



PENERAPAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP VOLUME BANGUN RUANG KELAS IV SD

Meisy Dindha Aziza^{1*}, Nyaiyu Fahriza Fuadiah², Nora Surmilasari³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

*Email: ameisydindha@gmail.com, nyaiyufahriza@univpgri-palembang.ac.id, norasurmilasari@univpgri-palembang.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5591>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep matematika siswa pada materi volume bangun ruang di kelas IV SD Negeri 97 Palembang. siswa masih pasif dalam proses pembelajaran sehingga kurang memiliki kesempatan untuk membangun pemahaman konsep melalui kegiatan eksplorasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan setelah diterapkan model *Discovery Learning* berbantuan media *Augmented Reality* terhadap pemahaman konsep volume bangun ruang siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen (*pre-experimental design*) dalam bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 97 Palembang yang berjumlah 15 siswa dengan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa soal uraian yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji N-Gain, dan uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,33 meningkat menjadi 83,00 pada *posttest*. Hasil uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata 0,554 yang termasuk kategori sedang, sehingga menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa setelah diterapkan model *Discovery Learning* berbantuan media *Augmented Reality*. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman volume bangun ruang pada siswa kelas IV SD Negeri 97 Palembang setelah diterapkannya model *Discovery Learning* berbantuan media *Augmented Reality*.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, *Augmented Reality*, Pemahaman Konsep, Volume Bangun Ruang, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan dasar utama dalam membangun kualitas sumber daya manusia yang unggul. Salah satu tantangan dalam pendidikan dasar adalah rendahnya pemahaman konsep matematika siswa, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti bangun ruang. Salah satu alternatif model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah *Discovery Learning*. Model ini menekankan keterlibatan aktif siswa. Agar penerapan *Discovery Learning* lebih optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak secara konkret. Salah satu teknologi yang berpotensi mendukung hal tersebut adalah *Augmented Reality* (AR).

Pemahaman konsep merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika karena menjadi landasan dalam memahami, menghubungkan, dan menerapkan konsep untuk menyelesaikan berbagai permasalahan matematika. Menurut Pratama dan Lestari (2021), kemampuan pemahaman konsep matematis ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali suatu konsep, menghubungkan antarkonsep, serta menerapkan konsep



tersebut pada situasi yang berbeda. Sejalan dengan itu, Sari dan Yuniarta (2022) menyatakan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan penting yang harus dikembangkan agar siswa tidak hanya menghafal rumus, tetapi juga mampu memahami makna konsep secara menyeluruh sehingga dapat digunakan dalam penyelesaian masalah matematika.

Selain itu, Surmilasari, Marini, dan Usman (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir aktif, mengeksplorasi ide, dan membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut teori belajar kognitif, proses pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar. Hidayah, Anwar, dan Rahayu (2025) menjelaskan bahwa teori belajar kognitif menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui proses berpikir, mengamati, dan menemukan konsep secara mandiri. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar hendaknya dirancang agar mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep melalui pengalaman belajar yang konkret sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih mendalam.

Salah satu model pembelajaran yang sejalan dengan teori tersebut adalah *Discovery Learning*. Menurut Fuadiah (2021), pembelajaran matematika hendaknya dirancang sedemikian rupa sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui situasi pembelajaran yang dirancang oleh guru. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses siswa dalam menemukan dan memahami konsep matematika secara bermakna. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan melalui proses penemuan sehingga siswa berperan aktif dalam mengamati, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, mengolah data, melakukan pembuktian, dan menarik kesimpulan. Anggraini dan Suhendri (2025) menyatakan bahwa model *Discovery Learning* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis matematika siswa. Selain itu, Pramesti dan Khoirunnisa (2025) melalui kajian *Systematic Literature Review* menyimpulkan bahwa model *Discovery Learning* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian lain yang dilakukan oleh Muliastri dan Gotama (2025) juga menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* mampu meningkatkan kemampuan literasi sains siswa karena memberikan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

Pada materi volume bangun ruang, siswa sering mengalami kesulitan memahami konsep karena objek yang dipelajari bersifat abstrak. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep secara lebih konkret. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Augmented Reality*. Menurut Mustaqim dan Kurniawan (2020), media *Augmented Reality* mampu menggabungkan objek virtual dengan lingkungan nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Pendapat tersebut diperkuat oleh Sari dan Setiawan (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* dapat membantu siswa memahami konsep geometri karena objek dapat diamati secara tiga dimensi. Selain itu, Rahmawati, Hidayat, dan Anwar (2023) menjelaskan bahwa pemanfaatan *Augmented Reality* dalam pembelajaran matematika memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika.

Integrasi model *Discovery Learning* dengan media *Augmented Reality* memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya melalui proses penemuan yang didukung visualisasi objek tiga dimensi. Pembelajaran yang demikian sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami konsep apabila disajikan secara konkret dan interaktif. Hasil penelitian Syahputri, Siregar, dan Lubis (2023) menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Selanjutnya, penelitian Utami dan Nugroho (2024) menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* mampu meningkatkan pemahaman konsep geometri siswa sekolah dasar. Bahkan, penelitian Tubagus dan Anwar (2025) membuktikan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbasis media *Augmented Reality* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir siswa dalam proses pembelajaran.



Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu, diketahui bahwa model Discovery Learning maupun media Augmented Reality telah banyak digunakan dalam pembelajaran matematika dan menunjukkan dampak positif terhadap hasil belajar maupun pemahaman konsep siswa. Namun, sebagian besar penelitian tersebut mengkaji kedua aspek tersebut secara terpisah atau berfokus pada hasil belajar secara umum. Penelitian yang mengintegrasikan model Discovery Learning berbantuan media Augmented Reality untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi volume bangun ruang di kelas IV sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penerapan model Discovery Learning berbantuan media Augmented Reality dalam meningkatkan pemahaman konsep volume bangun ruang siswa kelas IV SD Negeri 97 Palembang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai alternatif pembelajaran matematika yang mengintegrasikan model pembelajaran berbasis penemuan dengan teknologi visual interaktif untuk membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih bermakna.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dalam bentuk One Group *Pretest-Posttest* Design, yaitu desain penelitian yang menggunakan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Pada desain ini, siswa diberikan *pretest* sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal pemahaman konsep, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Augmented Reality*, dan diakhiri dengan *posttest* untuk mengetahui perubahan kemampuan pemahaman konsep setelah perlakuan. Desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Design Penelitian One-Group *Pretest-Posttest*

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Nilai *pretest* / tes awal (sebelum diberi perlakuan)

O₂ : Nilai *posttest* / tes akhir (sesudah diberi perlakuan)

X : Perlakuan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Augmented Reality* yang diberikan kepada siswa.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 97 Palembang yang beralamat di Jalan A. Yani, Kecamatan Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 97 Palembang. Sampel penelitian berjumlah 15 siswa yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian karena jumlah populasi relatif kecil.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Instrumen penelitian berupa soal uraian yang disusun berdasarkan indikator pemahaman konsep matematis pada materi volume bangun ruang. Tes diberikan sebanyak dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan setelah perlakuan (*posttest*) untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep setelah diterapkan model *Discovery Learning* berbantuan media *Augmented Reality*. Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data pada tabel data berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Instrumen

Nomor soal	Hasil validitas	Reabilitas	Daya pembeda	Tingkat kesukaran	keterangan
1	Tidak valid	Reliabel	Tidak baik	Mudah	Tidak layak
2	Valid	Reliabel	Baik	Mudah	Layak
3	Tidak valid	Reliabel	Baik	Sedang	Tidak layak
4	valid	Reliabel	Sangat baik	Mudah	Layak
5	Tidak valid	Reliabel	Cukup	Mudah	Tidak layak



6	Tidak valid	Reliabel	Tidak cukup	Mudah	Tidak layak
7	valid	Reliabel	Baik	Mudah	Layak
8	Tidak valid	Reliabel	Baik	Mudah	Tidak layak
9	Tidak valid	Reliabel	Cukup	sedang	Tidak layak
10	Tidak valid	Reliabel	Tidak baik	Mudah	Tidak layak
11	valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Layak
12	Tidak valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Tidak layak
13	Valid	Reliabel	Cukup	Mudah	Layak
14	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Layak

Berdasarkan hasil uji instrumen, hanya butir soal yang memenuhi kriteria valid dan layak yang digunakan dalam penelitian, sedangkan butir yang tidak memenuhi kriteria tidak digunakan dalam pengambilan data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Discovery Learning berbantuan media Augmented Reality terhadap pemahaman konsep volume bangun ruang siswa kelas IV SD Negeri 97 Palembang. Penelitian menggunakan desain One Group Pretest–Posttest Design dengan melibatkan 15 siswa sebagai sampel penelitian. Data diperoleh melalui tes pemahaman konsep yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan model pembelajaran.

Pembelajaran dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan dengan menerapkan model Discovery Learning berbantuan media Augmented Reality. Pada setiap pertemuan, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tahapan Discovery Learning, yaitu stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Selama proses pembelajaran, siswa memanfaatkan media Augmented Reality untuk mengamati objek bangun ruang secara tiga dimensi sehingga lebih mudah memahami konsep volume bangun ruang pada proses pembelajaran, berikut salah satu tahapan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan *Discovery Learning* berbantuan media *Augmented Reality*.

Tahap 1. Stimulasi

Memberikan rangsangan pada peserta didik dengan menampilkan objek bangun ruang untuk diamati.



Tahap 2. Identifikasi masalah

Mengarahkan siswa untuk merumuskan masalah bersama dan menuliskan masalah di papan tulis.





Tahap 3. Pengumpulan data

Setelah pembagian kelompok kecil, siswa diberikan flashcard QR untuk digunakan melalui media AR, flashcard QR dipindai untuk menentukan hubungan panjang, lebar, tinggi, dan juga sisi dari balok dan kubus.

Tahap 4. Pengolahan data

Siswa mengamati bangun ruang bersama kelompok dengan menscan QR flashcard, serta diberikan arahan untuk mulai menyusun dan menulis data yang didapat dari mengamati AR.

Tahap 5. Pembuktian

Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi dari temuan melalui AR, siswa diberikan penguatan pada konsep yang belum tepat.

Tahap 6. Menarik kesimpulan

Peneliti memberikan penguatan pada hasil presentasi dan diskusi bahwa dalam pembelajaran ini telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Siswa sudah mampu menyebutkan volume bangun ruang kubus dan balok dengan tepat. Siswa juga mampu menentukan dan menuliskan rumus volume bangun ruang berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan serta menyimpulkan bahwa volume bangun ruang merupakan perhitungan seberapa banyak ruang yang bisa ditempati dalam suatu objek.

Setelah seluruh tahapan pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Augmented Reality* selesai dilaksanakan, siswa mengikuti *posttest*. Selanjutnya, data *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji N-Gain, serta uji *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan pemahaman konsep volume bangun ruang setelah diterapkan *Discovery Learning* berbantuan *Augmented Reality*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,33 meningkat menjadi 83 pada *posttest*.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Data *Pretest* dan *Posttest*

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	58,33	83
Nilai Minimum	33	66
Nilai Maksimum	86	100
Jumlah Siswa	15	15

Analisis pemahaman konsep per indikator menunjukkan bahwa seluruh indikator memperoleh persentase di atas 70%.

Tabel 4. Persentase Pemahaman Konsep Per Indikator

Indikator	Persentase
Menyatakan kembali konsep	84,44%,
Representasi Matematis	75,56%,
Mengklasifikasikan Objek	88,89%,
Mengaplikasikan Konsep	86,67%
Mengembangkan Syarat Perlu Dan Cukup Dari Suatu Konsep	80,00%

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,428 dan *posttest* sebesar 0,413, sehingga kedua data berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dipilih karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 siswa sehingga lebih sesuai digunakan untuk menguji distribusi data.

Tabel 5. Uji Normalitas Hasil Belajar
Tests of Normality

	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.943	15	.428
<i>Posttest</i>	.942	15	.413

Selanjutnya, hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,5540 atau 55,40% yang termasuk kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah diterapkan model *Discovery*



Learning berbantuan media Augmented Reality terjadi peningkatan pemahaman konsep siswa pada kategori sedang.

Tabel 6. Hasil Analisis N-Gain

Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	N-Gain	Kategori
58,33	83	0,5540	Sedang

Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Augmented Reality* terhadap pemahaman konsep siswa. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Augmented Reality* memberikan peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman konsep volume bangun ruang siswa kelas IV SD Negeri 97 Palembang.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis (Paired Sample t-Test)

Uji Hipotesis	Sig. (2-tailed) $< 0,05$	Keterangan
<i>Paired Sample t-Test</i>	0,000	H_0 ditolak H_a diterima

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji N-Gain, dan uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Augmented Reality* mampu meningkatkan pemahaman konsep volume bangun ruang siswa kelas IV SD Negeri 97 Palembang secara signifikan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Augmented Reality* mampu meningkatkan pemahaman konsep volume bangun ruang siswa kelas IV SD Negeri 97 Palembang. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 58,33 pada pretest menjadi 83,00 pada posttest, nilai N-Gain sebesar 0,554 dengan kategori sedang, serta hasil uji *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan model *Discovery Learning* dengan media *Augmented Reality* memberikan peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman konsep siswa.

Peningkatan pemahaman konsep tersebut terjadi karena model *Discovery Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui proses penemuan. Pada setiap tahapan pembelajaran, mulai dari stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, hingga penarikan kesimpulan, siswa terlibat secara aktif dalam menemukan konsep volume bangun ruang. Keterlibatan aktif tersebut membantu siswa memahami hubungan antara panjang, lebar, tinggi, dan volume secara bertahap sehingga konsep yang diperoleh menjadi lebih bermakna dibandingkan apabila siswa hanya menerima penjelasan dari guru.

Selain model *Discovery Learning*, penggunaan media *Augmented Reality* juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa. Media ini mampu menampilkan visualisasi bangun ruang dalam bentuk tiga dimensi sehingga siswa dapat mengamati bentuk kubus dan balok dari berbagai sudut pandang. Visualisasi tersebut membantu siswa memahami konsep volume secara lebih konkret karena mereka dapat menghubungkan bentuk bangun ruang dengan banyaknya kubus satuan yang mengisi ruang tersebut. Dengan demikian, konsep yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret.

Hasil analisis berdasarkan indikator menunjukkan bahwa seluruh indikator pemahaman konsep memperoleh persentase di atas 70%. Persentase tertinggi terdapat pada indikator mengklasifikasikan objek, sedangkan indikator representasi matematis memperoleh persentase paling rendah. Meskipun demikian, seluruh indikator mengalami peningkatan, yang menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Augmented Reality* tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat konsep, tetapi juga dalam mengelompokkan objek, merepresentasikan konsep secara matematis, serta menerapkan konsep dalam penyelesaian masalah.



Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Syahputri, Siregar, dan Lubis (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan model Discovery Learning mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Tubagus dan Anwar (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan Augmented Reality dalam pembelajaran mampu membantu siswa memahami konsep melalui visualisasi yang lebih konkret. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya bahwa integrasi model Discovery Learning dengan media Augmented Reality dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan desain One Group Pretest–Posttest Design tanpa kelompok kontrol dan jumlah sampel yang relatif kecil. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol serta jumlah sampel yang lebih besar agar efektivitas penerapan model Discovery Learning berbantuan media Augmented Reality dapat diuji secara lebih komprehensif.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model Discovery Learning berbantuan media Augmented Reality mampu meningkatkan pemahaman konsep volume bangun ruang siswa kelas IV SD Negeri 97 Palembang. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 58,33 menjadi 83,00, nilai N-Gain sebesar 0,554 dengan kategori sedang, serta hasil uji Paired Sample t-Test yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$).

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, S. M., & Suhendri, H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika. Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, Universitas Indraprasta PGRI.
- Fuadiah, N. F. (2021). *Theory Of Didactical Situation (TDS)*, Kajian Karakteristik dan Penerapannya dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 4(2), 160–169. <https://doi.org/10.31539/judika.v4i2.3054>
- Hidayah, N., Anwar, R., & Rahayu, A. (2025). Analisis Teori Belajar Kognitif dalam Konteks Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education Research*, 4(1), 55–66.
- Muliastri, N. K. E., & Gotama, P. B. A. P. (2025). The Effect of *Discovery Learning* Models on Students' Scientific Literacy Skills. *Mimbar PGSD Undiksha*, 13(1), 23–31.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*.
- Pramesti, E., & Khoirunnisa, O. (2025). Systematic Literature Review: Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Begibung: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 10–25.
- Pratama, A., & Lestari, D. (2021). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 6(2), 85–94.
- Rahmawati, N., Hidayat, R., & Anwar, R. (2023). Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 55–66.
- Sari, D. P., & Setiawan, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* untuk meningkatkan pemahaman konsep geometri siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 85–94.
- Sari, D. P., & Yuniarta, T. N. H. (2022). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar pada materi geometri dan pengukuran. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1234–1243. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1234>
- Surmilasari, N., Marini, A., & Usman, H. (2022). *Creative Thinking with STEM-Based Project-Based Learning Model in Elementary Mathematics Learning*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 434–444. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i2.17002>



- Syahputri, D., Siregar, M., & Lubis, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 123–134.
- Tubagus, M. T. N. F., & Anwar, C. (2025). The Effect of *Discovery Learning* Model Based on *Augmented Reality* Media on Students' Critical Thinking Skills. *Didaktika: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 55–64.
- Utami, R., & Nugroho, A. (2024). Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar*, 5(2), 89–99.