaten Jepara.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dibedakan kedalam dua aspek yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoretis

1. Untuk mengetahui peningkatan pemecahan masalah matematis siswa kelas V melalui model *discovery learning* dengan berbantuan KOKUBA (kotak kubus dan balok).
2. Sebagai pertimbangan dan masukan bagi penelitian yang sejenis dimasa yang mendatang.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam mata pelajaran matematika pada materi volume kubus dan balok.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, dan inovatif dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan KOKUBA.

2. Bagi Guru

- a. Guru dapat mempertimbangkan model *discovery learning* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis, serta melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa tidak jenuh.
- b. Guru dapat menggunakan media KOKUBA (kotak kubus dan balok) dalam pembelajaran, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai masukan kepada kepala sekolah tentang model pembelajaran *discovery learning* dan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mengarahkan guru untuk mempraktikkannya.
- b. Dapat menumbuhkan kerjasama untuk memajukan sekolah agar lebih baik dari sebelumnya.

4. Bagi Peneliti

- a. Menambah pengalaman lapangan tentang peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui model pembelajaran *discovery learning*.
- b. Menambah pengalaman peneliti dalam mengajar, sehingga dapat menjadi guru yang professional.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas V Melalui Model *Discovery Learning* dengan Berbantuan KOKUBA (Kotak Kubus dan Balok)”, berfokus pada:

1. Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan rendahnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran.
2. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Pelemkerep, Kecamatan Mayong, Kabupaten Jepara.
3. Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun pelajaran 2022/2023.
4. Subjek penelitian ini adalah peneliti sebagai guru dan siswa kelas V SD Negeri 2 Pelemkerep, Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara yang berjumlah 17 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.
5. Materi dalam penelitian ini adalah volume kubus dan balok yang dibatasi dengan:
 - a. Kompetensi Inti
 - 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
 - 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dan kritis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

b. Kompetensi Dasar

3.5 Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan).

4.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan).

6. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Siklus pertama materi volume kubus dan siklus kedua volume balok.

7. Solusi dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan KOKUBA (kotak kubus dan balok).

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Kemampuan pemecahan masalah adalah suatu kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki, sehingga menemukan sebuah solusi dari suatu permasalahan tersebut. Terdapat empat indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, yaitu mulai dari memahami masalah, membuat rencana, melaksanakan rencana, sampai memeriksa kembali.

1.6.2 Model *discovery learning* memiliki enam langkah-langkah dalam pembelajaran yaitu: *stimulation* (memberikan rangsangan), *problem statement* (mengidentifikasi masalah), *data collection* (mengumpulkan data), *data processing* (mengolah data), *verification* (melakukan pembuktian, dan *generalization* (membuat kesimpulan). Tujuan digunakannya model pembelajaran *discovery learning* adalah memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa terkait pembelajaran agar mudah untuk dipahami dan selalu di ingat dalam ingatan dalam jangka waktu yang lama

1.6.3 Aktivitas belajar merupakan aktivitas sadar yang dilakukan siswa dalam pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang menjadikan siswa kearah lebih baik. Aktivitas belajar dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yaitu *visual activities*, *oral*

activities, listening activities, drawing activities, writing activities, mental activities, dan emotional activities.

- 1.6.4 Media KOKUBA merupakan media yang berbentuk kotak kubus dan balok dimana didalamnya terdapat satuan kotak kubus yang berbentuk kecil-kecil yang dapat dilepas pasang yang berguna untuk menentukan volume kubus dan balok dengan menggunakan satuan kubus yang ada didalamnya. Media KOKUBA dapat digunakan sebagai media atau alat peraga dalam pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, dan efektif. Adanya alat peraga dalam pembelajaran akan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan serta memudahkan peserta didik dalam belajar. Cara penggunaan media KOKUBA ini dengan memasukkan atau mengeluarkan satuan kubus yang ada didalam kubus atau balok satu persatu sesuai dengan soal, yang digunakan untuk mengetahui volume dari kubus dan balok. Penggunaan media ini akan memudahkan peserta didik menentukan suatu volume dari bangun ruang kubus dan balok.