



Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Buku Cerita Bergambar *Digital* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS

Alfi Zahra Fahira¹, Maha Putra¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keguruan dan Tarbiyah, Universitas Pelita Bangsa

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3315>

Article Info

Received : August, 12th 2026

Revised : August, 31st 2026

Accepted: September, 11th 2026

Correspondence:

Phone: +6289531432541

Abstrak: This study aims to determine the difference in students' concept understanding improvement between learning using the Discovery Learning model assisted by digital picture storybooks and conventional learning, as well as to determine the effect of the model on students' concept understanding in Natural and Social Sciences (IPAS). This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 80 third-grade students of SDN Sindang Mulya 04, with 40 students in the experimental class and 40 students in the control class, selected through purposive sampling. Data were collected using essay tests administered as pretests and posttests. The instrument was tested for validity, reliability, difficulty level, and discrimination power. Data analysis included descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, N-Gain analysis, and the Mann-Whitney U test. The results showed that the experimental class obtained a higher posttest mean of 89.93, compared with 82.25 in the control class. The experimental class achieved an N-Gain of 0.7311, categorized as high, while the control class achieved 0.5603, categorized as moderate. The Mann-Whitney U test obtained a significance value of $0.004 < 0.05$. Therefore, Discovery Learning assisted by digital picture storybooks significantly improves students' concept understanding

Kata Kunci: Discovery Learning, buku cerita bergambar digital, pemahaman konsep, IPAS, sekolah dasar.

Citation: Fahira, A. Z., & Putra, M. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5786-5793. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3315>

Pendahuluan

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar tidak hanya diarahkan pada penguasaan informasi, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan pengetahuan yang diperoleh. Pemahaman konsep menjadi salah satu dasar penting karena memungkinkan siswa menjelaskan kembali materi, menghubungkan informasi, mengelompokkan objek, serta menerapkan pengetahuan dalam situasi yang berbeda. Dalam pembelajaran IPAS, kemampuan

tersebut semakin penting karena materi yang dipelajari berkaitan dengan berbagai fenomena alam dan kehidupan sosial yang dekat dengan lingkungan siswa. IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan alam dan sosial sehingga pembelajarannya membutuhkan pengalaman yang aktif dan kontekstual. Nuryani dkk. (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga

mengembangkan keterampilan siswa dalam menyelidiki, menalar, dan memahami hubungan antara diri dengan lingkungan. Pemahaman konsep membantu siswa melihat keterkaitan antara fenomena alam, sosial, dan budaya secara lebih utuh (Prameisthi dkk., 2025).

Namun, kondisi pembelajaran di sekolah dasar menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa masih menjadi permasalahan. Pembelajaran yang didominasi metode konvensional cenderung membuat siswa lebih banyak menerima informasi daripada membangun pengetahuan melalui pengalaman sendiri. Kondisi tersebut juga ditemukan di SDN Sindang Mulya 04. Berdasarkan observasi dan wawancara awal, pembelajaran IPAS masih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan media digital belum dilakukan secara maksimal karena keterbatasan waktu, fasilitas, dan kemampuan pemanfaatan media. Kondisi tersebut berdampak pada keterlibatan sebagian siswa yang belum optimal.

Data awal juga menunjukkan adanya permasalahan pada pemahaman konsep. Pada tes awal yang diberikan kepada 10 siswa, sebanyak 5 siswa atau 50% mencapai atau melebihi KKM, sedangkan 5 siswa lainnya atau 50% masih berada di bawah KKM. Kesulitan siswa terlihat dalam menjelaskan konsep dengan bahasa sendiri, mengklasifikasikan objek, memberikan contoh dan non contoh, serta mengaplikasikan konsep dalam permasalahan sederhana.

Pemilihan model pembelajaran menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kondisi tersebut. *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan pengetahuan melalui proses eksplorasi, identifikasi masalah, pengumpulan informasi, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan (Khasinah, 2021). Model tersebut menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dan guru sebagai fasilitator. Kegiatan penemuan dapat membuat siswa lebih aktif dalam membangun pengetahuannya sehingga konsep yang diperoleh tidak sekadar dihafalkan.

Temuan Putra (2021) menunjukkan bahwa keterlibatan siswa melalui proses inkuiri dan pemecahan masalah dapat mendukung perkembangan kemampuan berpikir siswa. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik *Discovery Learning* yang menekankan aktivitas siswa dalam menemukan dan mengolah informasi sebelum memperoleh suatu kesimpulan. Penelitian Hunaina dan Barokah (2025) juga menunjukkan bahwa *Discovery Learning* memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep IPAS siswa sekolah dasar.

Efektivitas *Discovery Learning* juga dapat diperkuat melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian pesan sehingga informasi yang diberikan guru lebih mudah diterima siswa (Daniyati dkk., 2023). Penggunaan media yang sesuai dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret (Wulandari dkk., 2023).

Salah satu media yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah buku cerita bergambar digital. Buku cerita bergambar menggabungkan unsur teks dan ilustrasi yang saling mendukung dalam menyampaikan informasi (Apriliani & Radia, 2020). Ilustrasi dapat membantu siswa memahami makna cerita, sedangkan teks memberikan informasi dan alur yang mengarahkan pemahaman siswa. Dalam format digital, buku cerita bergambar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah diakses.

Penggunaan buku cerita bergambar dalam pembelajaran juga telah menunjukkan hasil positif. Ifadah dkk. (2024) menemukan bahwa *Discovery Learning* berbantuan buku cerita bergambar lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dibandingkan pembelajaran konvensional. Rahmawati dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS. Selain itu, Wijayanti dkk. (2025) menemukan bahwa integrasi *Discovery Learning* dengan media cerita digital mampu meningkatkan hasil belajar IPAS secara signifikan.

Meskipun demikian, hasil penelitian mengenai *Discovery Learning* belum sepenuhnya konsisten. Juriyah dkk. (2025) menemukan bahwa *Discovery Learning* dengan pendekatan kontekstual tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep matematika dibandingkan pembelajaran lainnya. Alfiani dan Fazila (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan *Discovery Learning* berbantuan media tertentu belum selalu menghasilkan peningkatan yang signifikan. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa efektivitas *Discovery Learning* dapat dipengaruhi oleh karakteristik siswa, materi, desain pembelajaran, serta media yang digunakan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penerapan *Discovery Learning* yang dipadukan dengan buku cerita bergambar digital pada pembelajaran IPAS, khususnya materi "Aku Bagian dari Masyarakat" kelas III sekolah dasar. Kebaruan penelitian terletak pada penggabungan model *Discovery Learning* dengan media buku cerita bergambar digital pada pembelajaran IPAS dan fokus pengukuran pada pemahaman konsep. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

perbedaan peningkatan pemahaman konsep antara kelas yang memperoleh pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan buku cerita bergambar digital dan kelas yang memperoleh pembelajaran konvensional serta mengetahui pengaruh penerapan model tersebut terhadap pemahaman konsep siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu melibatkan dua kelompok yang diberikan perlakuan berbeda tanpa pengacakan subjek secara individual.

Penelitian dilaksanakan di SDN Sindang Mulya 04 pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas III yang berjumlah 121 siswa dan terbagi dalam tiga rombongan belajar, yaitu kelas IIIA, IIIB, dan IIIC. Sampel penelitian terdiri atas kelas IIIA dan IIIC dengan jumlah masing-masing 40 siswa. Pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan hasil observasi awal dan data nilai SAS IPAS. Kelas IIIA ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan buku cerita bergambar digital, sedangkan kelas IIIC sebagai kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional.

Instrumen utama penelitian berupa tes uraian untuk mengukur pemahaman konsep siswa. Tes disusun berdasarkan indikator pemahaman konsep, yaitu menyatakan kembali suatu konsep, mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat tertentu sesuai konsep, memberikan contoh dan noncontoh, serta mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah. Tiga indikator pertama berada pada tingkat kognitif memahami (C2), sedangkan penerapan konsep dalam pemecahan masalah berada pada tingkat menerapkan (C3) (Anderson & Krathwohl, 2017).

Sebelum digunakan, instrumen diuji cobakan kepada 20 siswa di luar sampel. Dari 10 butir soal yang diuji, terdapat 8 soal yang dinyatakan valid. Berdasarkan pertimbangan daya pembeda dan keterwakilan indikator, satu butir soal tidak digunakan sehingga instrumen akhir terdiri atas 7 soal uraian. Nilai reliabilitas instrumen menggunakan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,731 dan termasuk kategori reliabel. Data penelitian dikumpulkan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tes diberikan dalam bentuk *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah pembelajaran. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, perhitungan N-Gain, dan uji hipotesis *Mann-Whitney U*. N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan

pemahaman konsep siswa dengan kriteria $\geq 0,70$ kategori tinggi, $0,30-0,69$ kategori sedang, dan $< 0,30$ kategori rendah (Hake, 1999).

Hasil dan Pembahasan

Hasil Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan menggunakan enam sintaks *Discovery Learning*, yaitu *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, dan *generalization*. Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh tahapan tersebut terlaksana sesuai dengan rancangan pembelajaran.

Pada tahap *stimulation*, siswa diberikan rangsangan melalui buku cerita bergambar digital yang memuat materi tentang wilayah pemerintahan dan kehidupan bermasyarakat. Cerita dan ilustrasi digunakan untuk menarik perhatian sekaligus membangun rasa ingin tahu siswa. Selanjutnya, pada tahap *problem statement*, siswa diarahkan untuk mengidentifikasi permasalahan berdasarkan cerita yang diamati. Pada tahap *data collection*, siswa mencari informasi melalui pembacaan buku, pengamatan gambar, dan diskusi kelompok. Informasi yang diperoleh kemudian diolah pada tahap *data processing*.

Tahap *verification* dilakukan dengan mempresentasikan hasil diskusi dan mencocokkannya dengan konsep yang benar melalui bimbingan guru. Tahap terakhir adalah *generalization*, yaitu siswa menyampaikan kesimpulan berdasarkan hasil pembelajaran menggunakan bahasa mereka sendiri. Rangkaian kegiatan tersebut membuat siswa terlibat secara langsung dalam proses membangun pengetahuan.

1. Hasil Pretest dan Posttest

Hasil statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan pada kedua kelompok, tetapi peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi: pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Pretest & Posttest*

Kelompok	Pretest	Posttest
Eksperimen	12,026	7,617
Kontrol	14,382	12,337

Rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 61,93 meningkat menjadi 89,93 pada *posttest*. Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan dari rata-rata 59,13 menjadi 82,25. Selain rata-rata yang lebih tinggi, standar deviasi kelas eksperimen juga menurun dari 12,026 menjadi 7,617. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil pemahaman konsep siswa pada kelas

eksperimen setelah perlakuan menjadi lebih merata.
Perbedaan peningkatan semakin terlihat melalui hasil *N-Gain*.

Tabel 2. Hasil *N-Gain*

Kelompok	Mean <i>N-Gain</i>	Kategori
Eksperimen	0,7311	Tinggi
Kontrol	0,5603	Sedang

Nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,7311 termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,5603 termasuk kategori sedang. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan *Discovery Learning* berbantuan buku cerita bergambar digital menghasilkan peningkatan pemahaman konsep yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan tersebut dapat dipahami dari karakteristik *Discovery Learning* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses menemukan konsep. Khasinah (2021) menjelaskan bahwa *Discovery Learning* mengarahkan siswa untuk aktif menemukan pengetahuan melalui tahapan pembelajaran yang sistematis. Wati dan Efendi (2022) juga menempatkan *Discovery Learning* sebagai model yang berpusat pada siswa dan mendorong aktivitas mengamati, bertanya, mencoba, menalar, serta mengomunikasikan hasil temuan.

Dalam penelitian ini, siswa tidak langsung memperoleh penjelasan mengenai konsep wilayah pemerintahan dan peran pemimpin daerah. Mereka terlebih dahulu memperoleh stimulus melalui cerita dan gambar, kemudian mengidentifikasi masalah, mencari informasi, mengolah hasil temuan, dan menyimpulkan konsep. Proses tersebut sesuai dengan pandangan Bruner bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa terlibat aktif dalam menemukan konsep melalui pengalaman belajar (Utami dkk., 2025). Hasil penelitian juga sesuai dengan temuan Hunaina dan Barokah (2025) yang menunjukkan bahwa *Discovery Learning* memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep IPAS. Temuan tersebut diperkuat oleh Nurbayanti dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPA. Nursa'ban dkk. (2025) juga menemukan adanya peningkatan pemahaman konsep setelah penerapan model *Discovery Learning*.

Selain model pembelajaran, penggunaan buku cerita bergambar digital menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Media tersebut menyajikan materi melalui kombinasi teks dan ilustrasi sehingga konsep yang dipelajari lebih mudah dihubungkan

dengan situasi yang dekat dengan kehidupan siswa. Apriliani dan Radia (2020) menjelaskan bahwa buku cerita bergambar dapat membantu siswa memahami materi melalui perpaduan teks dan visual. Hal tersebut sejalan dengan Rahmawati dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dapat mendukung peningkatan hasil belajar IPAS.

Hubungan antara teks dan gambar juga berperan dalam membantu siswa membangun makna. Fanni dkk. (2025) menjelaskan bahwa hubungan kata dan gambar dalam buku cerita dapat membentuk hubungan yang saling melengkapi maupun memperkaya informasi. Dalam penelitian ini, ilustrasi digunakan untuk memperjelas konteks materi sehingga siswa tidak hanya membaca informasi, tetapi juga mengamati situasi yang ditampilkan dan menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari.

Penggunaan media digital juga memberikan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan perkembangan teknologi. Nurhidayah dan Wibowo (2025) menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita digital di sekolah dasar dapat mendukung pengalaman belajar siswa. Qurbani dan Nafingah (2022) juga menemukan bahwa buku cerita bergambar elektronik interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa karena materi disajikan secara lebih interaktif dan kontekstual.

Peningkatan pemahaman konsep pada penelitian ini terlihat melalui empat indikator yang digunakan. Siswa diarahkan untuk menyatakan kembali konsep dengan bahasa sendiri, mengklasifikasikan wilayah pemerintahan dan pemimpin berdasarkan karakteristiknya, membedakan contoh dan noncontoh, serta mengaplikasikan konsep untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas tersebut membuat siswa tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga memahami dan menerapkannya.

Proses tersebut juga dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Piaget. Siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga pembelajaran yang menggunakan objek, gambar, pengalaman, dan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dapat membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik (Piaget, 1970). Buku cerita bergambar digital memberikan representasi visual yang membantu siswa menghubungkan materi dengan konteks yang lebih konkret.

Selain itu, kegiatan diskusi dalam kelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar gagasan. Hal tersebut sesuai dengan pandangan Vygotsky (1978) mengenai pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif. Dalam pembelajaran, guru memberikan bimbingan ketika siswa mengalami kesulitan, sementara siswa yang lebih memahami materi dapat membantu teman dalam kelompoknya.

Bentuk bantuan tersebut dapat mendukung proses scaffolding sehingga siswa secara bertahap mampu memahami konsep secara mandiri.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan Putra (2021) yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses inkuiri dan pemecahan masalah. Keterlibatan aktif tersebut memberikan ruang kepada siswa untuk mengolah informasi dan membangun kemampuan berpikir melalui pengalaman belajar. Dengan demikian, *Discovery Learning* berbantuan buku cerita bergambar digital bukan hanya memberikan informasi kepada siswa, tetapi juga menciptakan proses belajar yang menuntut keterlibatan kognitif dan sosial.

Temuan penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian Wijayanti dkk. (2025), yang menunjukkan bahwa *Discovery Learning* berbantuan media komik digital mampu meningkatkan hasil belajar IPAS. Penelitian Putri dkk. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pop-up book dalam *Discovery Learning* dapat membantu siswa memahami konsep melalui visualisasi yang lebih konkret. Hal tersebut menunjukkan bahwa keberadaan media visual yang dipadukan dengan model pembelajaran aktif dapat menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan pembelajaran.

Walaupun demikian, peningkatan pada kelas kontrol juga menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap memberikan perubahan terhadap pemahaman konsep. Nilai N-Gain sebesar 0,5603 berada pada kategori sedang. Artinya, proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol tetap memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pemahaman, tetapi peningkatannya tidak sebesar kelas eksperimen. Perbedaan tersebut memperlihatkan bahwa kombinasi model pembelajaran aktif dan media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih mendukung dibandingkan pembelajaran yang dominan menggunakan penjelasan guru.

2. Pengaruh *Discovery Learning* Berbantuan Buku Cerita Bergambar Digital

Untuk mengetahui pengaruh perlakuan secara statistik, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas terhadap data N-Gain. Hasil uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data N-Gain kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,002 sehingga tidak berdistribusi normal, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi 0,138 sehingga berdistribusi normal. Karena salah satu kelompok tidak memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Mann-Whitney U*.

Tabel 3. Hasil Uji *Mann-Whitney U*.

Parameter	Nilai
MeanRank Eksperimen	47,98
MeanRank Kontrol	33,03
<i>Mann-Whitney U</i>	501,000
Z	-2,883
Asymp. Sig. (2- tailed)	0,004

Hasil uji *Mann-Whitney U* menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,004. Nilai tersebut lebih kecil daripada 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep yang signifikan antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Mean rank kelas eksperimen sebesar 47,98 juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 33,03.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Discovery Learning* berbantuan buku cerita bergambar digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa kelas III SDN Sindang Mulya 04. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Ifadah dkk. (2024) mengenai efektivitas *Discovery Learning* berbantuan buku cerita bergambar dalam meningkatkan pemahaman konsep. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Suminar dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa *Discovery Learning* berbantuan media video interaktif memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep IPAS.

Pengaruh tersebut dapat terjadi karena *Discovery Learning* memberikan struktur pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk memperoleh konsep melalui proses penemuan. Buku cerita bergambar digital kemudian berfungsi sebagai sumber stimulus dan informasi yang membantu siswa mengikuti proses tersebut. Pada tahap stimulation, gambar dan cerita menarik perhatian siswa; pada tahap problem statement, siswa mengidentifikasi pertanyaan; pada tahap data collection dan data processing, siswa mengumpulkan serta mengolah informasi; kemudian pada tahap verification dan generalization, siswa menguji dan menyimpulkan konsep yang diperoleh.

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Hasan dkk. (2021) menjelaskan bahwa media dapat membantu proses penyampaian informasi agar lebih mudah diterima oleh siswa. Anggriani dkk. (2024) juga menegaskan pentingnya pemanfaatan berbagai media pembelajaran untuk mendukung proses belajar di pendidikan dasar.

Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai hasil

dari keterpaduan antara model dan media. *Discovery Learning* menyediakan proses belajar yang berpusat pada siswa, sedangkan buku cerita bergambar digital menyediakan konteks visual dan naratif yang membantu siswa memahami materi. Keterpaduan keduanya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati, bertanya, berdiskusi, mengolah informasi, dan menarik kesimpulan berdasarkan pengalaman belajar sendiri.

Temuan penelitian ini sekaligus memberikan jawaban terhadap adanya ketidakkonsistenan hasil penelitian sebelumnya. Juriyah dkk. (2025) dan Alfiani dan Fazila (2025) menunjukkan bahwa *Discovery Learning* tidak selalu memberikan hasil yang signifikan. Perbedaan tersebut dapat dipengaruhi oleh media pendukung, karakteristik materi, kondisi siswa, serta pelaksanaan pembelajaran. Pada penelitian ini, *Discovery Learning* dipadukan dengan buku cerita bergambar digital dan diterapkan pada materi "Aku Bagian dari Masyarakat" yang dekat dengan kehidupan siswa. Kondisi tersebut menjadi salah satu karakteristik yang membedakan penelitian ini dari penelitian sebelumnya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan buku cerita bergambar digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna. Peningkatan N-Gain kategori tinggi pada kelas eksperimen serta hasil uji *Mann-Whitney U* yang signifikan menunjukkan bahwa model tersebut dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran IPAS untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep siswa antara kelas yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan buku cerita bergambar digital dan kelas yang memperoleh pembelajaran konvensional. Hal tersebut ditunjukkan oleh rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,7311 dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,5603 dengan kategori sedang.

Hasil uji *Mann-Whitney U* memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan buku cerita bergambar digital berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa kelas III SDN Sindang Mulya 04 pada mata pelajaran IPAS. Model tersebut dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif,

kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian dan penyusunan artikel ini dapat diselesaikan. Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Pelita Bangsa, khususnya Fakultas Ilmu Keguruan dan Tarbiyah serta Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan dukungan selama proses penyelesaian studi.

Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Dr. Maha Putra, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, arahan, perhatian, dan masukan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi dan artikel ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Ibu Awalina Barokah, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, serta para dosen yang telah memberikan ilmu dan dukungan selama masa perkuliahan.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Iwan Setiawan, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala SDN Sindang Mulya 04, guru kelas III, serta seluruh siswa kelas III yang telah memberikan kesempatan, dukungan, partisipasi, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian. Terakhir, penulis menyampaikan terima kasih kepada keluarga dan semua pihak yang telah memberikan doa, dukungan, serta motivasi sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

References

- Agusta, E. S. (2023). Peningkatan kemampuan pemahaman konsep bangun ruang sisi datar melalui PMRI dengan aplikasi Learning Management System (LMS). *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 20(1), 43–52.
<https://doi.org/10.54124/jlmp.v20i1.106>
- Alfiani, M., & Fazila, S. (2025). Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media puzzle terhadap pemahaman konsep IPA pada siswa kelas V sekolah dasar. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 5(1), 191–200.
<https://doi.org/10.35878/guru.v5i1.1811>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2017). *Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan asesmen*. Pustaka Pelajar.
- Anggriani, D., Annisa, H., & Wandini, R. R. (2024). Berbagai media pembelajaran di kelas pada pendidikan dasar. *Journal of Education and Teaching (JETE)*, 5(4).
<https://doi.org/10.24014/jete.v5i1.15722>

- Apriliyani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Bahri, S., & Adiansha, A. A. (2020). Pengaruh model Learning Cycle 7E dan kecerdasan interpersonal terhadap pemahaman konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 44–51. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n1.20866>
- Bruner, J. S. (1977). *The process of education*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvk12qst>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Jurnal Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ekaputra, F. (2024). Effectiveness of practicum learning with Discovery Learning model in improving 4C skills of students. *Eduline: Journal of Education and Learning Innovation*, 4(3), 3–8. <https://doi.org/10.35877/454RI.eduline2974>
- Fanni, M., Farisi, A., & Kushartanti, B. (2025). How word-image relationships in children's picture books adapt across levels: A multimodal analysis. *Diksi*, 33(1), 33–52. <https://doi.org/10.21831/diksi.v33i1.82907>
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. AREA-D American Education Research Association.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media pembelajaran. Tahta Media Group.
- Hunaina, N., & Barokah, A. (2025). Pengaruh penerapan model pembelajaran Discovery Learning terhadap pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV di SD Negeri Sukarahayu 01. *Jurnal Pendidikan*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33726>
- Ifadah, D., Ismail, A., & Syahid, A. A. (2024). Pengaruh model Discovery Learning berbantuan buku cerita bergambar terhadap pemahaman konsep siswa materi bentuk energi. *Jurnal Educational Research*, 5, 121–132. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i2.181>
- Istiqomah, N., Rosdianto, H., & Utama, E. G. (2025). Hubungan pemahaman konsep dengan prestasi belajar IPAS siswa kelas V MTS Al-Fatah Singkawang tahun ajaran 2024/2025. *Jurnal Pendidikan*, 08(2), 254–260. <https://doi.org/10.26618/kw9m2m97>
- Juriyah, Raharjo, T. J., & Pramono, S. E. (2025). Efektivitas model Discovery Learning dengan pendekatan kontekstual terhadap kemandirian belajar dan pemahaman konsep matematika materi bangun ruang sisi datar pada siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 10. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.39456>
- Kartika, M. Y., Ardhyantama, V., & Tisngati, U. (2023). Pengembangan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman anak tentang mitigasi bencana. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(1), 76–86. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p76-86>
- Khasinah, S. (2021). Discovery Learning: Definisi, sintaks, keunggulan dan kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA*, 11(3). <https://doi.org/10.22373/jm.v11i3.5821>
- Khoiriyah, B., & Murniyati. (2021). Peran teori Discovery Learning Jerome Bruner dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 67–80.
- Kisma, A. D., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2020). Penggunaan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan pemahaman konsep kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 635–642. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.861>
- Nurbayanti, F., Ruqoyyah, S., & Savira Wardani, D. (2024). Penerapan model Discovery Learning untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPA materi perubahan wujud benda. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 11(4), 1951–1968.
- Nurhidayah, F. N., & Wibowo, S. E. (2025). Improving children's digital literacy: A quantitative study on the use of digital storybooks in elementary schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(2), 252–262. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i2.92649>
- Nursa'ban, E., Ewisahrani, E., & Fathurrahmaniah, F. (2025). Upaya meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa melalui model pembelajaran Discovery Learning. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 4(8), 941–955. <https://doi.org/10.55681/sentri.v4i8.4348>
- Nuryani, S., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Orion Press.
- Prameisthi, D. A., Masfuah, S., & Fardani, M. A. (2025). Peningkatan pemahaman konsep IPAS menggunakan model Project Based Learning berbantuan media ARCAPELA berbasis etnosains. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 8, 2965–2974. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7398>
- Putra, M. (2021). Pengaruh metode pembelajaran inkuiri terbimbing dan pemecahan masalah terhadap kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Evaluasi dan Edukasi*, 3(2), 72–84. <https://doi.org/10.37479/jeej.v3i2.10391>

- Putri, A. N., Nasri, W. O. L. A., & Renata, D. (2022). Discovery Learning untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 33–38. <https://doi.org/10.30998/ocim.v2i1.6770>
- Putri, R. S. P., Retno, R. S., & Laksana, S. D. (2025). Pengaruh Discovery Learning dengan media Pop-Up Book terhadap hasil belajar IPAS. *Jurnal Pendidikan*, 10, 428–436. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28953>
- Qurbani, G., & Nafingah, S. (2022). Penggunaan buku cerita bergambar elektronik interaktif di sekolah dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 9(1), 24–28. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i1.13186>
- Rahmawati, N., Marwanti, E., Ardhian, T., & Lestari, I. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa melalui media buku cerita bergambar pada pembelajaran IPAS di SD Negeri Tamansari 1 Yogyakarta. *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies*, 2(1), 25–35. <https://doi.org/10.62385/ijles.v2i1.110>
- Suminar, V., Sutisna, R. H., Akbar, A., dkk. (2025). Pengaruh model Discovery Learning berbantuan media video interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS pada materi ekosistem. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 238–245.
- Utami, N., Arju, L., & Yusma, A. (2025). Discovery Learning model: Concepts, implementation, and current research trends. *Journal of Current Natural Science and Education*, 3(2), 92–95. <https://doi.org/10.29303/cnsej.v3i2.1085>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>
- Wati, L., & Efendi, N. (2022). Studi literature penerapan Discovery Learning pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 12685–12692. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10517>
- Wijayanti, W., Nichla, S., Attalina, C., & Munir, M. M. (2025). Effectiveness of Discovery Learning model aided by digital comics on IPAS learning outcomes. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 13(2), 219–234. <https://doi.org/10.24269/dpp.v13i2.12015>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>