



PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL CERITA BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MEMIRSA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SDN BANYUAJUH 4

Devi Adji Setyorini¹, Andika Adinanda Siswoyo², Vita Nurul Fauziyah³, Nurjihan Seftinengseh⁴, Muhammad Ainur Rasikin⁵

Universitas Trunodjyo Madura

e-mail: 240611100050@student.trunojoyo.ac.id, andika.siswoyo@trunojoyo.ac.id

Diterima: 08/06/2026; Direvisi: 15/06/2026; Diterbitkan: 21/06/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan membaca dan memirsa peserta didik kelas IV SDN Banyuajuh 4 melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media audiovisual cerita boneka tangan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif-kuantitatif, mengacu pada desain Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian melibatkan 9 peserta didik kelas IV SDN Banyuajuh 4, dengan data dihimpun melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi, serta Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas belajar peserta didik, dari rata-rata 42,5% pada pra siklus menjadi 66,25% pada siklus I, kemudian mencapai 92,5% pada siklus II. Sejalan dengan itu, ketuntasan hasil belajar turut meningkat dari 44,44% pada pra siklus menjadi 66,67% pada siklus I, hingga akhirnya mencapai 100% pada siklus II. Berdasarkan temuan tersebut, penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media audiovisual cerita boneka tangan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan memirsa peserta didik sekolah dasar, sekaligus dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna.

Kata kunci: *Discovery Learning*, media audiovisual, membaca, memirsa, PTK

ABSTRACT

This study aimed to improve the reading and viewing skills of fourth-grade students at SDN Banyuajuh 4 through the implementation of the Discovery Learning model assisted by audiovisual hand-puppet storytelling media. The method used was Classroom Action Research (CAR) with a qualitative-quantitative descriptive approach, referring to the Kemmis and McTaggart design implemented in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects involved 9 fourth-grade students at SDN Banyuajuh 4, with data collected through observation, learning outcome tests, and documentation, using a Minimum Mastery Criterion (KKM) set at 70. The results showed an increase in students' learning activity, from an average of 42.5% in the pre-cycle to 66.25% in cycle I, then reaching 92.5% in cycle II. Correspondingly, learning outcome mastery also increased from 44.44% in the pre-cycle to 66.67% in cycle I, ultimately reaching 100% in cycle II. Based on these findings, the implementation of the Discovery Learning model assisted by audiovisual hand-puppet storytelling media proved effective in improving the reading and viewing skills of elementary school students, while also serving as an active, engaging, and meaningful learning alternative.

Keywords: Discovery Learning, audiovisual media, reading, viewing, classroom action research



PENDAHULUAN

Kemampuan membaca dan memirsa termasuk komponen literasi yang krusial untuk dikuasai oleh peserta didik jenjang sekolah dasar dalam merespons dinamika pendidikan di era digital. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik dituntut bukan sekadar mahir membaca teks dengan lancar, melainkan juga mampu menangkap pesan yang disampaikan melalui sarana visual maupun audiovisual. Keterampilan memirsa kini menjadi unsur yang tidak dapat diabaikan mengingat peserta didik masa kini tumbuh di tengah lingkungan yang erat kaitannya dengan kemajuan teknologi dan arus informasi. Dengan demikian, perancangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar perlu dilakukan secara inovatif agar mampu mengantarkan peserta didik pada pemahaman informasi yang utuh, baik melalui aktivitas membaca maupun memirsa.

Membaca pemahaman pada dasarnya merujuk pada kesanggupan peserta didik untuk menangkap isi bacaan, mengidentifikasi informasi penting, serta menginterpretasikan makna teks secara komprehensif. Kompetensi ini menempati posisi fundamental dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebab peserta didik dituntut tidak hanya lancar membaca, tetapi juga kritis dan mendalam dalam memaknai isi bacaan. Sebagaimana diungkapkan dalam Jurnal Basicedu, Rahayu dan Firmansyah (2022) menerangkan bahwa terdapat keterkaitan erat antara kemampuan membaca pemahaman dengan kesanggupan peserta didik dalam mencerna informasi serta menceritakan kembali isi bacaan dengan bahasanya sendiri. Lebih lanjut, temuan dalam Jurnal Obsesi oleh Hidayati et al. (2023) memperlihatkan bahwa keterampilan membaca pada peserta didik sekolah dasar dipengaruhi oleh sejauh mana mereka terlibat aktif selama proses belajar berlangsung, di samping daya tarik media pembelajaran yang digunakan. Senada dengan hal tersebut, Iqbal et al. (2024) menegaskan bahwa pemanfaatan media audiovisual memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas dua sekolah dasar, di mana pembelajaran yang memadukan unsur visual dan audio terbukti lebih unggul dalam membangun pemahaman bacaan dibandingkan pembelajaran konvensional tanpa media. Bertolak dari pandangan-pandangan tersebut, dapat dipahami bahwa kemampuan membaca tidak semata berkaitan dengan kelancaran melafalkan teks, melainkan juga menyangkut kesanggupan memahami substansi informasi secara menyeluruh.

Berbeda dengan itu, kemampuan memirsa diartikan sebagai kesanggupan menangkap informasi yang ditampilkan melalui media visual atau audiovisual secara kritis dan reflektif. Kompetensi ini menjelma sebagai salah satu wujud literasi kontemporer yang penting ditumbuhkan pada peserta didik sekolah dasar, mengingat kehidupan mereka tidak lepas dari sentuhan teknologi digital. Putri dan Ananda (2024), dalam Jurnal Pendidikan Dasar, mengemukakan bahwa kemampuan memirsa membantu peserta didik memahami pesan visual, menafsirkan isi tayangan, sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis dalam mencerna informasi audiovisual. Oleh sebab itu, membaca dan memirsa sepatutnya dikembangkan secara beriringan karena keduanya berperan saling melengkapi dalam membangun pemahaman informasi yang lebih utuh dan mendalam.

Sayangnya, kemampuan membaca dan memirsa peserta didik sekolah dasar saat ini masih memerlukan perhatian serius. Tidak sedikit peserta didik yang sesungguhnya sudah fasih membaca teks, namun belum mampu memahami isi bacaan secara menyeluruh. Di samping itu, peserta didik juga kerap mengalami kendala dalam menangkap informasi yang disajikan melalui tayangan audiovisual. Fenomena tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan literasi peserta didik belum berkembang secara optimal. Jika kondisi ini dibiarkan berlarut, peserta didik berpotensi mengalami kesulitan dalam menyerap materi pembelajaran, khususnya pada konten yang menuntut pemahaman informasi visual maupun audiovisual.



Idealnya, pembelajaran Bahasa Indonesia mampu menghadirkan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan peserta didik secara langsung. Guru semestinya tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, melainkan juga sebagai fasilitator yang mendorong peserta didik membangun pengetahuannya secara mandiri. Namun, realitas di lapangan memperlihatkan kondisi yang berbeda, yakni pembelajaran yang masih berorientasi pada guru (*teacher centered*). Hasil observasi awal di kelas IV SDN Banyuajuh 4 mengungkap bahwa guru cenderung mengandalkan metode ceramah dan belum mengoptimalkan media pembelajaran yang menarik. Akibatnya, peserta didik tampak pasif, mudah jenuh, dan kurang berkonsentrasi selama proses pembelajaran.

Temuan observasi juga mengindikasikan rendahnya kemampuan membaca dan memirsa peserta didik. Mayoritas peserta didik masih kesulitan memahami isi bacaan, menentukan informasi penting, maupun menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri. Saat disuguhkan tayangan audiovisual, sejumlah peserta didik juga tampak kesulitan mengikuti alur cerita dan menangkap pesan yang terkandung di dalamnya. Lemahnya kemampuan membaca dan memirsa ini pada gilirannya berimplikasi pada rendahnya capaian hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Persoalan ini selaras dengan hasil penelitian Pangesti dan Radia (2021) yang mengungkapkan bahwa dominasi guru dalam pembelajaran menjadikan peserta didik kurang aktif sehingga berimbas pada rendahnya hasil belajar di jenjang sekolah dasar. Prasetyo dan Abduh (2021) turut menerangkan bahwa minimnya pelibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran menjadikan mereka pasif dan kurang mampu mendalami materi secara komprehensif. Sejalan dengan itu, Wahyuni dan Kristin (2022) menyatakan bahwa rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berdampak pada kurang optimalnya pemahaman mereka terhadap materi. Demikian pula, Safitri (2021) menemukan bahwa pembelajaran yang berlangsung monoton berkontribusi terhadap rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik. Merujuk pada beberapa temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa minimnya pelibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran berpotensi menurunkan kemampuan mereka dalam memahami materi yang diajarkan.

Penulis berpandangan bahwa rendahnya kemampuan membaca dan memirsa peserta didik bukan semata-mata disebabkan oleh faktor kemampuan akademik, melainkan juga dipengaruhi oleh pilihan model dan media pembelajaran yang diterapkan guru. Pembelajaran yang monoton menempatkan peserta didik sekadar sebagai penerima informasi pasif sehingga ruang bagi mereka untuk berpikir, berdiskusi, dan membangun pengetahuan secara mandiri menjadi terbatas. Padahal, peserta didik sekolah dasar pada dasarnya memiliki karakter aktif, gemar bereksplorasi, dan lebih mudah menyerap materi apabila pembelajaran disajikan secara konkret dan menarik.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat ditempuh untuk mengatasi persoalan tersebut adalah *Discovery Learning*. Model ini menitikberatkan pada proses penemuan konsep secara mandiri melalui rangkaian kegiatan mengamati, menghimpun data, mengolah informasi, hingga menarik simpulan. Melalui model ini, peserta didik diberi ruang untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga tidak sekadar menerima informasi dari guru, melainkan turut menemukan sendiri pengetahuan yang dipelajari.

Yuliana (2021) mengemukakan bahwa *Discovery Learning* mampu mendongkrak aktivitas sekaligus hasil belajar peserta didik karena mereka dilibatkan secara langsung dalam proses penemuan konsep pembelajaran. Sari dan Marlina (2022) turut membuktikan bahwa model ini berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan literasi peserta didik sekolah dasar. Selanjutnya, Nurhayati et al. (2023) menjelaskan bahwa



penerapan *Discovery Learning* mampu mendongkrak motivasi belajar peserta didik karena mereka merasa lebih tertarik dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Fauzi dan Widodo (2024) juga menemukan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan kemampuan memahami bacaan pada peserta didik sekolah dasar. Selaras dengan temuan tersebut, Eriansyah dan Baadilla (2023) membuktikan bahwa penerapan *Discovery Learning* pada muatan Bahasa Indonesia di sekolah dasar secara signifikan mampu mengungguli pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penerapan *Discovery Learning* dipandang sangat relevan bagi peserta didik sekolah dasar karena selaras dengan karakter mereka yang gemar menemukan dan mencoba secara langsung. Melalui proses pencarian informasi secara mandiri, peserta didik akan lebih mudah memahami materi dibandingkan sekadar menyimak penjelasan guru secara pasif. Di samping itu, pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif juga turut menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi belajar mereka.

Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, media pembelajaran juga memegang peran krusial dalam mengembangkan kemampuan membaca dan memirsa peserta didik. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah media audiovisual cerita boneka tangan. Media audiovisual sendiri merupakan sarana pembelajaran yang memadukan unsur suara dan gambar sehingga mampu menghadirkan informasi secara lebih konkret dan memikat perhatian peserta didik.

Nurchayanti dan Tirtoni (2023) menyatakan bahwa media audiovisual mampu mendongkrak motivasi dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Sinaga et al. (2024) turut membuktikan bahwa pemanfaatan media audiovisual memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Sukmanasa et al. (2022) menambahkan bahwa media audiovisual membantu peserta didik memahami isi bacaan sekaligus mempertajam pemahaman informasi secara lebih mendalam. Rahmawati dan Lestari (2023) juga menemukan bahwa pemanfaatan media audiovisual dapat meningkatkan konsentrasi dan perhatian peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu, Rahmawati dan Sari (2023) menjelaskan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran mampu mendongkrak kemampuan literasi peserta didik kelas III sekolah dasar secara bertahap, yang tercermin dari peningkatan persentase ketuntasan dari 71,43% pada siklus pertama menjadi 92,86% pada siklus kedua. Fitriyani et al. (2024) pun menerangkan bahwa media audiovisual membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Nitasari et al. (2024) turut membuktikan bahwa implementasi media audiovisual berbasis film edukasi mampu meningkatkan kemampuan literasi peserta didik kelas 5 sekolah dasar, sebagaimana tercermin dari kenaikan hasil AKM sebesar 13,62% dibandingkan tahun sebelumnya. Tidak ketinggalan, Ilfa et al. (2023) menegaskan bahwa perpaduan model *Discovery Learning* dengan media audiovisual memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas IV sekolah dasar, dengan rerata nilai *posttest* yang melonjak dari 47,84 menjadi 80,36.

Media audiovisual cerita boneka tangan memiliki daya pikat tersendiri bagi peserta didik sekolah dasar karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Melalui gambar, suara, gerak, serta ekspresi tokoh yang ditampilkan, cerita boneka tangan membantu peserta didik memahami isi cerita dengan lebih baik. Di sisi lain, media ini juga berfungsi melatih kemampuan memirsa peserta didik karena mereka belajar menangkap informasi visual dan audiovisual secara lebih terfokus dan mendalam.



Kajian terkait penerapan *Discovery Learning* maupun media audiovisual sesungguhnya telah banyak dilakukan. Meski demikian, mayoritas penelitian terdahulu lebih menyoroti peningkatan hasil belajar secara umum dan belum secara spesifik mengkaji kemampuan membaca dan memirsa melalui media audiovisual cerita boneka tangan pada peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan unsur kebaruan melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media audiovisual cerita boneka tangan guna meningkatkan kemampuan membaca dan memirsa peserta didik kelas IV SDN Banyuajuh 4.

Bertolak dari permasalahan dan kajian teoritis yang telah diuraikan, penelitian ini menjadi penting untuk dilaksanakan guna meningkatkan kemampuan membaca dan memirsa peserta didik kelas IV SDN Banyuajuh 4 melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media audiovisual cerita boneka tangan. Melalui penelitian tindakan kelas ini, diharapkan aktivitas belajar, keterlibatan peserta didik, serta hasil belajar Bahasa Indonesia dapat meningkat sehingga pembelajaran berlangsung lebih aktif, menarik, dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dipadukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif-kuantitatif. Pemilihan PTK didasarkan pada tujuan penelitian, yakni memperbaiki proses dan hasil pembelajaran secara sistematis melalui serangkaian tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, diamati, kemudian direfleksikan dalam siklus yang berkesinambungan (Arikunto et al., 2021). Pendekatan kualitatif deskriptif diterapkan guna menggambarkan secara mendalam proses pembelajaran, aktivitas peserta didik, serta peran guru, sementara pendekatan kuantitatif dimanfaatkan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik melalui data persentase ketuntasan belajar.

Rancangan penelitian ini berpedoman pada model Kemmis dan McTaggart, yang pada setiap siklusnya mencakup empat tahapan, yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilangsungkan dalam dua siklus, dengan setiap siklus diawali identifikasi kendala yang muncul, dilanjutkan penerapan tindakan perbaikan, serta diakhiri evaluasi sebagai landasan penyempurnaan pada siklus selanjutnya.

Lokasi penelitian bertempat di SDN Banyuajuh 4, Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan, yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Adapun subjek penelitian melibatkan 9 peserta didik kelas IV, dengan rincian 2 peserta didik perempuan dan 7 peserta didik laki-laki.

Data penelitian dihimpun melalui tiga teknik. Teknik pertama berupa observasi dengan memanfaatkan lembar pengamatan aktivitas belajar peserta didik yang meliputi empat aspek, yaitu keaktifan, pemahaman, partisipasi dalam diskusi, dan tingkat konsentrasi, di mana setiap aspek dinilai melalui skala persentase berdasarkan pengamatan langsung selama pembelajaran berlangsung. Teknik kedua berupa tes hasil belajar, mencakup soal membaca pemahaman serta rubrik penilaian kemampuan memirsa, yang diberikan pada setiap akhir siklus guna mengukur perkembangan kemampuan membaca dan memirsa peserta didik. Teknik ketiga berupa dokumentasi, meliputi catatan lapangan, foto kegiatan pembelajaran, dan hasil pekerjaan peserta didik, yang berfungsi memperkuat kredibilitas data penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi aktivitas belajar serta instrumen tes kemampuan membaca dan memirsa. Penyusunan instrumen tes mengacu pada indikator capaian pembelajaran yang termuat dalam Kurikulum Merdeka mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Sebelum diimplementasikan, instrumen tersebut terlebih dahulu divalidasi oleh guru kelas serta dosen pembimbing guna memastikan kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Penelitian ini menetapkan Kriteria



Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, dengan ketentuan peserta didik dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 70 , dan dinyatakan belum tuntas apabila nilainya < 70 .

Keberhasilan penelitian ini ditandai apabila persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai $\geq 80\%$ serta rata-rata aktivitas belajar peserta didik berada pada kategori baik atau sangat baik di akhir siklus. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan hasil observasi dan tes pada setiap siklus, sehingga perkembangan aktivitas maupun hasil belajar peserta didik dapat teramati secara bertahap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilangsungkan dengan tujuan meningkatkan kemampuan membaca dan memirsa peserta didik kelas IV SDN Banyuajuh 4 melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media audiovisual cerita boneka tangan. Pelaksanaannya mencakup dua siklus, yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui hasil tes serta observasi terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung pada kedua siklus tersebut. Temuan menunjukkan adanya peningkatan, baik pada aktivitas peserta didik maupun hasil belajar, di setiap siklusnya. Peningkatan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut:

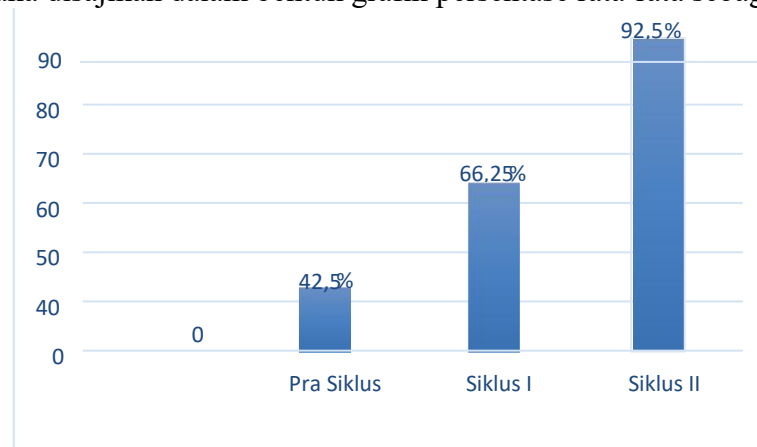
Tabel 1. Presentase Aktivitas Belajar Siswa per Siklus

Siklus	Keaktifan	Partisipasi	Rata – Rata
Pra Siklus	40 %	35 %	42,5 %
Siklus I	65 %	60 %	66,25 %
Siklus II	90 %	90 %	92,5 %

Tabel 2. Detail Aktivitas Berdasarkan Aspek

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Keaktifan	40 %	65 %	90 %
Pemahaman	45 %	70 %	95 %
Partisipasi	35%	60 %	90 %
Konsentrasi	50 %	70 %	95 %

Berdasarkan Tabel 1 dan 2, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dari pra siklus hingga siklus II. Selanjutnya, untuk memperjelas peningkatan aktivitas belajar siswa, maka disajikan dalam bentuk grafik persentase rata-rata sebagai berikut:



Gambar 1. Gambar Rata – rata Aktivitas Belajar Siswa



Gambar 1 memperlihatkan adanya peningkatan aktivitas peserta didik sepanjang proses pembelajaran, yang diamati berdasarkan empat aspek, yaitu keaktifan, pemahaman terhadap materi, partisipasi dalam diskusi, dan konsentrasi belajar. Pada tahap pra siklus, mayoritas peserta didik masih menunjukkan sikap pasif, mudah teralihkan fokusnya, serta mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan maupun tayangan yang disajikan. Mereka juga cenderung enggan berpartisipasi dalam diskusi dan lebih banyak bergantung pada penjelasan guru.

Memasuki siklus I, mulai tampak adanya perubahan ke arah yang lebih baik. Peserta didik berangsur-angsur terlibat dalam pembelajaran, kendati belum merata di seluruh kelas. Sebagian di antaranya sudah mulai berani mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban, sementara sebagian lainnya masih belum sepenuhnya aktif karena masih berada dalam proses penyesuaian terhadap model pembelajaran yang baru diterapkan.

Pada siklus II, peningkatan terjadi secara signifikan di seluruh aspek yang diamati. Ketika media audiovisual cerita boneka tangan ditayangkan, antusiasme peserta didik tampak jauh lebih tinggi dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Bahkan peserta didik yang sebelumnya kurang memperhatikan mulai menunjukkan fokus terhadap tayangan yang diputar, dan beberapa di antaranya secara spontan memberikan respons terhadap tokoh maupun alur cerita dalam video pembelajaran tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa media audiovisual efektif dalam menarik perhatian peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik tampak lebih aktif, mampu memahami materi dengan baik, terlibat dalam diskusi, serta memperlihatkan tingkat konsentrasi yang tinggi, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif dibandingkan tahap-tahap sebelumnya.

Selain aktivitas belajar, peningkatan turut tampak pada hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran, sebagaimana disajikan dalam Tabel 3 berikut:

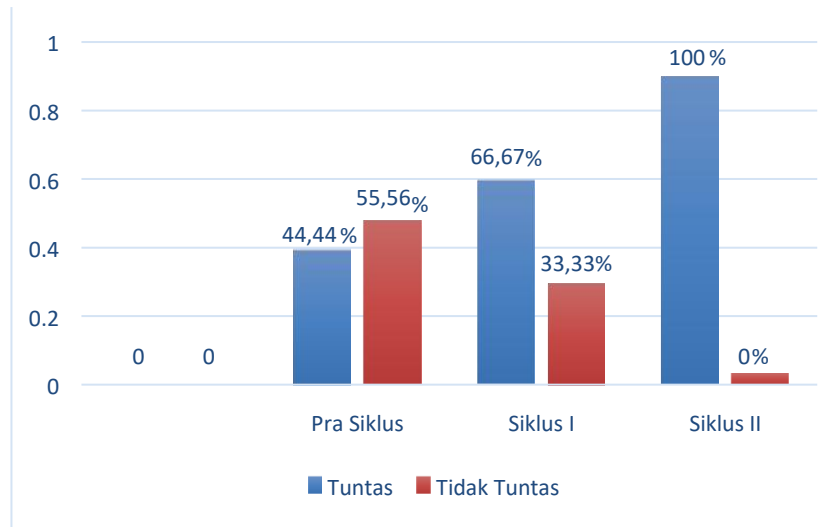
Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Siklus	Kategori	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Pra Siklus	Tuntas	70	2	4 (44,44 %)
		80	2	
	Tidak Tuntas	50	2	5 (55,56 %)
	60	3		
Siklus I	Tuntas	70	2	6 (66,67 %)
		80	4	
	Tidak Tuntas	60	3	3 (33,33 %)
Siklus II	Tuntas	80	3	9 (100 %)
		90	3	
		100	3	
	Tidak Tuntas	-	0	0 %

Tabel 4. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar

No	Ketuntasan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	4 (44,44%)	6 (66,67%)	9 (100%)
2	Tidak Tuntas	5 (55,56%)	3 (33,33%)	0 (0%)
Jumlah		9 (100%)	9 (100%)	9 (100%)

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan nilai siswa dari pra siklus hingga siklus II. Selanjutnya, untuk memperjelas peningkatan ketuntasan belajar siswa, disajikan dalam bentuk persentase sebagai berikut:



Gambar 2. Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 2 tampak bahwa persentase ketuntasan belajar peserta didik mengalami kenaikan pada setiap siklusnya, yakni dari 44,44% pada tahap pra siklus menjadi 66,67% pada siklus I, sebelum akhirnya melonjak menjadi 100% pada siklus II. Sejalan dengan itu, persentase peserta didik yang belum tuntas justru menurun dari 33,33% pada pra siklus dan siklus I menjadi 0% pada siklus II. Capaian ini mengindikasikan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media audiovisual cerita boneka tangan terbukti mampu mendongkrak hasil belajar peserta didik secara optimal.

Pembahasan

Berdasarkan temuan yang telah dipaparkan, penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media audiovisual cerita boneka tangan terbukti efektif dalam mendongkrak aktivitas maupun hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Banyuajuh 4, khususnya pada kemampuan membaca dan memirsa. Peningkatan tersebut berlangsung secara gradual di setiap siklus, baik dari sisi aktivitas belajar maupun ketuntasan hasil belajar.

Di antara aspek aktivitas belajar, peningkatan paling menonjol tampak pada konsentrasi dan pemahaman, yang masing-masing melonjak dari 50% dan 45% pada pra siklus menjadi 95% pada siklus II. Capaian ini selaras dengan temuan Nurcahyanti dan Tirtoni (2023) yang menyebutkan bahwa media audiovisual mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik karena menghadirkan pembelajaran yang lebih konkret dan menarik. Rahmawati dan Lestari (2023) turut menjelaskan bahwa media audiovisual berkontribusi terhadap peningkatan konsentrasi belajar peserta didik melalui penyajian pengalaman belajar yang lebih nyata. Pemanfaatan cerita boneka tangan sebagai media audiovisual menghadirkan pengalaman belajar yang khas, mengingat karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai cerita, gambar, serta aktivitas visual yang menarik.

Sementara itu, aspek partisipasi mencatatkan peningkatan paling rendah dibandingkan tiga aspek lainnya, yaitu dari 35% pada pra siklus menjadi 90% pada siklus II. Kendati peningkatan tersebut masih tergolong signifikan, rendahnya partisipasi pada pra siklus dan siklus I mengindikasikan bahwa pola belajar pasif yang sudah terbentuk sebelumnya tidak dapat berubah secara instan hanya dengan pergantian model pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan Prasetyo dan Abduh (2021), pembelajaran yang bersifat *teacher centered* dalam jangka panjang



cenderung membentuk kebiasaan belajar pasif yang tidak mudah diubah dalam waktu singkat. Dengan demikian, lambannya peningkatan pada aspek partisipasi semestinya dipandang sebagai bagian dari proses adaptasi peserta didik terhadap model pembelajaran baru, bukan sebagai indikasi kegagalan intervensi yang diterapkan.

Adapun peningkatan hasil belajar dari 44,44% pada pra siklus menjadi 100% pada siklus II mencerminkan efektivitas intervensi yang diberikan. Sinaga et al. (2024) menerangkan bahwa penyampaian informasi melalui perpaduan unsur audio dan visual secara bersamaan lebih mudah dicerna oleh peserta didik sekolah dasar. Fitriyani et al. (2024) menambahkan bahwa media audiovisual membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan bermakna. Capaian ketuntasan 100% pada siklus II juga sejalan dengan temuan Ilfa et al. (2023) yang membuktikan bahwa perpaduan *Discovery Learning* dengan media audiovisual berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan peserta didik, dengan rerata nilai *posttest* yang naik dari 47,84 menjadi 80,36.

Kendati demikian, hasil tersebut perlu dimaknai secara cermat. Capaian ketuntasan 100% pada siklus II, sekalipun merupakan hasil yang menggembirakan, sepatutnya dipahami dalam konteks jumlah subjek penelitian yang sangat terbatas, yakni hanya 9 peserta didik. Dengan jumlah subjek sekecil ini, kendala belajar yang dialami satu atau dua peserta didik saja berpotensi mengubah persentase secara drastis, sehingga generalisasi temuan ke kelas atau sekolah lain perlu dilakukan secara hati-hati. Keterbatasan ini tidak menghilangkan makna temuan dalam konteks perbaikan pembelajaran di kelas yang diteliti, namun tetap menjadi pertimbangan penting dalam memaknai signifikansi hasil yang diperoleh.

Selain keterbatasan jumlah subjek, terdapat pula sejumlah faktor eksternal yang berpotensi memengaruhi hasil penelitian dan perlu diakui sebagai keterbatasan. Pertama, penelitian ini dilaksanakan oleh guru kelas yang sekaligus bertindak sebagai peneliti, sehingga berpotensi memunculkan bias observasi mengingat penilai dan pelaksana tindakan berasal dari pihak yang sama. Kedua, desain PTK ini tidak melibatkan kelompok kontrol, sehingga belum dapat dipastikan apakah peningkatan yang terjadi sepenuhnya bersumber dari intervensi model *Discovery Learning* dan media audiovisual, ataukah turut dipengaruhi faktor lain seperti efek *novelty* — yakni antusiasme peserta didik terhadap sesuatu yang baru dan berbeda dari rutinitas pembelajaran sehari-hari. Pangesti dan Radia (2021) mengingatkan pentingnya konfirmasi atas peningkatan hasil belajar dalam PTK melalui penelitian lanjutan dengan desain yang lebih ketat, guna memisahkan pengaruh intervensi dari faktor-faktor kontekstual lainnya.

Ditinjau dari penerapan model *Discovery Learning*, tahap *stimulation* dan *data collection* tercatat sebagai tahapan yang paling berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan memirsanya. Pada tahap *stimulation*, penggunaan media audiovisual cerita boneka tangan berhasil mengalihkan peserta didik dari pola belajar pasif menuju keterlibatan yang lebih aktif. Sementara pada tahap *data collection*, kegiatan diskusi kelompok mendorong peserta didik untuk saling bertukar pemahaman mengenai isi tayangan yang disaksikan. Yuliana (2021) menyatakan bahwa *Discovery Learning* mampu mendorong aktivitas belajar karena melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses penemuan konsep. Sari dan Marlina (2022) menambahkan bahwa model ini efektif meningkatkan kemampuan literasi peserta didik karena melatih pemahaman informasi melalui proses berpikir yang aktif.

Keberhasilan penelitian ini juga tidak terlepas dari kesesuaian antara karakteristik media yang digunakan dengan tahap perkembangan peserta didik kelas IV sekolah dasar. Sukmanasa et al. (2022) menjelaskan bahwa media audiovisual mampu meningkatkan kemampuan memahami bacaan sekaligus informasi visual pada peserta didik sekolah dasar. Rahmawati dan Sari (2023) mempertegas bahwa pemanfaatan media audiovisual dalam pembelajaran mampu



mendongkrak kemampuan literasi peserta didik secara bertahap. Meski demikian, perlu dicatat bahwa keberhasilan penggunaan media audiovisual sangat bergantung pada kualitas konten, ketepatan durasi tayangan, serta kepiawaian guru dalam memandu diskusi pascapenayangan. Dalam penelitian ini, aspek-aspek tersebut belum diukur secara terpisah, sehingga kontribusi spesifik masing-masing komponen terhadap hasil belajar belum dapat dipastikan secara akurat.

Dengan mempertimbangkan keseluruhan temuan beserta keterbatasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media audiovisual cerita boneka tangan merupakan alternatif pembelajaran yang efektif dalam konteks kelas yang diteliti. Wahyuni dan Kristin (2022) menegaskan bahwa *Discovery Learning* mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna sehingga mendorong motivasi belajar peserta didik. Guna memperkuat simpulan ini, penelitian lanjutan dengan jumlah subjek yang lebih besar, instrumen yang terstandarisasi, serta desain yang memungkinkan perbandingan antarkelompok sangat direkomendasikan untuk dilakukan.

KESIMPULAN

Penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media audiovisual cerita boneka tangan terbukti mampu mendongkrak aktivitas maupun hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Banyuajuh 4 pada kemampuan membaca dan memirsa. Rata-rata aktivitas belajar peserta didik tercatat meningkat dari 42,5% pada pra siklus menjadi 92,5% pada siklus II, sementara ketuntasan hasil belajar turut melonjak dari 44,44% pada pra siklus menjadi 100% pada siklus II.

Temuan tersebut mengandung implikasi bahwa perpaduan antara model pembelajaran berbasis penemuan dengan media yang selaras dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dapat dijadikan alternatif yang efektif untuk mengatasi persoalan pembelajaran yang cenderung pasif dan monoton, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kendati demikian, hasil penelitian ini perlu dimaknai sesuai dengan konteksnya. Keterbatasan jumlah subjek (9 peserta didik) serta tidak adanya kelompok kontrol membatasi kemampuan generalisasi temuan ini secara lebih luas. Oleh sebab itu, penelitian lanjutan disarankan untuk: (1) mereplikasi kajian ini dengan jumlah subjek yang lebih besar serta konteks sekolah yang lebih beragam; (2) menerapkan desain eksperimen atau *quasi-eksperimen* guna menguji efektivitas model secara lebih ketat; dan (3) mengukur secara terpisah kontribusi model *Discovery Learning* serta media audiovisual terhadap peningkatan kemampuan membaca dan memirsa peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Eriansyah, Y., & Baadilla, I. (2023). Model discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 151–158. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.378>
- Fauzi, A., & Widodo, H. (2024). Pengaruh discovery learning terhadap kemampuan memahami bacaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 55–66. <https://doi.org/10.21009/JPD.151.06>
- Fitriyani, N., Hasanah, U., & Putra, A. (2024). Penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1445–1453. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7132>



- Hidayati, N., Rahman, A., & Putra, F. (2023). Pengaruh pembelajaran aktif terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Obsesi*, 7(2), 1550–1561. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3987>
- Ilfa, M. K., Ardianti, S. D., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh discovery learning berbantu media audiovisual terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 6(1), 141–152. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v6i1.2979>
- Iqbal, M., Fadullah, R., Sopyan, S. H., & Alpian, Y. (2024). Pengaruh media audio visual terhadap kemampuan membaca pada anak kelas dua sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3208–3214. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12868>
- Nitasari, E. T., Handini, O., & Mustofa, M. (2024). Analisis media audio visual pada kemampuan literasi kelas 5 SD. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3852–3861. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/8687>
- Nurcahyanti, R. M., & Tirtoni, F. (2023). Media pembelajaran audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 265–270. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4605>
- Nurhayati, S., Ramadhani, D., & Putri, A. (2023). Penerapan discovery learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 3122–3131. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.6011>
- Pangesti, W., & Radia, E. H. (2021). Meta analisis pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-an*, 8(2), 281–286. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1313>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Putri, M., & Ananda, R. (2024). Pengembangan kemampuan memirsia siswa sekolah dasar melalui media audiovisual. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 35–46. <https://doi.org/10.21009/JPD.151.03>
- Rahayu, S., & Firmansyah, D. (2022). Peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar melalui pembelajaran aktif. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8123–8131. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3798>
- Rahmawati, D., & Lestari, I. (2023). Pengaruh media audiovisual terhadap perhatian belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Obsesi*, 7(3), 2210–2221. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4122>
- Rahmawati, I., & Sari, W. N. (2023). Peningkatan kemampuan literasi siswa kelas 3 berbantuan media audiovisual materi penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 2(5), 796–804. <https://journal-nusantara.com/index.php/PESHUM/article/view/1800>
- Safitri, W. C. D. (2021). Penerapan model discovery learning dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1321–1328. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.925>
- Sari, R., & Marlina, E. (2022). Efektivitas discovery learning terhadap kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 88–97. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v8i1.17654>



- Sinaga, W. T. M., Sihombing, L. N., & Napitupulu, R. P. (2024). Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1872–1880. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7486>
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Wahyudi, W. (2022). Penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 145–154. <https://doi.org/10.21009/JPD.132.05>
- Wahyuni, S., & Kristin, F. (2022). Efektivitas model discovery learning terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal Obsesi*, 6(4), 3456–3465. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2321>
- Yuliana, N. (2021). Penerapan model discovery learning dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1021–1029. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.870>