GeoScienceEd *7(2) (2026)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

Pengaruh *Model Discovery Learning* Berbantuan Media Ular Tangga Berbasis *Genially* terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas IV SDN 28 Cakranegara

Ernawati[1]*, Husniati[1], Heri Setiawan[1]

[1] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Mataram Indonesia

DOI: https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1897

Article Info:
Received : 30 April 2026
Revised : 08 Mei 2026
Accepted : 13 Mei 2026
Published : 19 Mei 2026

Correspondence:

Ernawati

Phone:

Abstract: This study aims to determine the effect of the *Discovery Learning* model assisted by Genially-based snakes and ladders media on the reading comprehension ability of fourth-grade students at SDN 28 Cakranegara. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a nonequivalent control group design. The research sample consisted of 60 students, including 30 students in the experimental class and 30 students in the control class. Data collection techniques included tests and observations. The data were analyzed using descriptive statistics and inferential statistics through normality tests, homogeneity tests, and Independent Sample t-tests. The results showed that the average Post-Test score of the experimental class was 70.83, which was higher than the control class score of 68.00. In addition, the hypothesis testing result obtained a significance value (2-tailed) of 0.004 < 0.05, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. The effect size calculation using Cohen's d formula obtained a value of 0.19, which was categorized as a small effect. Therefore, it can be concluded that the *Discovery Learning* model assisted by Genially-based snakes and ladders media had an effect on students' reading comprehension ability.

Keywords: Discovery Learning; Snakes and Ladders Media; Genially; Reading Comprehension.

Citation: Ernawati, Husniati, & Setiawan, H. (2026). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Ular Tangga Berbasis Genially terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas IV SDN 28 Cakranegara. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *7*(2), 1506–1514. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1897

Pendahuluan

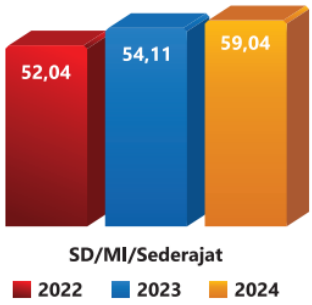
Kemampuan membaca pemahaman merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dimiliki oleh peserta didik sekolah dasar. Melalui membaca pemahaman, peserta didik tidak hanya membaca kata demi kata, tetapi juga mampu memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, menafsirkan makna, serta menyimpulkan isi teks secara menyeluruh. Menurut Frans et al. (2023), kemampuan membaca pemahaman menjadi kunci keberhasilan peserta didik dalam menjalani proses pendidikan karena melalui membaca peserta didik dapat memperoleh dan memahami informasi secara lebih bermakna. Sejalan dengan itu, Kemendikbudristek (2022) menjelaskan bahwa membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran.

Kemampuan membaca pemahaman peserta didik di Indonesia masih menjadi perhatian dalam dunia pendidikan. Berdasarkan Rapor Pendidikan Indonesia Tahun 2025, capaian literasi membaca pada jenjang SD/MI/sederajat menunjukkan adanya peningkatan secara bertahap dalam beberapa tahun terakhir. Proporsi murid yang mencapai kompetensi minimum literasi meningkat dari 52,04% pada tahun 2022 menjadi 57,11% pada tahun 2023, dan kembali meningkat menjadi 59,04% pada tahun 2024. Meskipun

Email: ernawati310104@icloud.com

Copyright © 2026, Ernawati, Husniati, & Setiawan, H. (2026).
This open access article is distributed under a (CC-BY License

menunjukkan adanya peningkatan secara konsisten, capaian tersebut masih tergolong moderat dan belum merata secara optimal, sehingga tetap perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut dalam upaya peningkatan kualitas literasi.



Gambar 1. Tren Proporsi Murid SD/MI/Sederajat yang Mencapai Kompetensi Minimum Literasi Tahun 2022–2024 (Sumber: Rapor Pendidikan Indonesia, 2025)

Berdasarkan gambar tersebut, dapat diketahui bahwa meskipun capaian literasi menunjukkan peningkatan dari tahun ke tahun, kondisi ini tetap perlu menjadi perhatian. Hal ini dikarenakan dalam praktiknya masih ditemukan peserta didik yang mengalami kesulitan dalam aspek literasi, khususnya pada kemampuan membaca pemahaman. Kesulitan tersebut terutama terlihat pada kemampuan memahami isi bacaan secara mendalam, menentukan ide pokok, menyimpulkan isi teks, serta merefleksikan informasi yang diperoleh dari bacaan. Literasi sendiri diartikan sebagai kemampuan peserta didik dalam memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan berbagai jenis teks untuk mengembangkan kapasitas diri serta berpartisipasi aktif dalam masyarakat (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2025).

Permasalahan tersebut juga ditemukan di SDN 28 Cakranegara. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV B, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik sudah mampu membaca dengan cukup lancar, tetapi masih mengalami kesulitan memahami isi bacaan. Peserta didik cenderung kesulitan menentukan pokok pikiran, menyimpulkan isi teks, serta menghubungkan isi bacaan dengan pengalaman pribadi. Selain itu, sebagian peserta didik mudah merasa bosan ketika membaca sehingga kurang fokus terhadap isi teks yang dibaca. Temuan ini sejalan dengan penelitian Agnesya & Wiarsih (2025) yang menjelaskan bahwa kemampuan membaca pemahaman peserta didik sekolah dasar dipengaruhi oleh minat baca, penguasaan kosakata, daya ingat, dukungan keluarga, dan kebiasaan membaca di rumah.

Hasil tes kemampuan membaca pemahaman yang dilakukan terhadap 30 peserta didik kelas IV B SDN 28 Cakranegara menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik hanya mampu mencapai indikator mengakses dan menemukan informasi tersurat dalam teks. Sementara itu, pada indikator menginterpretasi, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan merefleksikan isi bacaan, sebagian besar peserta didik masih berada pada kategori belum mencapai level cakap berdasarkan indikator Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman peserta didik masih berada pada level dasar karena peserta didik baru mampu menemukan informasi tersurat dan belum mampu memahami isi bacaan secara mendalam.

Rendahnya kemampuan membaca pemahaman peserta didik dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang aktif dalam menemukan dan memahami informasi dari teks bacaan. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model *Discovery Learning*. Hosnan (2014) menjelaskan bahwa *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan proses belajar aktif melalui kegiatan menemukan dan menyelidiki sendiri pengetahuan sehingga hasil belajar menjadi lebih bermakna dan bertahan lama dalam ingatan peserta didik. Hamalik (2015) juga menyatakan bahwa model *Discovery Learning* membantu peserta didik memahami konsep melalui proses menemukan, bukan hanya menerima informasi secara langsung dari guru.

Model *Discovery Learning* dipandang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Hariyantini et al. (2025) menyebutkan bahwa *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar (*student centered learning*) melalui kegiatan eksplorasi, observasi, diskusi, dan refleksi. Selain itu, Wulandari et al. (2025) menjelaskan bahwa model *Discovery Learning* mampu melatih peserta didik dalam memecahkan masalah, mengumpulkan informasi, serta menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan. Pendapat tersebut diperkuat oleh Dari & Ahmad (2020) yang menyatakan bahwa model *Discovery Learning* efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis, keterlibatan aktif, dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Apabila dikaitkan dengan keterampilan membaca pemahaman, sintaks dalam *Discovery Learning* memiliki keterkaitan langsung dengan proses pemahaman teks. Pada tahap *stimulation*, peserta didik diarahkan untuk membaca dan mengamati teks sebagai dasar dalam mengenali informasi awal. Pada tahap

problem statement, peserta didik mengidentifikasi gagasan utama atau permasalahan dalam teks yang berkaitan dengan kemampuan menentukan ide pokok. Selanjutnya pada tahap *data collection* dan *data processing*, peserta didik mengumpulkan serta mengolah informasi dari teks untuk memperdalam pemahaman isi bacaan. Tahap *verification* berperan dalam menguji kembali kebenaran informasi serta memperkuat proses penarikan kesimpulan, sedangkan tahap *generalization* mengarahkan peserta didik untuk merumuskan kesimpulan akhir secara utuh dari teks yang dibaca. Dengan demikian, penerapan *Discovery Learning* tidak hanya berorientasi pada proses penemuan konsep, tetapi juga secara langsung mendukung pengembangan kemampuan membaca pemahaman peserta didik melalui aktivitas memahami, mengolah, dan menyimpulkan informasi dari teks secara sistematis.

Penerapan model *Discovery Learning* akan lebih optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih mudah dan menyenangkan. Menurut Nurrita (2018), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media ular tangga berbasis *Genially*. Media ini merupakan pengembangan permainan ular tangga tradisional yang dipadukan dengan teknologi digital interaktif melalui platform *Genially*.

Wadud & Lailiyah (2024) menjelaskan bahwa media ular tangga berbasis *Genially* merupakan media permainan edukatif digital yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui tampilan visual yang menarik dan aktivitas belajar yang interaktif. Nurzahira & Siregar (2024) juga menjelaskan bahwa *Genially* merupakan platform digital berbasis web yang memungkinkan guru membuat media interaktif seperti permainan edukatif, presentasi, kuis, dan animasi pembelajaran. Selain itu, Sekar & Febriani (2024) menyatakan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara positif.

Media ular tangga berbasis *Genially* dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami isi bacaan melalui aktivitas bermain sambil belajar. Setiap kotak permainan dapat memuat pertanyaan yang disusun berdasarkan indikator membaca pemahaman AKM, seperti menemukan informasi, menentukan ide pokok, menyimpulkan isi bacaan, dan merefleksikan informasi dari teks. Menurut Anggita et al. (2025), media permainan berbasis *game-based learning* mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran karena menggabungkan unsur hiburan dan edukasi secara seimbang. Pendapat tersebut diperkuat oleh Wulandari & Yarshal (2025) yang menjelaskan bahwa media ular tangga berbasis *Genially* mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton.

Berdasarkan uraian tersebut, model *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga berbasis *Genially* dipandang mampu membantu peserta didik memahami isi bacaan secara lebih aktif dan menyenangkan. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan informasi sendiri melalui kegiatan eksplorasi dan diskusi, sedangkan media ular tangga berbasis *Genially* membantu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menarik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga berbasis *Genially* terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas IV SDN 28 Cakranegara.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga berbasis Genially terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Penelitian dilaksanakan di SDN 28 Cakranegara pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian seluruh peserta didik kelas IV SDN 28 Cakranegara. Populasi dalam penelitian ini terdiri atas dua kelas, yaitu kelas IV A dan kelas IV B dengan jumlah keseluruhan sebanyak 60 peserta didik, di mana masing-masing kelas terdiri atas 30 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh (*total sampling*), yaitu teknik penentuan sampel dengan menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian karena jumlah populasi relatif kecil dan memungkinkan seluruh subjek diteliti secara menyeluruh. Penggunaan teknik sampel jenuh bertujuan untuk memperoleh data yang lebih representatif serta memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai kemampuan membaca pemahaman peserta didik.

Seluruh peserta didik kelas IV A dan IV B dijadikan sebagai sampel penelitian dengan jumlah keseluruhan sebanyak 60 peserta didik. Berdasarkan informasi dari guru kelas, kedua kelas memiliki karakteristik kemampuan akademik yang relatif homogen, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga layak digunakan dalam penelitian. Dalam pelaksanaannya, kelas IV A ditetapkan sebagai

kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga berbasis Genially, sedangkan kelas IV B dijadikan sebagai kelas kontrol. Penelitian diawali dengan pemberian *pre-test* pada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal membaca pemahaman peserta didik sebelum perlakuan diberikan, kemudian dilanjutkan dengan proses pembelajaran sesuai perlakuan pada masing-masing kelas, dan diakhiri dengan pemberian *post-test* untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman peserta didik setelah perlakuan dilakukan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan observasi. Instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman peserta didik berdasarkan indikator AKM literasi membaca yang meliputi kemampuan menemukan informasi, menginterpretasi dan mengintegrasikan informasi, serta mengevaluasi dan merefleksi isi bacaan. Bentuk instrumen tes terdiri atas soal pilihan ganda dan uraian singkat yang disusun sesuai indikator kemampuan membaca pemahaman peserta didik sekolah dasar. Selain itu, lembar observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran selama penelitian berlangsung. Sebelum digunakan pada kegiatan *pre-test* dan *post-test*, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan instrumen layak digunakan dalam penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, standar deviasi, dan varians hasil tes kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas menggunakan uji Shapiro–Wilk dan uji homogenitas menggunakan uji Levene dengan bantuan program IBM SPSS Statistics. Setelah data memenuhi syarat analisis, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Independent Sample t-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga berbasis Genially terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas IV SDN 28 Cakranegara.

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 28 Cakranegara pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian *Pre-Test* pada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal membaca pemahaman peserta didik. Setelah itu, kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perlakuan yang telah direncanakan selama beberapa pertemuan. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti juga melakukan observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan sintaks model yang digunakan. Pada akhir penelitian, peserta didik diberikan *Post-Test* untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman peserta didik setelah perlakuan pembelajaran diberikan.

Observasi keterlaksanaan pembelajaran dilakukan pada setiap pertemuan untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga berbasis *Genially*. Observasi dilakukan dengan memperhatikan aktivitas guru dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga berbasis *Genially* terlaksana dengan baik pada setiap pertemuan. Peserta didik terlihat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan mengamati, berdiskusi, menemukan informasi, hingga menyimpulkan hasil pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ular tangga berbasis *Genially* membuat peserta didik lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung sehingga kegiatan pembelajaran berjalan secara kondusif dan terarah.

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mengetahui gambaran umum hasil kemampuan membaca pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran diberikan. Analisis statistik deskriptif meliputi nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, standar deviasi, dan varians hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* peserta didik. Selain itu, hasil statistik deskriptif juga disajikan dalam bentuk diagram untuk memperlihatkan perbandingan hasil kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Hasil analisis statistik deskriptif dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

				Descriptive Statistics	
	N	***Minimum***	***Maximum***	***Mean***	***Std. Deviation***
pre-test eksperimen	30	30	80	57,67	14,187
pre-test kontrol	30	20	80	60,33	14,440
post-test kontrol	30	45	85	68,00	11,417

post-test eks	30	40	95	70,83	17,815
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diperoleh nilai rata-rata *Pre-Test* pada kelas eksperimen sebesar 57,67 dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 80. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *Pre-Test* sebesar 60,33 dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 80. Setelah diberikan perlakuan pembelajaran, nilai rata-rata *Post-Test* pada kelas eksperimen meningkat menjadi 70,83 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 95. Adapun pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *Post-Test* sebesar 68,00 dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 85. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa kedua kelas mengalami peningkatan kemampuan membaca pemahaman, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sehingga menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga berbasis *Genially* memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik.

Setelah dilakukan analisis statistik deskriptif, tahap selanjutnya yaitu melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan salah satu uji prasyarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan analisis statistik parametrik, seperti uji-*t*. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap data *Pre-Test* dan *Post-Test* peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji Shapiro–Wilk melalui bantuan program SPSS versi 26. Uji Shapiro–Wilk dipilih karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 peserta didik, yaitu sebanyak 30 peserta didik pada kelas eksperimen dan 30 peserta didik pada kelas kontrol. Menurut ketentuan statistik, uji Shapiro–Wilk lebih tepat digunakan untuk sampel berukuran kecil karena memiliki tingkat keakuratan yang lebih baik dalam mendeteksi kenormalan data dibandingkan uji lainnya.

Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas yaitu apabila nilai signifikansi (*Sig.*) > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi (*Sig.*) < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov[a]			***Shapiro-Wilk***		
Kelas	***Statistic***	***df***	***Sig.***	***Statistic***	***df***	***Sig.***
Pre-test eksperimen	,165	30	,036	,939	30	,088
Post-test eksperimen	,182	30	,013	,940	30	,089
Pre-test kontrol	,157	30	,056	,939	30	,086
Post-test kontrol	,203	30	,003	,937	30	,075

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel tersebut, diperoleh nilai signifikansi uji Shapiro–Wilk pada data *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas eksperimen masing-masing sebesar 0,088 dan 0,089. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,086 untuk *Pre-Test* dan 0,075 untuk *Post-Test*. Seluruh nilai signifikansi menunjukkan nilai lebih besar dari 0,05 sehingga data penelitian dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, data pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol telah memenuhi asumsi normalitas sehingga analisis data dapat dilanjutkan pada tahap uji homogenitas.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians data pada kedua kelompok penelitian. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene terhadap data hasil penelitian. Dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas yaitu apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data penelitian dinyatakan homogen. Hasil uji homogenitas data penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Homogentas Data

		Table Hasil Uji Homogenitas Data			
		Levene Statistic	***df1***	***df2***	***Sig.***
Hasil membaca pemahaman	*Based on Mean*	3,507	3	116	,018
	Based on Median	2,604	3	116	,055
	Based on Median and with adjusted df	2,604	3	107,803	,056
	Based on trimmed mean	3,440	3	116	,019

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel tersebut, diperoleh nilai signifikansi pada kolom *Based on Mean* sebesar 0,018. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan tidak homogen. Meskipun demikian, analisis data tetap dapat dilanjutkan menggunakan uji *Independent Sample t-test* karena data penelitian telah berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan mengacu pada bagian *Equal Variances Not Assumed* atau uji Welch. Dengan demikian, meskipun data tidak homogen, uji hipotesis tetap dapat dilakukan menggunakan teknik analisis yang sesuai.

Setelah data penelitian memenuhi syarat analisis, tahap selanjutnya yaitu melakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga berbasis *Genially* terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji statistik sesuai hasil uji prasyarat yang telah dilakukan sebelumnya. Dasar pengambilan keputusan pada uji hipotesis yaitu apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji hipotesis penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Hasil Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		*t-test for Equality of Means*						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	*Sig.*	*t*	*df*	*Sig. (2-tailed)*	*Mean Difference*	*Std. Error Difference*	*Lower*	*Upper*
Hasil Membaca pemahaman	*Equal variances assumed*	3,449	,068	-3,030	58	,004	-12,833	4,235	-21,311	-4,356
	Equal variances not assumed			-3,030	54,539	,004	-12,833	4,235	-21,322	-4,344

Gambar 2. Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel tersebut, diperoleh nilai *t-hitung* sebesar -3,030 pada bagian *Equal Variances Not Assumed* dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,004. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 (0,004 < 0,05) sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tersebut juga didukung oleh analisis deskriptif yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata *Post-Test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga berbasis *Genially* berpengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas IV. Selain melakukan uji hipotesis, peneliti juga menghitung *effect size* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran yang diterapkan terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Perhitungan *effect size* dilakukan menggunakan rumus Cohen's *d*. Cohen's *d* digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas perlakuan dengan membandingkan selisih rata-rata kedua kelompok terhadap standar deviasi gabungan (*pooled standard deviation*). Adapun rumus Cohen's *d* sebagai berikut.

$$d = \frac{x_1 - x_2}{s_{pooled}}$$

Keterangan:
d= nilai *effect size*
x_1= rata-rata kelas eksperimen
x_2= rata-rata kelas kontrol
S_{pooled}= standar deviasi gabungan

Sebelum menghitung nilai Cohen's *d*, terlebih dahulu dicari nilai standar deviasi gabungan menggunakan rumus berikut.

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_1^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan:
n_1= jumlah sampel kelas eksperimen
n_2= jumlah sampel kelas kontrol
S_1= standar deviasi kelas eksperimen
S_2= standar deviasi kelas kontrol

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif diperoleh data sebagai berikut: Mean kelas eksperimen = 70,83; Mean kelas kontrol = 68,00 ; Standar deviasi kelas eksperimen = 17,815 ; Standar deviasi kelas kontrol = 11,417 ; Jumlah sampel masing-masing kelas = 30 peserta didik

Nilai tersebut kemudian disubstitusikan ke dalam rumus standar deviasi gabungan sebagai berikut.

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(30_1 - 1).(17{,}815)_1^2 + (30 - 1)(11{,}417)_2^2}{30_1 + 30_2 - 2}}$$

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{9202{,}45 + 3779{,}95}{58}}$$

$$S_{pooled} = \sqrt{223{,}83}$$

$$S_{pooled} = 14{,}96$$

Setelah diperoleh nilai standar deviasi gabungan sebesar 14,96, langkah selanjutnya yaitu menghitung nilai Cohen's *d* menggunakan rumus berikut.

$$d = \frac{70{,}83 - 68{,}00}{14{,}96}$$

$$d = \frac{2{,}83}{14{,}96}$$

$$d = 0{,}19$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai *effect size* sebesar 0,19. Nilai tersebut termasuk dalam kategori kecil karena berada di bawah 0,20. Interpretasi nilai *effect size* mengacu pada Cohen (1988) yang menyatakan bahwa nilai 0,2 termasuk kategori kecil, 0,5 kategori sedang, dan 0,8 kategori besar. Hal ini menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga berbasis *Genially* memberikan pengaruh yang rendah terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas IV. Meskipun demikian, hasil uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga model pembelajaran yang diterapkan tetap memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga berbasis *Genially* terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas IV SDN 28 Cakranegara. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,004 atau lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata *Post-Test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga berbasis *Genially* memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Selain itu, berdasarkan hasil perhitungan *effect size* menggunakan rumus Cohen's *d* diperoleh nilai sebesar 0,19 yang termasuk kategori kecil. Meskipun demikian, penggunaan model dan media pembelajaran yang interaktif tetap mampu membantu peserta didik memahami isi bacaan dengan lebih baik dibandingkan pembelajaran biasa.

Peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik terjadi karena selama proses pembelajaran peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan bermain sambil belajar melalui penerapan sintaks model *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga berbasis *Genially*. Pada tahap *stimulation*, peserta didik diberikan pertanyaan pemantik dan teks bacaan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga perhatian dan rasa ingin tahu peserta didik mulai muncul sebelum pembelajaran berlangsung. Kegiatan tersebut membantu peserta didik lebih fokus terhadap isi bacaan yang akan dipelajari. Selanjutnya, pada tahap *problem statement*, peserta didik mulai mengidentifikasi informasi penting dalam teks melalui kegiatan membaca dan diskusi kelompok. Pada tahap ini peserta didik dilatih menentukan ide pokok, menemukan informasi penting, dan memahami isi bacaan berdasarkan teks yang dibaca sehingga peserta didik lebih aktif memahami informasi dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru secara langsung.

Tahap yang paling terlihat membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik yaitu tahap *data collection* dan *data processing*. Pada tahap *data collection*, peserta didik membaca teks secara cermat untuk menemukan informasi yang diperlukan dalam menjawab pertanyaan pada media ular tangga berbasis *Genially*. Selanjutnya, pada tahap *data processing*, peserta didik mendiskusikan jawaban bersama kelompok dan menghubungkan informasi yang diperoleh dari bacaan dengan pertanyaan dalam permainan. Aktivitas bermain menggunakan media ular tangga berbasis *Genially* membuat peserta didik harus membaca teks terlebih dahulu sebelum menjawab pertanyaan pada permainan. Kegiatan tersebut melatih peserta didik untuk menemukan informasi penting, menentukan ide pokok, memahami isi bacaan, dan menyimpulkan informasi berdasarkan teks yang dibaca. Dengan demikian, aktivitas bermain tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga secara langsung membantu meningkatkan indikator kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Indikator kemampuan membaca pemahaman yang paling terlihat mengalami peningkatan yaitu kemampuan menentukan ide pokok dan memahami isi bacaan. Selain itu, kegiatan bermain juga membuat peserta didik lebih fokus dan antusias selama proses pembelajaran karena pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak monoton.

Pada tahap *generalization*, peserta didik menyampaikan hasil diskusi dan menyimpulkan isi bacaan berdasarkan informasi yang diperoleh selama permainan berlangsung. Tahap tersebut membantu peserta didik melatih kemampuan menyimpulkan isi bacaan meskipun beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan seluruh informasi penting dalam teks secara menyeluruh. Dengan demikian, hubungan antara aktivitas bermain dan sintaks model *Discovery Learning* terlihat pada keterlibatan aktif peserta didik dalam membaca, menemukan informasi penting, berdiskusi, dan menyimpulkan isi bacaan selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas tersebut membuat peserta didik tidak hanya bermain, tetapi juga secara langsung melatih indikator kemampuan membaca pemahaman melalui kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Gambar penggunaan media

pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik terlihat aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Hosnan (2014) yang menyatakan bahwa model *Discovery Learning* menekankan proses pembelajaran melalui kegiatan menemukan sehingga pengetahuan yang diperoleh peserta didik menjadi lebih bermakna.

Gambar 3. Pengguanaan Media Pembelajaran

Hasil penelitian ini juga berkaitan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Menurut Trianto (2014), teori konstruktivisme menekankan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi yang diperoleh selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peserta didik aktif membaca teks, menemukan informasi penting, berdiskusi, dan menyimpulkan isi bacaan secara mandiri sehingga peserta didik lebih mudah memahami isi bacaan.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh teori perkembangan kognitif Piaget dalam Sujiono (2013) yang menyatakan bahwa peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami pembelajaran melalui aktivitas langsung, media visual, dan permainan edukatif. Oleh karena itu, penggunaan media ular tangga berbasis *Genially* membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan media interaktif juga membuat peserta didik lebih fokus membaca teks, aktif berdiskusi, dan antusias menjawab pertanyaan selama permainan berlangsung.

Menurut Dalman (2017), salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman adalah minat dan motivasi membaca peserta didik. Semakin tinggi motivasi belajar peserta didik, maka semakin baik pula kemampuan peserta didik dalam memahami isi bacaan. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Tahir, et.al (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis *Genially* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, Prasetyo dan Abduh (2021) menjelaskan bahwa model *Discovery Learning* mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik karena peserta didik terlibat langsung dalam menemukan informasi secara mandiri. Dengan demikian, penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga berbasis *Genially* mampu membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, seluruh langkah pembelajaran pada kelas eksperimen terlaksana dengan sangat baik pada setiap pertemuan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga berbasis *Genially* telah sesuai dengan sintaks pembelajaran yang direncanakan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif dan terarah. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, seperti pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dalam dua kali pertemuan pada hari yang sama sehingga beberapa peserta didik mulai merasa lelah pada pertemuan kedua. Selain itu, suasana kelas terkadang menjadi kurang kondusif karena peserta didik terlalu antusias mengikuti permainan selama pembelajaran berlangsung. Namun demikian, seluruh tahapan pembelajaran tetap dapat terlaksana dengan baik sesuai sintaks model *Discovery Learning* yang telah direncanakan sebelumnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga berbasis *Genially* berpengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas IV SDN 28 Cakranegara.

Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji *Independent Sample t-test* pada bagian *Equal Variances Not Assumed* yang memperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,004 atau lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata *Post-Test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga berbasis *Genially* dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik melalui pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini, khususnya kepada kepala sekolah, guru kelas IV, dan peserta didik SDN 28 Cakranegara yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Referensi

Agnesya, A. M., & Wiarsih, C. (2025). Analisis Kesulitan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series 8(3), 76–83. Retrieved From https://jurnal.uns.ac.id/shes

Anggita, A. A., Amalia, S. N., & Wafa, K. (2025). Pengembangan Model Tgt Berbantuan Snakes Ladders Berbasis Genially Web Materi Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan (Siswa Kelas Iv Sd Negeri Gaprang 01 Kabupaten Blitar). Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. 10(2). doi: https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26265

Cohen, J. (1988). Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences (2nd ed.). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Dalman. (2017). Keterampilan Membaca. PT Raja Grafindo.

Dari, F. W., & Ahmad, S. (2020). Model *Discovery Learning* Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. Jurnal Pendidikan Tambusai 4(2014), 1469–1479. Retrieved From https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/612/539/1185

Frans, S. A., Ani, Y., & Wijaya, Y. A. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar [Reading Comprehension Skills of Elementary School Students]. Diligentia: Journal of Theology and Christian Education, 5(1), 54. doi: https://doi.org/10.19166/dil.v5i1.6567

Hamalik, O. (2015). proses belajar mengajar. PT Remaja rosdakarya.

Hariyantini, M. R., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Educatio, 11(1), 15–22. doi: https://doi.org/10.31949/educatio.v11i1.11050

Hosnan, M. (2014). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Ghalia Indonesia. Ghalia Indonesia.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2025). Rapor pendidikan Indonesia. https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan, 3(3), 1–12. Retrieved From https://media.neliti.com/media/publications/271164

Nurzahira, A., & Siregar, W. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Genially Berbasis Permainan Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sd Negeri 001 Bagan Batu Kota. Jurnal Inovasi Sekolah Dasar. 1(4). Retrieved From https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/index

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

Sekar, A. P., & Febriani, D. (2024). Efektivitas Pemanfaatan Media Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD. Jurnal Literasi Pendidikan, 12(1), 25–34. doi: https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7621

Sujiono, Y. N. 2013. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks.

Tahir, T., Syamsuddin, A., & Quraisy, H. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Genially Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(4). https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17338

Trianto. 2014. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Jakarta: Kencana.

Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika. 4(June), 500–511. doi: https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579

Wulandari, A., & Yarshal, D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Website Genially Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Upt Spf Sd Negeri 101790 MARINDAL II. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. 10. doi: https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27611