



This work is licensed under

[a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Afaf Nabila¹, Gunawan², Nova Abadul Fahmi³

Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Purwokerto, Indonesia^{1,2,3}

***gun.oge@gmail.com**

Keywords :

*Discovery Learning;
literasi; motivasi*

ABSTRACT

Kemampuan literasi dan motivasi belajar merupakan kompetensi penting yang harus dikembangkan pada siswa sekolah dasar dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Namun, kenyataannya pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi metode ceramah yang bersifat satu arah, kurang kontekstual, serta minim pemanfaatan media pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya literasi dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan motivasi belajar siswa kelas VA SD Negeri 3 Lingsari melalui penerapan model Discovery Learning berbantuan media diorama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi tes kemampuan literasi, angket motivasi belajar, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan triangulasi sumber dan teknik untuk menjaga keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Discovery Learning berbantuan media diorama mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa secara signifikan, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 66% pada siklus I menjadi 83% pada siklus III, dengan seluruh siswa mencapai nilai di atas KKTP. Selain itu, motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 68% menjadi 82%. Temuan ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis penemuan yang didukung media konkret dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna. Oleh karena itu, model Discovery Learning berbantuan media diorama direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan literasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi merupakan salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki siswa dalam menghadapi berbagai tantangan di abad ke-21. Literasi tidak hanya terbatas kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup beragam kegiatan seperti memahami bacaan, menuangkan gagasan dalam tulisan, serta berpikir kritis. Semua ini menjadi bekal penting agar seseorang mampu terus belajar sepanjang hayat (Khakima, Marlina, & Zahra, 2021). Oleh karena itu, literasi merupakan kemampuan mendasar yang perlu dikembangkan sejak dini agar peserta didik mampu memahami dan memaknai lingkungannya, baik dalam konteks kehidupan saat ini maupun sebagai bekal menghadapi tantangan di masa depan (Karima, 2021).

Meskipun demikian, terdapat berbagai tantangan yang menghambat upaya peningkatan literasi siswa di jenjang sekolah dasar. Salah satunya adalah terbatasnya kreativitas guru dalam merancang dan memanfaatkan lingkungan belajar, yang sering kali hanya bergantung pada papan tulis, pulpen, serta gambar di dinding sebagai sumber belajar. Kondisi ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, yang berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman yang mereka peroleh. Selain itu, metode pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah membuat proses pembelajaran cenderung monoton, kurang menarik, dan melelahkan, karena berlangsung secara satu arah (Setiawati, Dabukke, & Hutagoal, 2024). Selain itu, kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran juga menjadi tantangan, khususnya karena materi pelajaran sering kali dianggap sulit dan kurang relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka. (Muliastri, 2025)

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, Kemendikbudristek mengadakan asesmen nasional sebagai salah satu instrumen untuk memetakan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Rapor pendidikan Indonesia merupakan hasil asesmen tersebut yang menyajikan capaian belajar siswa dari berbagai aspek, termasuk literasi membaca, numerasi, karakter, dan iklim sekolah (Kemendikbudristek, 2022). Berdasarkan data rapor pendidikan tahun 2022, kemampuan literasi siswa kelas V SD Negeri 3 Linggasari tergolong sedang, dengan skor 65,52%. Kondisi ini mengindikasikan bahwa masih ada siswa yang belum memiliki kemampuan dalam memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, serta menyimpulkan bacaan secara utuh.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas VA menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran masih banyak menggunakan metode ceramah yang bersifat satu arah, serta kurang melibatkan variasi pendekatan pembelajaran yang mengakomodasi gaya belajar siswa. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang terlibat dalam proses diskusi, dan tidak terdorong mengemukakan pendapat atau bertanya. Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada rendahnya tingkat literasi dan motivasi belajar mereka.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sekaligus memperkuat kemampuan literasi mereka adalah penggunaan model *Discovery Learning*. Model ini mendorong siswa untuk secara aktif dan mandiri membangun pemahaman konsep dari materi pembelajaran, hingga pada akhirnya mampu menarik kesimpulan sendiri dengan bimbingan guru yang berperan sebagai fasilitator (Saputri, Roulia, & Zuliani (2023). Secara sintaks *Discovery Learning* terdiri atas enam tahapan utama, yaitu; (1) *Stimulation* atau pemberian rangsangan, yaitu tahap ketika guru memulai pembelajaran dengan menghadirkan stimulus untuk memantik rasa ingin tahu siswa; (2) *Problem statement* atau identifikasi masalah, di mana siswa dihadapkan pada permasalahan yang perlu dipecahkan, kemudian guru membimbing mereka merumuskan masalah sesuai topik pembelajaran; (3) *Data collection* atau pengumpulan data, yakni siswa diarahkan untuk mencari dan mengumpulkan beragam informasi guna menjawab permasalahan tersebut; (4) *Data processing* atau pengolahan data, ketika siswa menganalisis dan menginterpretasikan data yang telah dikumpulkan; (5) *Verification* atau pembuktian, yakni siswa membandingkan temuan mereka dengan konsep atau teori yang relevan untuk memeriksa keakuratan hasil; dan (6) *Generalization* atau

penarikan kesimpulan, yaitu tahap di mana siswa merumuskan simpulan berdasarkan hasil temuan yang diperoleh (Rifani, 2024).

Penerapan model discovery learning dapat mengubah gaya belajar siswa yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dan kreatif. Dengan diberikannya ruang bagi siswa untuk secara mandiri mencari dan mengolah informasi selama proses pembelajaran, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna serta memudahkan mereka dalam mengingat materi. Sebagaimana dijelaskan oleh Ausubel, belajar bermakna terjadi ketika pengetahuan baru dapat dihubungkan dengan konsep-konsep yang telah dimiliki dalam struktur kognitif seseorang, sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat lebih mudah diingat dan tersimpan lebih lama dalam ingatan siswa (Jannah, Hadiprasetyo, & Harsan, 2022). Untuk menunjang penerapan model pembelajaran tersebut, dibutuhkan media yang mampu merangsang minat dan membantu pemahaman siswa.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, dengan tujuan menarik perhatian, membangkitkan minat, cara berpikir, serta membangun perasaan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, media tersebut juga membantu siswa dalam memahami dan menjadikan konsep yang dipelajari lebih nyata (Evitasari & Aulia, 2022). Salah satu media yang relevan adalah diorama, yaitu media tiga dimensi yang digunakan untuk merepresentasikan suatu objek atau situasi tertentu, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak melalui penyajian yang lebih konkret dan jelas. Media ini menawarkan berbagai keunggulan dalam proses pembelajaran. Pertama, diorama dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan teks atau gambar dua dimensi, sehingga siswa dapat mengamati bentuk konkretnya dan lebih mudah memahami serta mengingat informasi tersebut. Kedua, diorama juga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam belajar. Mereka dapat mengamati detail dari setiap bagian diorama, berinteraksi langsung, bahkan membuat sendiri diorama sebagai bentuk proyek belajar, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan (Fitriyani, Budiana, & Nur'Azizah, 2024)

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan motivasi belajar siswa kelas VA SD Negeri 3 Linggasari melalui penerapan model Discovery Learning dengan bantuan media diorama. Penelitian ini penting karena menawarkan inovasi dalam praktik pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan konstruktivis dan media visual kontekstual, yang diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan literasi ditingkat sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas praktik pembelajaran secara bertahap melalui serangkaian tindakan reflektif di dalam kelas. PTK memungkinkan guru untuk mengenali masalah pembelajaran secara nyata dan mencari solusi melalui tindakan yang terencana (Arikunto, 2015). Pendekatan kualitatif digunakan karena mampu memberikan gambaran yang mendalam terhadap proses pembelajaran serta respons siswa dalam konteks alami (Moleong, 2019). Penelitian ini dilaksanakan di kelas VA SD Negeri 3 Linggasari selama bulan April hingga Mei 2025, dengan subjek penelitian 18 siswa kelas VA.

Desain penelitian ini didasarkan pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yang mencakup empat tahapan, diantaranya perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap tahap dilakukan secara siklus dan berulang dengan tujuan untuk melakukan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus sebelumnya (Sugiyono, 2021). Peneliti berperan aktif sebagai perencana, pelaksana, sekaligus pengamat dalam pelaksanaan tindakan, yang sejalan dengan prinsip bahwa dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen utama yang terlibat langsung dilapangan (Moleong, 2019).

Fokus penelitian ini adalah pelaksanaan model Discovery Learning dengan bantuan media diorama pada mata pelajaran IPAS pada topik “Bumiku Sayang Bumiku Malang”. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, angket motivasi belajar, dan tes literasi siswa, serta dokumentasi kegiatan dalam bentuk foto dan catatan lapangan. Observasi dilakukan untuk mencermati keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berbasis penemuan. Sementara itu, angket motivasi belajar disusun berdasarkan indikator yang meliputi perhatian, relevansi, percaya diri, dan kepuasan (Sari, Sunarno, & Sarwanto, 2018). Untuk mengukur literasi, peneliti menggunakan tes yang mencakup kemampuan mengintegrasikan, menginterpretasikan, merefleksi, dan mengevaluasi (Harsiati, 2018). Kisi-kisi tes disusun mengacu pada capaian pembelajaran IPAS sesuai Kurikulum Merdeka dan disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Proses analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan temuan-temuan yang muncul selama tindakan berlangsung (Sugiyono, 2021). Untuk menjaga keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik, yang berarti membandingkan berbagai jenis data (hasil observasi, angket, tes, dan dokumentasi) untuk melihat konsistensi informasi. Selain itu, proses refleksi dilakukan bersama observer guna meninjau keefektifan tindakan dan menentukan langkah perbaikan pada siklus selanjutnya (Wijaya, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

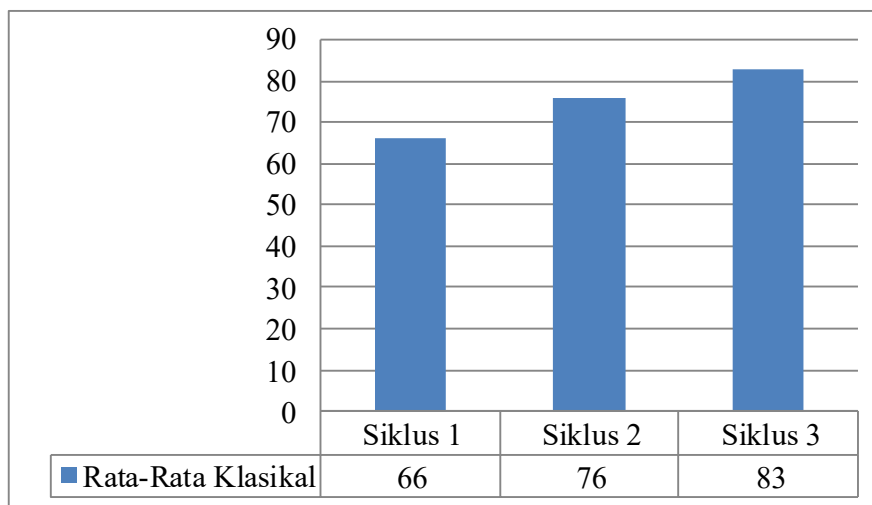
HASIL

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga siklus dengan subjek 18 siswa kelas VA SD Negeri 3 Linggasari. Fokus penelitian ini adalah untuk mengumpulkan informasi mengenai efektivitas model Discovery Learning berbantuan media diorama dalam meningkatkan literasi dan motivasi belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen untuk tes kemampuan literasi dan angket motivasi belajar.

1. Kemampuan Literasi

Data kemampuan literasi diperoleh melalui tes tertulis yang diberikan pada akhir setiap siklus. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa adalah 66% dengan 8 siswa mencapai nilai diatas KKTP dan 10 siswa dibawah KKTP. Pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 76% dengan 14 siswa mencapai nilai diatas KKTP dan 4 siswa masih dibawah. Pada siklus III, rata-rata meningkat menjadi 83% dan seluruh 18 siswa telah mencapai nilai diatas KKTP.

Selain menunjukkan peningkatan secara kuantitatif, hasil tes tertulis pada setiap siklus juga memperlihatkan perubahan kualitas pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Pada siklus I, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan informasi, menafsirkan data, serta menarik kesimpulan secara tepat, sehingga berdampak pada rendahnya capaian nilai. Memasuki siklus II, kemampuan siswa mulai berkembang, ditandai dengan meningkatnya ketepatan jawaban, kemampuan mengaitkan konsep dengan konteks pembelajaran, serta berkurangnya kesalahan dalam menyelesaikan soal. Pada siklus III, hampir seluruh siswa telah mampu memahami permasalahan secara komprehensif, mengolah informasi dengan lebih sistematis, dan menyajikan jawaban yang runtut dan logis. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata, tetapi juga memperkuat kualitas literasi siswa secara menyeluruh.



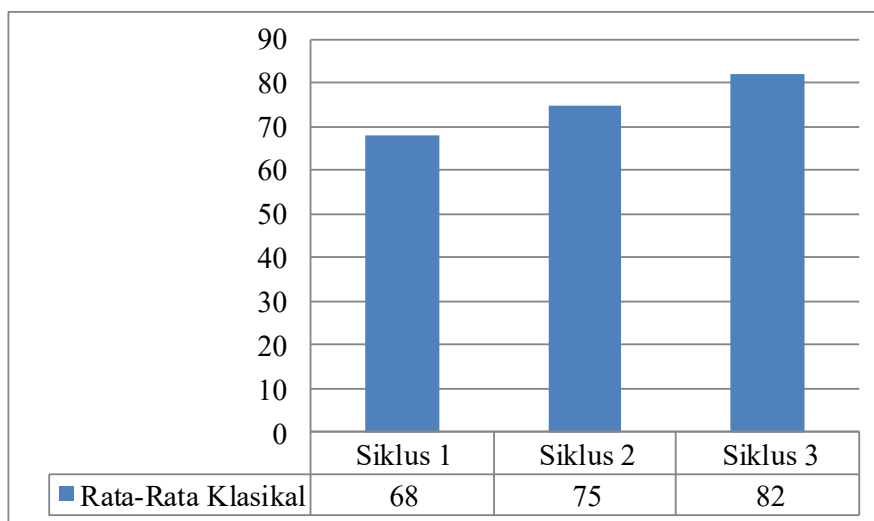
Gambar 1. Persentase peningkatan setiap siklus kemampuan literasi

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan literasi matematika peserta didik pada setiap siklus pembelajaran. Pada siklus I, persentase literasi matematika mencapai 66%, yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematika peserta didik masih berada pada kategori cukup dan belum optimal. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, persentase literasi matematika meningkat menjadi 76%, menandakan adanya perkembangan yang signifikan dalam kemampuan peserta didik memahami, menafsirkan, dan menggunakan konsep matematika dalam berbagai konteks. Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan mulai memberikan dampak positif. Selanjutnya, pada siklus III, persentase literasi matematika kembali mengalami peningkatan menjadi 83%, yang mengindikasikan bahwa kemampuan literasi matematika peserta didik telah mencapai kategori baik. Secara keseluruhan, peningkatan persentase dari siklus I ke siklus III menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelanjutan dan reflektif efektif dalam meningkatkan literasi matematika peserta didik.

2. Motivasi Belajar

Untuk mengukur motivasi belajar siswa, penelitian ini menggunakan angket tertutup yang dibagikan pada akhir pembelajaran di setiap siklus. Hasil pengukuran pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa berada pada angka 68%, yang termasuk dalam kategori cukup. Capaian ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa belum terbentuk secara optimal, di mana sebagian siswa masih kurang antusias, belum sepenuhnya terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta masih ragu untuk bertanya maupun menyampaikan pendapat selama proses belajar berlangsung.

Pada siklus II, rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 75%, yang menunjukkan adanya perubahan positif terhadap sikap dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Peningkatan ini berlanjut pada siklus III dengan persentase motivasi belajar mencapai 82% dan berada pada kategori baik. Kenaikan motivasi belajar tersebut menandakan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan semakin efektif dalam menumbuhkan minat, kepercayaan diri, dan antusiasme siswa. Secara keseluruhan, peningkatan motivasi belajar dari siklus ke siklus menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna bagi siswa.



Gambar 2. Persentase peningkatan setiap siklus Motivasi Belajar

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran. Pada Siklus I, persentase motivasi belajar mencapai 68%, yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik berada pada kategori cukup, namun masih memerlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, pada Siklus II terjadi peningkatan motivasi belajar menjadi 75%. Peningkatan sebesar 7% ini mengindikasikan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan mulai memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik tampak lebih aktif dan menunjukkan minat yang lebih tinggi dibandingkan pada siklus sebelumnya.

Pada Siklus III, persentase motivasi belajar kembali meningkat menjadi 82%, yang termasuk dalam kategori baik. Kenaikan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan semakin efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Secara keseluruhan, peningkatan persentase dari Siklus I hingga Siklus III menegaskan bahwa pelaksanaan tindakan pembelajaran berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan dan berkelanjutan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Discovery Learning berbantuan media diorama terbukti berhasil dalam meningkatkan kemampuan literasi dan motivasi belajar siswa kelas VA SD Negeri 3 Lingsarari dalam pembelajaran IPAS. Temuan ini selaras dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan mutu pembelajaran melalui strategi pembelajaran inovatif dan kontekstual yang mendorong keterlibatan aktif siswa.

Pada siklus I, hasil tes kemampuan literasi siswa masih pada tingkat yang rendah. Salah satu penyebabnya adalah belum optimalnya pemanfaatan media diorama sebagai sarana pembelajaran, serta minimnya partisipasi siswa dalam mengamati dan menyimpulkan materi. Beberapa siswa juga belum terbiasa dengan pendekatan belajar kolaboratif dan eksploratif. Djamarah (2011) mengemukakan bahwa jika pembelajaran yang tidak memberi ruang bagi siswa untuk aktif berpartisipasi cenderung membuat mereka pasif dan sulit memahami materi secara mendalam.

Selanjutnya siklus II, guru melakukan perbaikan strategi pembelajaran dengan meningkatkan kualitas media diorama, memperjelas petunjuk kerja dalam LKPD, serta memberikan pendampingan yang lebih

intensif saat diskusi kelompok. Perubahan ini berdampak pada peningkatan aktivitas siswa dalam mengamati, mendiskusikan, dan menyimpulkan informasi. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Martir, Sayangan, & Beku (2024) yang menunjukkan bahwa *Discovery Learning* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, membantu siswa memahami materi dalam mata pelajaran IPAS, serta melatih kemampuan mereka dalam memecahkan masalah dan berpikir analitis.

Pada siklus III, efektivitas pembelajaran meningkat secara signifikan. guru menerapkan teknik tanya jawab terbuka untuk membangun rasa ingin tahu siswa dan memberikan apresiasi sebagai bentuk penguatan positif. Media diorama yang digunakan juga dirancang lebih kontekstual, menyesuaikan dengan lingkungan sekitar siswa. Strategi ini mendukung proses belajar bermakna, dimana siswa dapat menghubungkan informasi yang dipelajari dengan pengalaman nyata. Penelitian oleh Khaeroni dan Julia (2023) menguatkan hal ini, bahwa pemanfaatan media diorama dalam pembelajaran berkontribusi positif dan signifikan dalam mengembangkan kemampuan siswa memahami materi. Motivasi belajar siswa pun mengalami peningkatan. Siswa menjadi lebih percaya diri, antusias, dan menunjukkan komitmen dalam menyelesaikan tugas. Mereka juga berani mempresentasikan hasil kerja di depan kelas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Istidah, Suherman, & Holik, (2022) yang mengemukakan bahwa penerapan model *Discovery Learning* memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran, karena mampu meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa, baik secara fisik maupun mental. Dengan model ini, siswa terdorong untuk aktif mengikuti setiap langkah kegiatan, serta semakin tertarik dan termotivasi untuk menemukan dan mengidentifikasi permasalahan yang terkait dengan materi yang dipelajari.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media diorama mampu meningkatkan kemampuan literasi matematika peserta didik secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran. Pada siklus I, nilai rata-rata literasi matematika peserta didik mencapai 66%, dengan 8 siswa telah mencapai nilai di atas KKTP dan 10 siswa masih berada di bawah KKTP. Capaian ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematika peserta didik masih berada pada kategori cukup dan belum optimal. Kondisi tersebut dapat disebabkan oleh peserta didik yang masih dalam tahap adaptasi terhadap model pembelajaran *Discovery Learning*, khususnya dalam kegiatan mengamati, menanya, dan menemukan konsep secara mandiri.

Pada siklus II, nilai rata-rata literasi matematika meningkat menjadi 76%, dengan jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKTP bertambah menjadi 14 orang dan hanya 4 siswa yang masih berada di bawah KKTP. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik mulai terbiasa dengan tahapan *Discovery Learning*, seperti pengumpulan data, pengolahan informasi, dan penarikan kesimpulan. Penggunaan media diorama turut membantu peserta didik dalam memvisualisasikan konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan pendapat Bruner (1961) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam proses menemukan konsep melalui pengalaman langsung.

Pada siklus III, nilai rata-rata literasi matematika kembali meningkat menjadi 83%, dan seluruh 18 siswa telah mencapai nilai di atas KKTP. Capaian ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematika peserta didik telah berada pada kategori baik. Peningkatan yang konsisten dari siklus ke siklus menegaskan bahwa penerapan *Discovery Learning* berbantuan media diorama efektif dalam mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menafsirkan, dan menerapkan konsep matematika dalam berbagai konteks. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hosnan (2014) yang menyatakan bahwa *Discovery Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan literasi karena peserta didik dilatih untuk menemukan sendiri konsep melalui proses ilmiah. Selain itu, penggunaan media konkret seperti diorama juga mendukung teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar nyata dalam membangun pemahaman konsep (Sanjaya, 2016). Selain meningkatkan kemampuan literasi matematika, penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media diorama juga berdampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil angket, pada siklus I motivasi belajar peserta didik berada pada persentase 68%, yang termasuk dalam

kategori cukup. Pada tahap ini, sebagian peserta didik masih menunjukkan keraguan untuk aktif bertanya, mengemukakan pendapat, dan terlibat penuh dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar belum sepenuhnya terbentuk secara optimal.

Pada siklus II, persentase motivasi belajar meningkat menjadi 75%. Peningkatan sebesar 7% ini mengindikasikan bahwa peserta didik mulai menunjukkan ketertarikan dan antusiasme yang lebih tinggi terhadap pembelajaran. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan media diorama mendorong rasa ingin tahu peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Sardiman (2018), motivasi belajar dapat meningkat apabila peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran dan merasakan pengalaman belajar yang bermakna. Pada siklus III, persentase motivasi belajar kembali meningkat menjadi 82% dan berada pada kategori baik. Peserta didik tampak lebih percaya diri, aktif berdiskusi, serta menunjukkan minat yang tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan semakin efektif dalam menumbuhkan motivasi intrinsik peserta didik. Temuan ini sejalan dengan pendapat Uno (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan dan membangun pengetahuan sendiri dapat meningkatkan motivasi, rasa tanggung jawab, serta keterlibatan belajar.

Secara keseluruhan, peningkatan motivasi belajar dari siklus I hingga siklus III menegaskan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media diorama tidak hanya berpengaruh terhadap aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif peserta didik. Dengan demikian, model pembelajaran ini layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar secara berkelanjutan.

Secara umum, penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media diorama terbukti efektif menciptakan pembelajaran aktif, kontekstual, dan bermakna. Peningkatan kemampuan literasi tercermin dari kemampuan siswa dalam memahami informasi, membaca visual, menulis hasil pengamatan, dan mengkomunikasikan pemahaman. Motivasi belajar berkembang melalui keterlibatan emosi, rasai ingin tahu, serta sikap positif terhadap pembelajaran.

Dengan demikian, hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran berbasis penemuan yang didukung oleh media konkret seperti diorama sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lain yang memerlukan pemahaman kontekstual dan keterlibatan siswa. Strategi ini juga direkomendasikan untuk mendorong literasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar secara holistik.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Hasil pelaksanaan penelitian selama tiga siklus, menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media diorama terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan motivasi belajar siswa kelas VA SD Negeri 3 Linggasari pada mata pelajaran IPAS. Rata-rata kemampuan literasi meningkat dari 66% menjadi 83% dan seluruh siswa mencapai nilai di atas KKTP. Motivasi belajar juga naik dari 68% menjadi 82%, ditandai dengan meningkatnya keaktifan dan antusiasme siswa. Media diorama membantu siswa memahami materi secara visual dan kontekstual, serta mendorong pembelajaran aktif dan bermakna. Strategi ini direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara holistik.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru dapat mengimplementasikan model *Discovery Learning* berbantuan media diorama secara lebih luas dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan literasi dan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna. Sekolah diharapkan turut mendukung penerapan strategi ini dengan menyediakan fasilitas serta pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji efektivitas model ini pada mata pelajaran atau jenjang yang berbeda serta mempertimbangkan variabel lain seperti keterampilan berpikir kritis atau kemampuan kolaboratif siswa, guna memperkaya temuan dan memperluas penerapan. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat terus terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan memanfaatkan media secara optimal untuk memperkuat pemahaman serta menumbuhkan kemandirian dalam belajar.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Bruner, J. S. (1961). *The act of discovery*. *Harvard Educational Review*, 31(1), 21–32.
- Djamarah, S. B. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1.
- Fitriyani, E., Budiana, S., & Nur'Azizah, H. (2024). Implementasi Media Diorama Pada Pembelajaran IPAS Kelas III DI SDN Layungsari 2. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 299-309.
- Harsiati, T. (2018). Karakteristik soal literasi membaca pada program pisa. *Jurnal Litera*, 17(1), 90-106.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Istidah, A., Suherman, U., & Holik, A. (2022). Peningkatan hasil belajar IPA tentang materi sifat-sifat cahaya melalui metode discovery learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 2(1).
- Jannah, U. S. M., Hadiprasetyo, K., & Harsan, T. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Model Discovery Learning. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 39-46.
- Karima, O. N. (2021). Pengelolaan Perpustakaan sebagai Alternatif Penguatan Budaya Literasi di SD Muhammadiyah Sudagaran Wonosobo. *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 6(1).
- Kemendikbudristek. (2022). *Rapor Pendidikan Indonesia Tahun 2022*. Jakarta: Pusat Asesmen dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek.
- Khaeroni, K., & Julia, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD/MI. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 139-154.
- Khakima, L. N., Marlina, L., & Zahra, S. F. A. (2021, December). Penerapan literasi numerasi dalam pembelajaran siswa MI/SD. In *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI* (Vol. 1, pp. 775-792).

- Martir, L., Sayangan, Y. V., & Beku, V. Y. (2024). Penerapan model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(3), 757-766.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muliastri, N. K. E. (2025). Pengembangan Strategi Pembelajaran Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(1), 1-14.
- Rifani, S. A. C. (2024). MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM PADA SISWA KELAS 5 SD NEGERI 1 BOJONGKALONG. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 51-61.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputri, A. N., Roulia, A. R., & Zuliani, R. (2023). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Bangun Datar Dan Bangun Ruang Di Kelas V SDN Karet 2 Kabupaten Tangerang. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(4), 58-70.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, N., Sunarno, W., & Sarwanto, S. (2018). Analisis motivasi belajar siswa dalam pembelajaran fisika sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(1), 17-32.
- Setiawati, N. A., Dabukke, B. E., & Hutagoal, R. (2024). Implementasi Literasi Melalui Pembelajaran Ipas Berbasis Permainan Puzzle Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL TEKNOLOGI KESEHATAN DAN ILMU SOSIAL (TEKESNOS)*, 6(1), 83-93.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2019). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijaya, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.