



Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD

Muhammad Nada Fathul Huda¹, Hevy Risqi Maharani², Mohammad Lukman Hakim³

*^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang,
Indonesia, ³SD Islam Al Azhar 25 Semarang
Email: lionelnada123@gmail.com*

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Namun, hasil belajar peserta didik masih rendah karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru, penggunaan media audiovisual belum optimal, serta sebagian peserta didik kurang aktif dan mudah terdistraksi. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model *Discovery Learning* berbantu media *audiovisual*, perubahan keaktifan peserta didik, peningkatan hasil belajar, dan perubahan ketuntasan belajar dari prasiklus hingga siklus II. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan desain Kemmis dan McTaggart yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 28 peserta didik, terdiri atas 15 laki-laki dan 13 perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Nilai rata-rata meningkat dari 55,7 pada prasiklus menjadi 63,9 pada siklus I dan 82,3 pada siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 7,1% menjadi 21,4% dan 92,9%. Sebanyak 26 peserta didik mencapai KKM 75 pada siklus II. Dengan demikian, *Discovery Learning* berbantu media *audiovisual* berhasil meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *hasil belajar, Discovery Learning, media audiovisual, Bahasa Indonesia, penelitian tindakan kelas*

ABSTRACT

Indonesian language learning in elementary schools includes listening, speaking, reading, and writing skills. However, students' learning outcomes remain low because learning is often teacher-centered, audiovisual media is not used optimally, and some students show limited participation and are easily distracted. This study aimed to describe the implementation of the *Discovery Learning* model assisted by audiovisual media, changes in student activity, improvement in learning outcomes, and changes in classical mastery from the pre-cycle to the second cycle. This research employed Classroom Action Research using the Kemmis and McTaggart design, consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 28 students, comprising 15 boys and 13 girls. Data were collected through observation, interviews, and tests, and analyzed quantitatively and qualitatively. The average score increased from 55.7 in the pre-cycle to 63.9 in the first cycle and 82.3 in the second cycle. Classical mastery increased from 7.1% to 21.4% and finally to 92.9%. In

the second cycle, 26 students achieved the minimum mastery criterion of 75. Therefore, the implementation of Discovery Learning assisted by audiovisual media successfully improved students' activity and Indonesian language learning outcomes.

Keywords: *learning outcomes, Discovery Learning, audiovisual media, Indonesian language, classroom action research.*

PENDAHULUAN

Dinamika pendidikan di tingkat sekolah dasar, mata pelajaran Bahasa Indonesia sebenarnya bukan sekadar muatan kurikulum wajib. Ia bertindak sebagai fondasi sentral yang membentuk cara peserta didik berpikir dan menyampaikan gagasannya. Proses pembelajaran ini didesain secara komprehensif untuk mematangkan empat pilar utama literasi anak: kemampuan menyimak informasi dengan saksama, berbicara untuk mengartikulasikan pikiran, membaca dengan pemahaman yang utuh, dan menuliskan ide secara terstruktur. Realitanya di lapangan, keempat keterampilan fundamental ini adalah instrumen prasyarat. Ketika seorang anak belum tuntas menguasainya, mereka hampir pasti akan kesulitan mencerna instruksi maupun logika pada mata pelajaran lain, seperti Matematika atau IPA. Oleh karena itu, penguasaan Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah kunci pembuka bagi anak untuk dapat bertahan dan berkembang, baik dalam menyerap ilmu pengetahuan maupun membangun interaksi sosial yang bermakna sehari-hari (Sumianto et al., 2020).

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa kualitas capaian pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar masih menyisakan pekerjaan rumah yang besar bagi para pendidik. Berdasarkan observasi awal atau kondisi prasiklus pada siswa kelas II, terlihat jelas adanya kesenjangan antara target kurikulum dan kemampuan aktual siswa. Nilai rata-rata kelas yang hanya menyentuh angka 55,7 mengindikasikan bahwa penguasaan siswa terhadap materi dasar masih sangat terbatas. Lebih memprihatinkan lagi, tingkat ketuntasan belajar klasikal baru mencapai 7,1%. Artinya, lebih dari 60% populasi siswa di kelas tersebut masih kesulitan dan gagal memenuhi kriteria ketuntasan yang diharapkan. Fakta empiris ini menjadi sinyal kuat bahwa pendekatan atau metode pembelajaran konvensional yang sedang berjalan belum cukup efektif, sehingga menuntut adanya evaluasi dan tindakan perbaikan yang komprehensif (Yulinda, 2020). Penelitian lain menemukan bahwa hasil belajar menyimak siswa masih rendah karena kegiatan menyimak sering dianggap membosankan dan media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan kurang efektif (Efendi et al., 2022). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran, masih terdapat peserta didik yang kurang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Di dalam kelas juga terdapat beberapa peserta didik berkebutuhan khusus yang memiliki perilaku hiperaktif. Peserta didik tersebut cenderung sulit memusatkan perhatian, mudah terdistraksi, serta mengalami kesulitan mengikuti kegiatan pembelajaran secara optimal. Selama pembelajaran berlangsung, guru perlu memberikan perhatian dan pendampingan lebih kepada peserta didik tersebut. Kondisi ini menjadi tantangan bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh peserta didik secara aktif. Saat ini, banyak siswa yang kurang tertarik untuk membaca bahan ajar seperti buku atau dokumen konvensional. Hal ini mengakibatkan kemampuan literasi mereka secara

keseluruhan menjadi rendah.(Ningrum et al., 2023). pembelajaran konvensional (ceramah) kerap membuat siswa pasif, bosan, bahkan malas, penerapan pembelajaran visual dapat mencegah hal tersebut dalam pembelajaran bahasa. Selain itu, kegiatan utama pembelajaran visual seperti mengamati dan membaca, merupakan kompetensi dasar yang sangat krusial dalam literasi Bahasa Indonesia. Pemanfaatan media juga membantu memberikan kesempatan kepada siswa secara langsung untuk mencapai pemahaman secara efektif.(Ulia & Sari, 2018). Pembelajaran yang kurang melibatkan peserta didik secara langsung dapat menyebabkan mereka mudah merasa bosan dan kurang fokus sehingga berdampak pada rendahnya keaktifan dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Permasalahan keaktifan dan konsentrasi tersebut perlu direspons melalui strategi pembelajaran yang memberikan stimulus visual, suara, aktivitas pengamatan, diskusi, dan kesempatan untuk menemukan informasi. Media audiovisual dapat membantu menarik perhatian peserta didik serta menyajikan konsep pembelajaran secara lebih konkret (Sumianto et al., 2020). Penggunaan media audiovisual juga dilaporkan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik sekolah dasar (dalyunah, 2019).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah penerapan metode *Discovery Learning* berbantu media audiovisual. Melalui metode ini, peserta didik diarahkan untuk mengamati, menemukan, memahami, mengolah, dan menyimpulkan materi pembelajaran. Media audiovisual diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik, terutama peserta didik yang mudah kehilangan fokus selama pembelajaran. *Discovery Learning* terbukti dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar (aguslim, 2024), Penelitian lain menunjukkan bahwa hasil belajar meningkat dari rata-rata 75 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II setelah menggunakan *Discovery Learning* (Novendra, 2020). Media audiovisual menggabungkan unsur gambar dan suara sehingga peserta didik dapat menerima informasi melalui saluran penglihatan dan pendengaran. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, media audiovisual dapat berupa video cerita, video dongeng, animasi, rekaman percakapan, atau tayangan yang memuat contoh penggunaan bahasa. Media tersebut membantu peserta didik memahami isi cerita, kosakata, urutan peristiwa, serta pesan yang disampaikan. Penggunaan media audiovisual telah terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Penelitian pada siswa kelas III menunjukkan bahwa hasil belajar menyimak meningkat dari 66,00 pada siklus I menjadi 77,70 pada siklus II(saragih, 2015).

Penelitian lain menunjukkan peningkatan nilai rata-rata Bahasa Indonesia dari 59,64 pada prasiklus menjadi 63,21 pada siklus I dan 66,96 pada siklus II setelah digunakan media audiovisual(yulinda, 2020). Media audiovisual juga dilaporkan mampu meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis siswa setelah diterapkan dalam dua siklus pembelajaran (Sakmal et al., 2014). Penggabungan *Discovery Learning* dan media audiovisual diharapkan dapat menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan. Tayangan audiovisual berfungsi sebagai stimulus yang diamati peserta didik, sedangkan tahapan *Discovery Learning* mengarahkan peserta didik untuk menemukan informasi, mengolah hasil pengamatan, berdiskusi, melakukan verifikasi, dan menyimpulkan materi. Penelitian mengenai *Discovery Learning* berbantu media audiovisual menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap hasil belajar(yusmawati et al., 2022). Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan metode *Discovery Learning* berbantu media audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia; (2) mendeskripsikan perubahan keaktifan peserta didik selama pembelajaran; (3) meningkatkan hasil belajar Bahasa

Indonesia; dan (4) mengetahui perubahan ketuntasan belajar peserta didik dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II.

Kondisi awal pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini mencerminkan sebuah krisis pedagogis yang tidak bisa lagi dibiarkan, di mana hasil belajar yang jauh dari titik optimal berakar kuat pada dominasi metode ceramah konvensional dan minimnya pemanfaatan media edukatif. Praktik satu arah ini secara sistematis mengurung peserta didik dalam zona kepasifan, memicu kebosanan masif, dan menciptakan kebuntuan nyata dalam memahami substansi teks maupun isi cerita. Situasi ini menjadi semakin kritis dan mendesak ketika kita menengok realitas ruang kelas inklusif yang menampung peserta didik berkebutuhan khusus. Anak-anak dengan kecenderungan hiperaktif atau mereka yang sangat mudah terdistraksi berada di ambang risiko ketertinggalan permanen jika tidak segera diselamatkan melalui instruksi yang lebih terarah, aktivitas yang bervariasi, serta stimulus audiovisual yang mampu mengunci fokus mereka sejak menit pertama pembelajaran.

Untuk merespons urgensi tersebut, kehadiran media audiovisual seperti video edukatif, animasi, hingga rekaman dongeng menjadi intervensi awal yang mutlak diperlukan. Media ini tidak sekadar berfungsi sebagai pelengkap visual, melainkan bertindak sebagai stimulus perintis yang mengombinasikan unsur suara dan gambar secara serentak untuk menerjemahkan bahasa yang abstrak menjadi situasi komunikasi yang sangat konkret. Melalui perpaduan ini, peserta didik dapat mengamati langsung ekspresi tokoh, latar cerita, dan urutan peristiwa, sekaligus menyerap contoh pelafalan serta intonasi yang tepat. Kemampuan media audiovisual dalam menarik atensi dan memfasilitasi kognisi ini terbukti secara empiris; media animasi audiovisual berbasis masalah dinilai sangat layak diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Suhanda et al., 2024), serta dilaporkan secara signifikan mampu membangkitkan aktivitas fisik, mental, sekaligus emosional peserta didik di dalam kelas (Dalyunah, 2019).

Namun, daya pikat visual dan auditori ini hanya akan menjadi tontonan pasif jika tidak diintegrasikan ke dalam sebuah mesin penggerak nalar yang kuat, yakni metode *Discovery Learning*. Mengingat daruratnya kondisi kepasifan siswa, guru dituntut untuk segera mengubah paradigma dari penceramah menjadi fasilitator yang mengawal enam tahapan sintaks krusial secara disiplin. Proses ini diawali dengan memberikan rangsangan (*Stimulation*) melalui tayangan media, yang dengan segera memantik rasa ingin tahu siswa untuk merumuskan masalah (*Problem statement*). Setelah itu, siswa digerakkan untuk berkolaborasi dan mencari informasi secara mandiri (*Data collection*), membedah dan mengelompokkan temuan mereka (*Data processing*), lalu menuntut pembuktian yang ketat dengan membandingkan hasil diskusi dan isi tayangan (*Verification*), hingga akhirnya mampu merumuskan kesimpulan akhir secara kritis (*Generalization*). Pendekatan yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif penemu pengetahuan ini sangat krusial, karena penelitian telah mengonfirmasi bahwa *Discovery Learning* secara meyakinkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan hasil belajar (Agusalim, 2024), sekaligus mendongkrak rasa percaya diri dan kemampuan pemecahan masalah melalui tindakan kelas yang terencana (indra & Lena, 2023).

Pada muaranya, perpaduan kolaboratif antara *Discovery Learning* dengan dukungan media audiovisual merupakan sebuah resolusi kerangka berpikir yang sangat mendesak untuk dieksekusi. Meskipun penerapan ini menuntut perencanaan detail, manajemen waktu yang presisi, serta bimbingan guru yang berkesinambungan agar siswa tidak tersesat dalam proses pencarian, pengorbanan tersebut berbanding lurus dengan dampaknya. Kombinasi antara stimulasi media yang mengikat fokus dan

metode penemuan yang memantik nalar ini telah dibuktikan memberikan pengaruh positif yang masif terhadap perbaikan hasil belajar (yusmawati et al., 2022). Guru berfungsi sebagai fasilitator yang merancang strategi pembelajaran inovatif, sekaligus sebagai motivator yang membangun kepercayaan diri siswa secara individu (Fijanah et al., 2025). Langkah integratif ini bukan lagi sekadar inovasi pilihan, melainkan jalan keluar paling rasional untuk menyelamatkan kualitas literasi dan mengakomodasi kebutuhan seluruh peserta didik tanpa terkecuali. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: jika metode *Discovery Learning* berbantu media audiovisual diterapkan secara sistematis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, maka hasil belajar peserta didik kelas II sekolah dasar akan meningkat, ditandai dengan nilai rata-rata sekurang-kurangnya 75 dan ketuntasan klasikal sekurang-kurangnya 85%.

METODE

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK. Hal ini dipilih karena penelitian dilaksanakan di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki proses dan hasil pembelajaran melalui tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan. Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan tersebut dilaksanakan dalam siklus berulang sampai indikator keberhasilan tercapai. Model ini digunakan dalam penelitian PTK pembelajaran Bahasa Indonesia berbantu media audiovisual (Aliyyah & Fajriati, 2024) dan penelitian *Discovery Learning* (indra & Lena, 2023).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas II SD Islam Al Azhar 25 Semarang pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Penelitian berlangsung selama kurang lebih dua bulan, yaitu Maret sampai April 2026. Penelitian terdiri atas prasiklus, siklus I, dan siklus II. Materi pembelajaran berkaitan dengan memahami isi dongeng atau cerita anak, menemukan informasi penting, mengidentifikasi tokoh dan latar, menentukan urutan peristiwa, serta menyampaikan kembali pesan cerita.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas II SD Islam Al Azhar 25 Semarang yang berjumlah 28 orang, terdiri atas 15 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan, sedangkan guru kelas berperan sebagai kolaborator yang membantu melakukan observasi.

Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan oleh guru di dalam kelas ketika menjalankan tugasnya sebagai pendidik dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan yang diterapkan (Machali, 2022). Model PTK Kemmis dan McTaggart meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Inanna, 2024).

Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun Rencana Pembelajaran Mendalam, menyiapkan media video tutorial, menyusun LKPD, instrumen penilaian, serta lembar observasi aktivitas guru dan murid. Dalam

pelaksanaan penelitian, media audiovisual yang digunakan berisi cerita anak sesuai dengan materi memahami tokoh, latar, urutan peristiwa, dan pesan cerita.

Pelaksanaan Tindakan

Guru melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *Discovery Learning* berbantu media audiovisual. Tahapan pembelajaran meliputi pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan informasi, pengolahan informasi, verifikasi, dan penarikan kesimpulan.

Observasi

Peneliti dan guru kolaborator melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru, aktivitas murid, serta hasil belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Refleksi

Hasil observasi dianalisis untuk mengetahui keberhasilan tindakan. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai, dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Pada tahap prasiklus, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan memberikan tes awal. Observasi digunakan untuk mengetahui keaktifan, perhatian, dan kesulitan peserta didik. Tes awal digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum tindakan.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan tes. Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan permasalahan peserta didik. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan murid selama pembelajaran. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai setiap peserta didik, nilai rata-rata kelas, jumlah peserta didik yang tuntas, dan persentase ketuntasan klasikal.

Nilai setiap peserta didik dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \text{skor yang diperoleh} / \text{skor maksimal} \times 100$$

Nilai rata-rata kelas dihitung dengan rumus:

$$\bar{x} = \Sigma x / N$$

Keterangan:

- $\bar{x}$ = nilai rata-rata;
- Σx = jumlah semua nilai peserta didik;

- N = jumlah peserta didik yang mengikuti tes.

Ketuntasan belajar dihitung dengan rumus:

$$P = \text{jumlah siswa tuntas} / \text{jumlah seluruh siswa} \times 100\%$$

Penskoran aktivitas guru dan aktivitas siswa menggunakan skala sebagai berikut:

- 1 = sangat kurang baik;
- 2 = kurang baik;
- 3 = baik;
- 4 = sangat baik.

Persentase aktivitas dihitung dengan rumus:

$$P = f / n \times 100\%$$

Keterangan:

- P = nilai persen yang dicari;
- f = jumlah skor yang diperoleh;
- n = jumlah maksimal semua komponen.

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Guru dan Aktivitas Murid

Aktivitas (%)	Kriteria
81–100	Sangat Baik
61–80	Baik
41–60	Cukup
21–40	Kurang

Sumber:(Arikunto, n.d.)

Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif dilakukan terhadap hasil observasi aktivitas guru dan murid selama proses pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui peningkatan kualitas proses pembelajaran pada setiap siklus.

Indikator Keberhasilan

Penelitian dinyatakan berhasil apabila nilai rata-rata hasil belajar sekurang-kurangnya 75, sekurang-kurangnya 85% peserta didik memperoleh nilai minimal 75, serta peserta didik menunjukkan peningkatan perhatian, partisipasi, kerja sama, dan keberanian menyampaikan hasil diskusi. Target ketuntasan klasikal sebesar 85% ditetapkan sebagai indikator keberhasilan penelitian. Penetapan target

ini lebih tinggi daripada indikator 80% yang digunakan dalam penelitian PTK sejenis (Aliyyah & Fajriati, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal Prasiklus

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan observasi pembelajaran, masih terdapat peserta didik yang kurang aktif mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa peserta didik berkebutuhan khusus menunjukkan perilaku hiperaktif, mudah terdistraksi, dan sulit memusatkan perhatian. Guru perlu memberikan pendampingan lebih agar peserta didik tersebut dapat mengikuti pembelajaran. Hasil tes prasiklus menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik masih rendah. Dari 28 peserta didik, hanya 2 peserta didik yang mencapai KKM 75. Sebanyak 26 peserta didik belum tuntas. Nilai rata-rata kelas adalah 55,7, sedangkan ketuntasan klasikal baru mencapai 7,1%.

Hasil Penelitian Siklus I

Perencanaan

Peneliti menyiapkan modul ajar, media audiovisual, LKPD, lembar observasi, serta instrumen tes. Video yang digunakan berisi cerita anak yang sesuai dengan materi memahami tokoh, latar, urutan peristiwa, dan pesan cerita.

Pelaksanaan

Guru membuka pembelajaran dengan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Video ditayangkan sebagai stimulus. Peserta didik diarahkan untuk mengamati tokoh, latar, masalah, dan urutan peristiwa. Selanjutnya, peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk mengisi LKPD. Pada pelaksanaan siklus I, peserta didik mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran karena adanya gambar bergerak dan suara. Namun, beberapa peserta didik masih pasif, bergantung pada teman, dan belum mampu mencatat informasi penting secara mandiri.

Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan audiovisual mulai membantu peserta didik memusatkan perhatian. Peserta didik lebih tertarik mengikuti kegiatan menyimak dan mulai terlibat dalam diskusi. Namun, partisipasi belum merata. Beberapa peserta didik masih perlu diberi pertanyaan langsung dan pendampingan.

Hasil Tes Siklus I

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Prasiklus dan Siklus I

Indikator	Prasiklus	Siklus I
Jumlah peserta didik	28	28
Nilai tertinggi	75	85
Nilai terendah	35	45

Indikator	Prasiklus	Siklus I
Nilai rata-rata	55,7	63,9
Jumlah peserta didik tuntas	2	6
Jumlah peserta didik belum tuntas	26	22
Ketuntasan klasikal	7,1%	21,4%

Nilai rata-rata meningkat sebesar 8,2 poin, dari 55,7 menjadi 63,9. Jumlah peserta didik yang tuntas meningkat dari 2 menjadi 6 orang. Meskipun demikian, ketuntasan klasikal sebesar 21,4% belum mencapai target 85% dan nilai rata-rata belum mencapai 75.

Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi dan tes, perbaikan yang diperlukan adalah:

1. memberikan petunjuk yang lebih jelas sebelum video ditayangkan;
2. menggunakan video dengan durasi lebih singkat;
3. memberikan jeda pada bagian penting;
4. membagi peran anggota kelompok secara lebih jelas;
5. memberikan pendampingan individual kepada peserta didik yang sulit fokus;
6. menggunakan pertanyaan bertahap untuk membantu peserta didik menemukan informasi; dan
7. memberikan latihan menyimpulkan isi cerita.

Hasil Penelitian Siklus II

Perencanaan

Pada siklus II, peneliti memperbaiki pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I. Video dibuat lebih singkat dan ditayangkan dalam beberapa bagian. Peserta didik diberikan lembar panduan menyimak serta pembagian tugas dalam kelompok.

Pelaksanaan

Pembelajaran diawali dengan apersepsi dan penyampaian tujuan. Guru memberikan pertanyaan panduan sebelum video ditayangkan. Peserta didik mencatat tokoh, latar, masalah, urutan peristiwa, penyelesaian, dan pesan cerita. Video ditayangkan secara bertahap. Setelah setiap bagian selesai, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencatat dan mendiskusikan informasi yang diperoleh. Peserta didik kemudian membandingkan jawaban, memeriksa kembali isi tayangan, mempresentasikan hasil diskusi, dan menyimpulkan materi. Perbaikan tersebut membantu peserta didik mengikuti pembelajaran secara lebih terarah. Peserta didik yang sebelumnya mudah terdistraksi memperoleh aktivitas yang lebih terstruktur melalui lembar panduan, pembagian peran, dan jeda tayangan.

Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih fokus ketika video ditayangkan. Peserta didik menjadi lebih aktif mencatat informasi, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan hasil kerja kelompok. Pendampingan guru juga lebih terarah disini, sehingga peserta didik yang mengalami kesulitan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Rekapitulasi Nilai Peserta Didik

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar

Tahap	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tuntas	Belum Tuntas	Ketuntasan Klasikal
Prasiklus	55,7	75	35	2	26	7,1%
Siklus I	63,9	85	45	6	22	21,4%
Siklus II	82,3	95	70	26	2	92,9%

Pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 82,3. Sebanyak 26 peserta didik memperoleh nilai minimal 75, sedangkan 2 peserta didik belum mencapai KKM karena memperoleh nilai 70. Ketuntasan klasikal mencapai 92,9%.

Refleksi Siklus II

Hasil refleksi menunjukkan bahwa pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media audiovisual telah mencapai indikator keberhasilan. Nilai rata-rata kelas sebesar 82,3 telah melampaui KKM 75. Ketuntasan klasikal sebesar 92,9% juga telah melampaui target 85%. Dengan demikian, tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan pada siklus II. Tindakan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya karena indikator keberhasilan telah terpenuhi.

Pembahasan Temuan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Discovery Learning* berbantu media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik. Nilai rata-rata meningkat dari 55,7 pada prasiklus menjadi 63,9 pada siklus I dan 82,3 pada siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 7,1% menjadi 21,4%, kemudian 92,9%. Pada prasiklus, pembelajaran belum melibatkan peserta didik secara optimal. Peserta didik cenderung menunggu penjelasan guru dan belum terbiasa menemukan informasi secara mandiri. Kondisi tersebut sesuai dengan temuan bahwa pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru dapat menimbulkan kebosanan dan berdampak negatif terhadap hasil belajar (Siregar & Adlini, 2022).

Pada siklus I, penggunaan media audiovisual mulai menarik perhatian peserta didik. Gambar bergerak dan suara membantu peserta didik memahami isi cerita. Namun, penggunaan media saja belum cukup

untuk memastikan semua peserta didik terlibat secara aktif. Beberapa peserta didik masih pasif dan memerlukan bimbingan. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar menyimak siswa kelas II (saragih, 2015).

Perbaikan pada siklus II dilakukan melalui penggunaan video yang lebih singkat, pemberian pertanyaan panduan, jeda tayangan, pembagian tugas kelompok, dan pendampingan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan. Strategi tersebut membuat kegiatan menyimak menjadi lebih terarah. Peserta didik tidak hanya menonton, tetapi juga mengamati, mencatat, mengolah, memeriksa, dan menyimpulkan informasi. Peningkatan keaktifan peserta didik pada siklus II menunjukkan bahwa *Discovery Learning* dapat mendorong keterlibatan dalam proses pembelajaran. Peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, mengolah informasi, melakukan verifikasi, dan menarik kesimpulan. Pola peningkatan tersebut sejalan dengan penelitian *Discovery Learning* yang menunjukkan peningkatan aktivitas peserta didik dari siklus I ke siklus II (indra & Lena, 2023).

Media audiovisual juga membantu peserta didik memahami materi melalui penyajian informasi yang konkret. Peserta didik dapat melihat tokoh, tempat, ekspresi, dan urutan peristiwa secara langsung. Hal ini penting dalam pembelajaran menyimak dan memahami cerita. Penelitian lain menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dan fokus dalam menyimak setelah menggunakan media audiovisual (nurina et al., 2024). Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini lebih besar dibandingkan beberapa penelitian terdahulu. Penelitian penggunaan media audiovisual pada kelas II menunjukkan peningkatan rata-rata dari 59,64 pada prasiklus menjadi 66,96 pada siklus II (yulinda, 2020). Penelitian lain menunjukkan ketuntasan belajar meningkat dari 42% pada prasiklus menjadi 89% pada siklus II (Aliyyah & Fajriati, 2024). Dalam penelitian ini, ketuntasan meningkat hingga 92,9% sehingga target 85% dapat terlampaui.

Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian eksperimen yang menunjukkan bahwa media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dibandingkan pembelajaran tanpa media audiovisual (Sumianto et al., 2020). Media audiovisual berbasis animasi juga dinilai valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar (Suhanda et al., 2024). Selain itu, penggunaan media audiovisual dilaporkan berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa, termasuk menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Haryanto & Purwati, 2025).

Penerapan *Discovery Learning* mendukung peserta didik dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar langsung. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar dari 75 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II (Novendra, 2020). Penelitian berbantuan video pada model *Discovery Learning* juga menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar dari 48,17 menjadi 75 (Wardhani & Jember, 2023). Dalam konteks kelas yang memiliki peserta didik berkebutuhan khusus, penggunaan audiovisual dan aktivitas *Discovery Learning* memberikan alternatif pembelajaran yang lebih variatif. Peserta didik yang mudah kehilangan fokus dapat diarahkan melalui tayangan singkat, pertanyaan sederhana, aktivitas mencatat, diskusi, serta tugas kelompok. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil tes, tetapi juga berupaya melibatkan seluruh peserta didik. Hasil penelitian ini tidak dapat dipahami semata-mata sebagai akibat penggunaan media audiovisual. Peningkatan juga dipengaruhi oleh perbaikan perencanaan, pengelolaan kelas, kualitas pertanyaan, pendampingan guru, kerja kelompok, dan refleksi pada setiap siklus. Penelitian PTK pada pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa observasi, wawancara, tes, dan refleksi dapat digunakan secara bersama-sama untuk memperbaiki pembelajaran (Aliyyah & Fajriati, 2024).

Berdasarkan data penelitian, ketuntasan klasikal siklus II sebesar 92,9% telah melampaui target 85%, sedangkan nilai rata-rata 82,3 telah melampaui KKM 75. Oleh karena itu, tindakan dinyatakan berhasil dan dihentikan pada siklus II. Hasil ini memperlihatkan bahwa *Discovery Learning* berbantu media audiovisual dapat menjadi alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan pemahaman terhadap isi cerita. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian dilakukan pada satu kelas dengan jumlah 28 peserta didik. Kedua, materi yang digunakan berfokus pada pemahaman isi dongeng atau cerita anak. Ketiga, keberhasilan tindakan dipengaruhi oleh kualitas media, kesiapan perangkat, kemampuan guru mengelola diskusi, dan karakteristik peserta didik. Oleh sebab itu, penerapan hasil penelitian perlu disesuaikan dengan kondisi sekolah, materi, dan kebutuhan peserta didik.

SIMPULAN

Penerapan metode *Discovery Learning* berbantu media audiovisual dilakukan melalui tahap pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan informasi, pengolahan informasi, verifikasi, dan penarikan kesimpulan. Penerapan tindakan membantu meningkatkan keaktifan peserta didik yang ditunjukkan melalui meningkatnya fokus menyimak tayangan, aktivitas mencatat informasi, diskusi, kerja sama, dan keberanian menyampaikan hasil temuan.

Hasil belajar Bahasa Indonesia mengalami peningkatan. Nilai rata-rata meningkat dari 55,7 pada prasiklus menjadi 63,9 pada siklus I dan 82,3 pada siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 7,1% pada prasiklus menjadi 21,4% pada siklus I dan 92,9% pada siklus II. Pada siklus II, sebanyak 26 dari 28 peserta didik mencapai KKM 75. Ketuntasan klasikal sebesar 92,9% telah melampaui target 85% dan nilai rata-rata 82,3 telah melampaui KKM. Dengan demikian, tindakan dinyatakan berhasil dan dihentikan pada siklus II.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada SD Islam Al Azhar 25 Semarang, guru kelas sebagai kolaborator, seluruh peserta didik yang berpartisipasi dalam penelitian, serta Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung yang telah mendukung pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini.

DAFTAR PUSTAKA

- agusalim. (2024). *The Effectiveness of the Discovery Learning Method as a Solution to Improve Elementary School Students' Learning Outcomes*. 134–145.
- Aliyyah, R. R., & Fajriati, A. S. (2024). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Audiovisual Dan Metode Bernyanyi Pada Sekolah Dasar*. 15(2), 128–143.
- Arikunto, suharsimi. (n.d.). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek Suharsimi Arikunto.pdf*.
- dalyunah. (2019). *JP2D (Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar) UNTAN JP2D (Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar) UNTAN*. 2, 42–45.
- Fijanah, S. N., Sari, Y., & Ismiyanti, Y. (2025). *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS) STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA PADA SISWA KELAS RENDAH DI SDN BANGETAYU WETAN 01 Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*. 5(3), 2380–2385.

- Haryanto, D., & Purwati, P. D. (2025). *The Use of Audio-Visual Media for Language Skills in Indonesian Language Learning in Elementary Schools*. 12(January), 43–54.
- indra, & Lena, M. S. (2023). *IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES IN INTEGRATED THEMATIC LEARNING THEME 6 USING DISCOVERY LEARNING MODEL IN CLASS V ELEMENTARY SCHOOL*. 9(2), 234–241.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Ningrum, niken lusia, basir, mochamad abdul, & maharani, hevvy risqi. (2023). *PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI SISWA MATERI STATISTIKA*. 5(2022), 164–171.
- Novendra, A. (2020). *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Volume 4 Nomor 4 Juli 2020 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337 DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v4i2.8024 PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL Jurnal PAJAR (Pendidikan . 4, 874–878.*
- nurina, khalishah rahma, dewina, zulfa, & suwanto. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Untuk Keterampilan Menyimak dengan Menggunakan Media Audio Visual pada Siswa Kelas 3 SDN Paseban 07 Pagi*. (1), 35–46.
- Sakmal, J., Riani, D. N., Mutiaraningrum, D., Fatimah, A., Banyak, A., Sdn, V. I., Kali, K., Pagi, A., & Barat, J. (2014). *PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA DAN MENULIS SISWA Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Negeri Jakarta*. 28(1), 33–47.
- saragih, maria sepriyenni. (2015). *PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENYIMAK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA*.
- siregar, hafiva hanum, & adlini, miza nina. (2022). *Discovery Learning Assisted by Audiovisual Learning Media : Its Effect on Student Biology Learning Outcomes Discovery Learning Berbantuan Media Pembelajaran Audiovisual : Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa*. 8(2), 284–292.
- Suhanda, F. D., Ayu, G., Sukma, P., & Firstia, D. G. (2024). *Problem-Based Audio-Visual Animation Media for Indonesian Language Learning in Elementary Schools*. 12(1), 177–185.
- Sumianto, toto, Susilo, sigit vebrianto, & Vebriani, B. (2020). *Jurnal Cakrawala Pendas PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA. Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 108–115.
- Ulia, N., & Sari, Y. (2018). *Pembelajaran Visual , Auditory dan Kinestetik Terhadap Keaktifan dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar*. 5, 175–190.
- Wardhani, I. S., & Jember, U. (2023). *Implementation of Guided Discovery Learning Model with Videos for Learning on Students ' Science Learning Outcomes in Elementary School*. 4(1), 224–236.
- yulinda, tita. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Media Audiovisual pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 3(4), 828–832. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- yusmawati, santosa, cecep anwar hadi firdos, suroyo, & anwar, khairul. (2022). *The Effect of Discovery Learning Model with Audio Visual Media on Students' Learning Outcomes. Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>