PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA PIGURA QR CODE UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS V SDN 25 TARAWEANG KABBA

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

NURJAYANTI DARWIS

921862060006

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA PIGURA *QR CODE* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS V SDN 25 TARAWEANG KABBA

Atas Nama Saudara :

Nama : Nurjayanti Darwis
NIM : 921862060006
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkajene, 03 Juni 2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Ahmad Budi Sutrisno, M.Pd.	**Rustinah, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui Oleh:

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. Zam Immawan Alam S.H., M.H.	**Firdha Razak, S.Pd., M.Pd.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

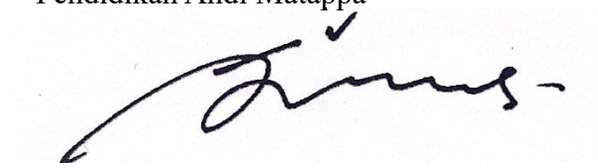
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Andi Matappa



A. ZAM IMMAWAN ALAM, S.H., M.H

Dengan susunan panitia ujian sebagai berikut:

Ketua	: Dr. Ahmad Budi Sutrisno, M.Pd	(……)
Sekretaris	: Rustinah, S.Pd., M.Pd	(……)
Penguji	: 1. Patolla Muhajir, SE., MM	(……)
	2. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd	(……)
Pembimbing	: 1. Dr. Ahmad Budi Sutrisno, M.Pd	(……)
	2. Rustinah, S.Pd., M.Pd	(……)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Nurjayanti Darwis
NPM	: 921862060006
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Penerapan Pendekatan Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Pigura *QR Code* Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas V SDN 25 Taraweang Kabba

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 30 Juli 2025

Yang Membuat Pertanyaan



Nurjayanti Darwis

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

MOTTO

"Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya"

(QS. Al-Baqarah 2:286)

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan"

(QS. Al-Insirah 5-6)

"Pada akhirnya, ini semua hanyalah permulaan"

(Nadin Amizah)

Persembahan

"Dengan mengucapkan rasa Syukur atas Rahmat Allah SWT, Skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada orang tua, saudara, kerabat serta tema-teman yang selalu memberi support untuk menyelesaikan skripsi ini"

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

ABSTRAK

Nurjayanti Darwis, 2025. Penerapan Pendekatan Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Pigura *QR Code* Untuk Meningatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Kelas V SDN 25 Taraweang Kabba. Skripsi ini dibimbing oleh Ahmad Budi Sutrisno dan Rustinah, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa kelas V SDN 25 Taraweang Kabba melalui penerapan pendekatan pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media pigura *QR Code*. Masalah utama dalam penelitian ini adalah apakah penerapan pendekatan *discovery learning* berbantuan media pigura *QR Code* dapat meningkatkan literasi digital siswa kelas V di SDN 25 Taraweang Kabba. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah penerapan pendekatan *discovery learning* berbantuan media pigura *QR Code* dapat meningkatkan literasi digital siswa kelas V SDN 25 Taraweng Kabba. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 SDN 25 Taraweang Kabba berjumlah 28 siswa. Instrumen dalam penelitian ini ialah tes, angket, dan observasi. Tes dan angket digunakan untuk mengukur kemampuan literasi digital.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media pigura *QR Code* pada siswa kelas V SDN 25 Taraweang Kabba literasi digitalnya meningkat. Hal ini dibuktikan pada tes kemampuan literasi digital siswa. Permulaan pada siklus I sebanyak 15 siswa berada pada ketegori tuntas dan 13 siswa berada pada kategori belum tuntas. Sedangkan pada siklus II sebanyak 27 siswa berada pada kategori tuntas dan 1 siswa berada pada kategori belum tuntas. Berdasarkan hasil tes kemampuan literasi digital siswa pada siklus I dan siklus II maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan literasi digital siswa.

Kata Kunci : Pembelajaran *Discovery Learning*, *QR Code*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi penelitian ini dapat diselesaikan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Ilmu Pendidikan STKIP Andi Matappa Pangkep.

Sholawat serta salam senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wasallam beserta keluarganya sebagai perantara untuk kebenaran. Dalam penulisan skripsi penelitian ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi penelitian ini berkat bantuan dari berbagai pihak.Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Hj. Zaorah Zapan, S.Pd selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, S.H.,M.H selaku Ketua STKIP Andi Matappa.
3. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
4. Dr. Ahmad Budi Sutrisno, M.Pd dan Rustinah, S.Pd., M.Pd masing-masing sebagai pembimbing pertama dan pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

5. Segenap staf Tata Usaha dan Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
6. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Ayahanda dan Ibunda yang tercinta atas segala doa dan dukungan yang tidak pernah putus. Memberikan cinta, kasih sayang, doa dan pengorbanan yang mengiringi setiap langkah untuk menyelesaikan pendidikan ini.
7. Para sahabat dan teman terdekat yang ikut membantu dalam memberikan semangat, masukan berupa saran dan selalu menemani baik selama perkuliahan maupun selama penyusunan skripsi ini.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah Subhanahu Wata'ala. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin.

Pangkajene, 30 Oktober 2024



NURJAYANTI DARWIS

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL **i**

LEMBAR PENGESAHAN **ii**

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI **iii**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI **iv**

MOTTO **v**

ABSTRAK **vi**

ABSTRACK **vii**

PRAKATA **viii**

DAFTAR ISI **x**

DAFTAR TABEL **xii**

DAFTAR GAMBAR **xiii**

DAFTAR LAMPIRAN **viv**

BAB I. PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 7

C. Tujuan Penelitian 8

D. Manfaat Penelitian 8

BAB II KAJIAN PUSTAKA **9**

A. Kajian Pustaka 9

B. Penelitian Relevan 28

C. Kerangka Pikir 32

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

D. Hipotesis 34

BAB III METODE PENELITIAN 35

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 35

B. Subjek Penelitian 36

C. Lokasi dan Waktu Penelitian 37

D. Prosedur dan Desain Penelitian 37

E. Instrumen Penelitian 40

F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data 41

G. Teknik Analisis Data 42

H. Indikator Keberhasilan 45

BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 46

A. Hasil Penelitian 46

B. Pembahasan 77

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 85

A. Kesimpulan 85

B. Saran 86

DAFTAR PUSTAKA 87

LAMPIRAN 90

RIWAYAT HIDUP 202

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
Tabel 3.1	Subyek Dalam Penelitian	36
Tabel 3.2	Kategorisasi Kemampuan Literasi Digital Siswa	43
Tabel 3.3	Standar Penilaian Respon Siswa	44
Tabel 3.4	Kategorisasi keterlaksanaan pembelajaran	44
Tabel 4.1	Data Tes Hasil Kemampuan Literasi Digital Siswa Siklus I	51
Tabel 4.2	Data Tes Hasil Kemampuan Literasi Digital Siswa Siklus I	54
Tabel 4.3	Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Siklus I	55
Tabel 4.4	Hasil Angket Respon Siswa Siklus I	55
Tabel 4.5	Data Tes Hasil Kemampuan Literasi Digital Siswa Siklus II	67
Tabel 4.6	Data Tes Kemampuan Literasi Digital Siswa Siklus II	68
Tabel 4.7	Perbandingan Tes Kemampuan Literasi Digital Siswa Siklus I Dan Siklus II	68
Tabel 4.8	Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Siklus I	70
Tabel 4.9	Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I dan Siklus II	71
Tabel 4.10	Hasil Angket Respon Siswa Siklus II	73

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
Gambar 2.1	Kerangka Pikir	33
Gambar 3.1	Alur Penelitian Tindakan Kelas	38
Gambar 4.1	Perbandingan Hasil Kemampuan Literasi Digital Siswa Siklus I dan II	69
Gambar 4.2	Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Siklus I dan Siklus II	72

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

DAFTAR LAMPIRAN

Judul	Halaman
LAMPIRAN I	
Validasi Modul Ajar	91
Validasi Lembar Kerja Peserta Didik	92
Validasi Soal Tes Kemampuan Literasi Digital	94
Validasi Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Siswa	96
Validasi Angket Respon Siswa	98
LAMPIRAN II	108
Modul Ajar	109
Lembar Kegiatan Peserta Didik	136
Bahan Ajar	137
Media QR Code	139
LAMPIRAN III	140
Soal Tes Kemampuan Literasi digital Siklus I & II	141
Lembar Observasi Keterlaksan Pembelajaran Siklus I & II	145
Lembar Angket Respon Siswa Siklus I & II	160
Lampiran IV	164
Hasil Tes Siklus I & II	165
Hasil Observasi Siklus I & II	167
Hasil Angket Respon Siswa Siklus I & II	179

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

Rekapitulasi Hasil Tes 183

Rekapitulasi Hasil Angket 187

LAMPIRAN V 191

Surat Keterangan Pembimbing 192

Catatan Perbaikan Ujian Proposal 193

Surat Keterangan Perbaikan Ujian Proposal 194

Surat Keterangan Perbaikan Ujian Hasil 195

Surat Keterangan Validasi Instrumen 196

Surat Izin Penelitian 197

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian 198

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1 ayat (1) dikemukakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan bukanlah suatu hal yang statis atau tetap, melainkan suatu yang dinamis, sehingga menuntut adanya suatu perubahan atau perbaikan secara terus menurus. Pendidikan yang berkualitas dapat diwujudkan dengan kegiatan pembelajaran di sekolah yang dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Oleh karena itu pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia untuk menjadi lebih baik lagi kedepannya.

Menurut (Muslimin, 2018) Pada abad ke-21 kemampuan membaca adalah hal utama yang harus dimiliki oleh setiap manusia di dunia. Tuntutan di abad ini adalah peningkatan mutu dan kualitas manusia. Yang tentunya diawali oleh literatnya masyarakat. Sehingga menciptakan kemampuan membaca yang tinggi dan pemahaman dalam menghadapi masalah-masalah yang muncul

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

dalam hidup. Membaca dapat pula dikatakan sebagai aktivitas atau proses penangkapan dan pemahaman sejumlah pesan atau informasi dalam bentuk tulisan. Dengan membaca maka kegiatan otak untuk mencerna dan memahami serta memaknai simbol-simbol. Apabila seseorang membaca dapat merangsang otak untuk melakukan olah pikir untuk memahami makna yang terkandung dalam rangkaian simbol-simbol (tulisan). Semakin sering seseorang membaca maka semakin tertantang untuk terus berpikir terhadap apa yang mereka baca (Ulfa & Oktaviana, 2021).

Pada era modern saat ini, teknologi bukanlah hal yang asing di kalangan masyarakat. Perkembangannya yang sangat pesat telah mempengaruhi segala aspek kehidupan masyarakat termasuk dunia Pendidikan. Dalam dunia Pendidikan, perihal meningkatkan mutu pembelajaran terus dilakukan guna menyesuaikan dengan perkembangan digital. Oleh sebab itu teknologi pada dunia Pendidikan sangat berpengaruh untuk peserta didik dan guru. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi tuntutan abad ke-21 karena semakin derasnya arus informasi ini. Pada abad ke-21, Indonesia menyongsong generasi emas. Generasi emas adalah generasi yang mempunyai keterampilan abad ke-21 yaitu insan yang berkarakter, berpikir kritis, kreatif, inovatif, komunikatif, kolaboratif, dan kompetitif. Pendidikan di abad ke-21 menjadi semakin penting untuk menjamin siswa memiliki keterampilan belajar dan berinovasi serta memiliki keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi. (H. Budiman, 2017).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

Literasi digital memiliki peran penting dalam Kurikulum Merdeka karena membantu siswa memahami, menggunakan, dan memanfaatkan teknologi secara bijak untuk mendukung pembelajaran. Dengan literasi digital, siswa dapat mengakses informasi secara lebih luas, memilih sumber yang valid, dan mengolahnya menjadi solusi kreatif. Selain itu, literasi ini juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan inovasi yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Tidak hanya itu, literasi digital membentuk siswa agar memahami nilai etika, seperti menjaga privasi dan menghormati hak cipta, sehingga dapat menjadi warga digital yang bertanggung jawab dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Hal ini sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka dalam mencetak generasi yang unggul dan berkarakter.

Berdasarkan hasil observasi awal yang di lakukan peneliti pada tanggal 07 Maret 2024 pada siswa kelas V di SDN 25 Taraweang Kabba, menunjukkan bahwa masih ada siswa kelas V yang memiliki tingkat literasi digital rendah. Karena kurannya media belajar yang beragam untuk menyampaikan materi pembelajaran, masalah lain yang menjadi kendala dalam menarik minat membaca di sekolah tersebut yaitu ketersediaan buku yang kurang bervariasi membuat siswa merasa kurang antusias untuk membaca Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti berencana menerapkan pendekatan pembelajaran *discovery learning* yang dilengkapi dengan media pigura *QR code*. Diharapkan, metode ini dapat meningkatkan literasi digital siswa secara efektif, sehingga mereka dapat lebih memahami dan memanfaatkan informasi di era digital.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

Sehubungan dengan fenomena permasalahan pembelajaran khususnya membaca, untuk mengatasinya diperlukan penerapan model pembelajaran yang tepat disertai dengan media yang relevan dengan materi ajar. Model pembelajaran yang digunakan harus mampu memberikan pemahaman mereka terhadap materi. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Wibowo, 2020: 50).

Model *Discovery Learning*,menurut Bruner, ialah suatu cara dalam menyampaikan gagasan melalui proses penemuan yang dilakukan oleh siswa. Siswa akan memperoleh penemuan melalui proses mengamati, mengukur, memahami, menjelaskan dan dapat menyimpulkan materi pengetahuan yang diperoleh dalam pembelajaran. Dalam model ini, pembelajaran diatur sedemikian rupa sehingga siswa menjadi terlatih aktif dan memperoleh pengetahuan yang mereka belum ketahui. Tujuan model *discovery learning* adalah kemampuan siswa untuk berpikir kreatif, analisis, sistematis, dan logis untuk menumbuhkan sikap ilmiah, mulai dari penentuan problem, perumusan hipotesis, pengumpulan dan pengolahan data, sampai merumuskan kesimpulan. Sedangkan sintak model *Discovery Learning* yaitu: (1) Pemberian rangsangan *(stimulation),* (2) Identifikasi masalah *(Problem Statement)*, (3) Pengumpulan data *(Data Collection),* (4) Pengolahan data *(Data Processing)*, (5) Pembuktian *(Verification),* dan (6) Kesimpulan *(Generalization)* (Maryani et al., 2022).

Menurut (Nur Azizah, 2021) media memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media dapat membantu memperjelas

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

materi yang disampaikan. Namun begitu banyak kita jumpai guru yang tidak mampu menggunakan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Akibatnya siswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran yang disampaikan, banyak juga siswa yang merasa jenuh dan bosan.

Penggunaan media dalam sistem *barcode* dengan jenis *QR Code* pada pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat dimanfaatkan untuk melatih keterampilan literasi digital dan penggunaan media ini masih sangat jarang karena pada umumnya sistem *barcode* banyak digunakan dalam dunia marketing. Semakin majunya peradaban, *barcode* mengalami evolusi yang ditandai dengan kemunculan sistem *barcode* dua dimensi seperti *QR Code*. Menurut (Lova, 2018) *QR Code* memiliki keunggulan untuk dapat dibaca dari segala arah dan tetap terbaca sistem meskipun bagiannya sudah rusak/kotor. Berdasarkan penjelasan tersebut, *QR Code* dalam proses pembelajaran akan menjadi ketertarikan tersendiri bagi siswa karena selain mudah, *QR Code* sangat jarang digunakan pada proses pembelajaran sehingga akan menjadi sesuatu yang baru bagi siswa.

Literasi digital menurut Glitser dalam (Intaniasari & Utami, 2022) ialah keterampilan menggunakan serta memahami informasi dari sumber digital, memanfaatkan teknologi informasi media digital secara efektif dan efisien di bidang akademik dan kehidupan sehari-hari. Untuk melatih keterampilan tersebut sejak usia dini, literasi digital saat ini sudah mulai diterapkan dalam dunia pendidikan khususnya di sekolah dasar. Melalui kegiatan literasi digital, siswa mampu mengembangkan keterampilan dengan memanfaatkan teknologi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. *Discovery Learning*

a. Pengertian *Discovery Learning*

Discovery Learning merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan. Melalui penemuan, peserta didik belajar secara intensif dengan mengikuti metode investigasi ilmiah di bawah supervisi guru. Jadi belajar dirancang, disupervisi, diikuti metode investigasi (Istiana & Saputro, 2015)

Model *discovery learning* yang diterapkan dalam pembelajaran akan mengubah kegiatan belajar yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih aktif melalui tahapan yang terdapat di model pembelajaran. Pengertian *Discovery Learning* telah banyak dikemukakan oleh para ahli, misalnya Hosnan (2014:282) mengatakan bahwa *Discovery Learning* adalah susatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. (Naufal, 2021a). Sedangkan Menurut (Cahyaningsih & Karunia Assidik, 2021) model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk berfikir secara aktif dengan mencari maupun menyelidiki sendiri tentang pengetahuan atau informasi sehingga

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

siswa dapat mengingat dengan baik. Model pembelajaran ini memfokuskan kepada terbentuknya suatu pengetahuan siswa dari pengalaman ketika pembelajaran.

Discovery Learning berbantuan media pigura *QR code* didasarkan pada beberapa teori penting dalam pembelajaran Adapun teori yang berkaitan dengan langkah-langkah discovery learning berbantuan media pigura *QR code*. Salah satunya adalah teori *Discovery Learning* dari Jerome Bruner, yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka aktif menemukan informasi sendiri, bukan hanya mendengarnya dari guru. Dalam konteks ini, *QR code* memberi siswa akses langsung untuk menjelajahi informasi digital, yang memungkinkan mereka untuk menemukan materi pembelajaran dengan cara yang lebih mandiri dan menyeluruh.

b. Ciri-ciri *Discovery Learning*

Menurut (Istiana & Saputro, 2015) model *discovery learning* memiliki ciri tersendiri sehingga dapat ditemukan perbedaan dengan model pembelajaran lainnya, berikut tiga ciri utama belajar dengan model pembelajaran *discovery learning* atau penemuan yaitu :

1) Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan.
2) Berpusat pada siswa.
3) Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

c. Tujuan *Discovery Learning*

Beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut:

1) Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
2) Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit mauun abstrak, juga siswa banyak meramalkan *(extrapolate)* informasi tambahan yang diberikan.
3) Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
4) Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan mneggunakan ide-ide orang lain.
5) Terdapat beberapa fakta yang menunjukan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
6) Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktifitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru. (Andriani & Wakhudin, 2020).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

d. Langkah-langkah *Discovery Learning*

Beberapa prosedur yang harus dilakukan dalam menerapkan metode *discovery learning* adalah sebagai berikut :

a) Stimulasi (pemberian rangsangan): Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

b) Pernyataan identifikasi masalah: Siswa mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

c) Pengumpulan data: Ketika siswa melakukan eksperimen atau eksplorasi, mereka mengumpulkan sebanyak mungkin informasi yang relevan untuk menguji kebenaran hipotesis. Data dapat diperoleh melalui membaca literatur, mengamati objek, mewawancarai narasumber, melakukan uji coba sendiri, dan sebagainya.

d) Pengolahan data: Pengolahan data melibatkan proses mengolah dan menafsirkan informasi yang telah dikumpulkan oleh para siswa melalui wawancara, obsrvasi, dan sumber lainnya.

e) Pembuktian: Pada tahap ini, siswa melakukan pemeriksaan yang teliti untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang telah ditetapkan dengan mempertimbangkan hasil pengolahan data.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

f) Generalisasi: Tahap generalisasi melibatkan proses menarik Kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang serupa, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikas, prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi dirumuskan (Sani, 2014).

e. Kelebihan dan kelemahan *Discovery Learning*

1) Kelebihan *Discovery Learning*

a) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.

b) Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.

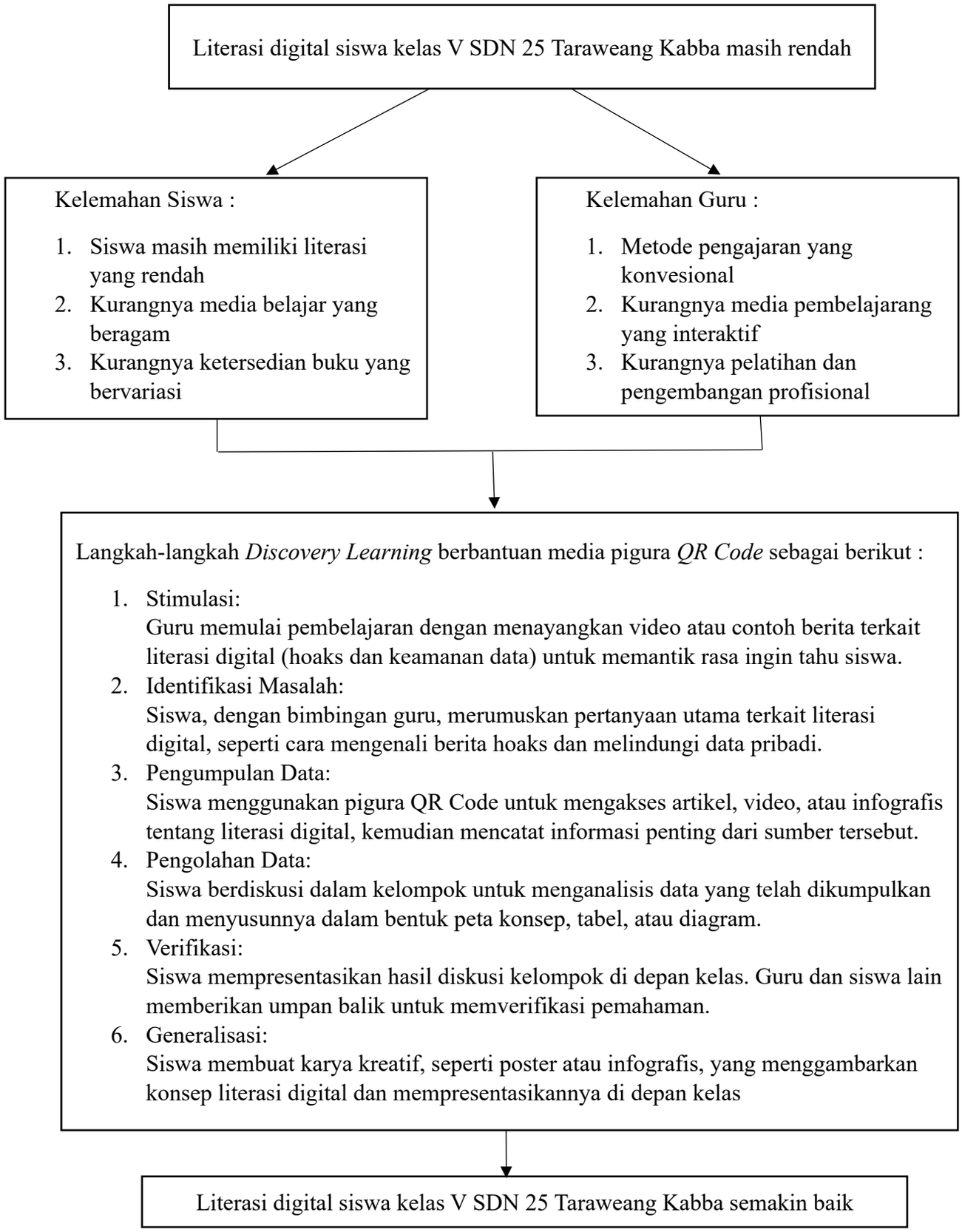
c) Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.

d) Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.

e) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri.

f) Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan PTK, pendekatan ini digunakan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikanto, dkk (2015) mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, tujuan PTK yang dilakukan guru di dalam kelasnya untuk mrningkatkan kualitas pembelajarannya.

Sedangkan (Susilo et al., 2021) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat didefinisikan sebagai suatu proses inquiri yang bersifat intrinsik yang terkendali, bersiklus, dan mencerminkan diri sendiri yang dilakukan oleh seorang guru/calon guru untuk tujuan perbaikan sistem, metode kerja, proses, isi, keterampilan, atau situasi pembelajaran. Penelitian tindakan adalah suatu cara bagi suatu kelompok untuk mengatur situasi di mana mereka dapat belajar dari pengalaman mereka dan berbagi pengalaman mereka dengan orang lain. Hasil yang diharapkan adalah perbaikan dalam pelaksanaan pengalaman atau pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahawa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) efektif dalam meningkatkan kualitas proses

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

pembelajaran., sesuai dengan pendapat Arikanto dan Susilo, merupakan inisiatif yang bersifat siklis dan reflektif, memungkinkan guru untuk mengidentifikasi dan memperbaiki metode pengajaran mereka. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik dan lebih berkualitas bagi siswa.

B. Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V yang dijadikan sebagai responden dari penerapan model *discovery learning* berbantuan media pigura *QR code* untuk meningkatkan literasi digital dengan jumlah keseluruhan siswa kelas V adalah 30 orang siswa, yang terdiri dari 19 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Alasan pemilihan subjek penelitian pada siswa kelas V karena mereka mulai belajar menggunakan teknologi secara mandiri. Pada usia ini, mereka dapat mengembangkan keterampilan literasi digital, seperti mencari informasi secara online, mengevaluasi kredibilitas sumber, dan menggunakan teknologi untuk belajar. Hal ini membuat mereka cocok untuk penelitian yang berfokus pada pengukuran literasi digital.

Tabel 3.1 Subyek Dalam Penelitian

Jenis Kelamin	Jumlah
Laki-laki	19
Perempuan	11
Total	30

Sumber : Absensi Siswa Tahun 2024

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

   Penelitian Tindakan kelas ini akan dilaksanakan di SDN 25 Taraweang Kabba yang terletak di Jln. Poros Tonasa 1 Kelurahan Kabba, Kecematan Minasatene, Kabupaten Pangkep. Alasan saya memilih lokasi penelitian ini di SDN 25 Taraweang Kabba karena di sekolah ini terdapat masalah terkait rendahnya literasi digital siswa dan kurangnya variasi media pembelajaran. Selain itu, guru masih menggunakan metode konvensional yang kurang memanfaatkan teknologi. Penelitian di sekolah ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut dengan memperkenalkan metode pembelajaran inovatif dan media digital yang dapat meningkatkan keterampilan literasi digital siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

2. Waktu Penelitian

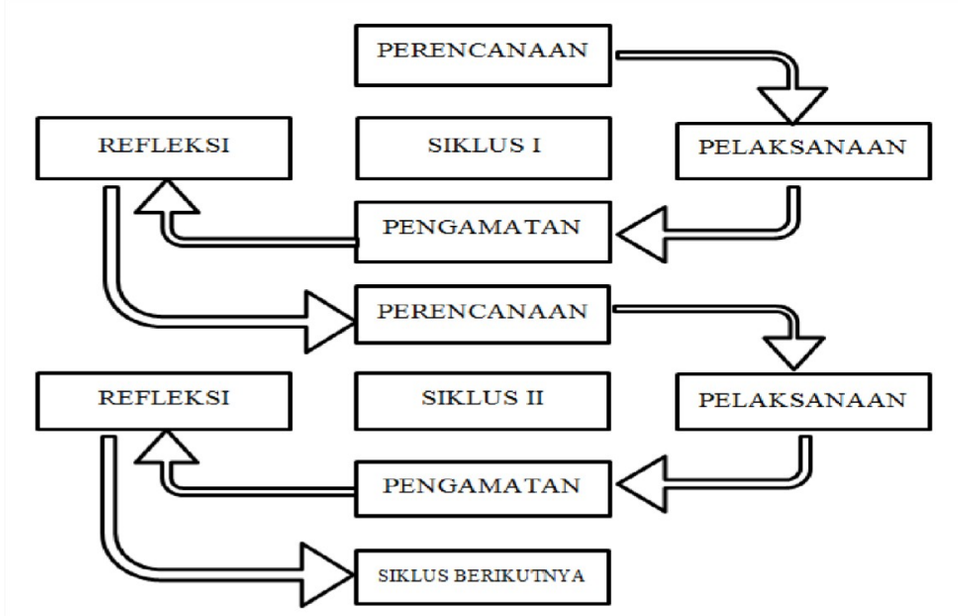
   Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025.

D. Prosedur dan Desain Penelitian

1. Prosedur

   Dalam rancangan desain penelitian tindakan kelas, Penelitian dilaksanakan dalam empat tahapan yaitu perencanaan tindakan *(planning),* pelaksanaan tindakan *(acting),* pengamatan *(observing),* dan refleksi *(reflecting).* Setiap langkah pelaksanaan merupakan satu siklus. Apabila divisualisasikan dalam bentuk bagang terlihat gambar dibawah ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ



Gambar 3. 1 **Alur Penelitian Tindakan Kelas**

***Sumber*: Suharsimi Arikunto (2017)**

2. Desain Penelitian

a. **Siklus I**

1. Perencanaan *(plaining)*

Kegiatan yang dilakukan peneliti ditahap perencanaan adalah :

a) Peneliti bersama guru mengadakan diskusi terkait dengan rencana penelitian menggunakan model dan media dalam proses pembelajaran.
b) Mempersiapkan RPP atau modul ajar untuk beberapa siklus penelitian
c) Mempersiapkan lembar kerja siswa
d) Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa
e) Menyiapkan instrument tes evaluasi kemampuan untuk meningkatkan literasi digital berupa isian singkat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

f) Menyiapkan media pigura *QR Code* yang diperlukan dalam pembelajaran.

2. Pelaksanaan *(acting)*

a) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya, serta memberikan tes akhir pada akhir tindakan untuk mengetahui peningkatan literasi digital siswa.

b) Pengamatan *(observasing)*

Pada tahap ini dilaksanakan pengamatan selama proses pembelajaran dari kegiatan awal hingga akhir, peneliti mengamati peningkatan literasi digital siswa selama proses pembelajaran. Peneliti melakukan diskusi dengan guru untuk membahas tentang apa saja yang menjadi hambatan saat proses pembeljaran dan membahas kelemahan atau kekurangan selama proses pembelajaran.

c) Refleksi *(reflecting)*

Hasil yang dicapai dari tahap-tahap sebelumnya dikumpulkan serta dianalisis dalam tahap ini. Refleksi dilakukan dengan melihat data yang diperoleh pada tahap sebelumnya apakah proses pembelajaran yang diterapkan dapat meningkatkan literasi digital siswa. Hasil analisis data yang dilaksanakan dalam tahap ini dipergunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya. Dengan menggunakan tahapan yang sama pada siklus sebelumnya yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan ini dilakukan di SDN 25 Taraweang Kabba yang terletak di Kecamatan Minasatene Kabupaten Pangkep pada semester II tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 28 siswa, terdiri dari 17 laki-laki dan 11 perempuan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dua siklus untuk meningkatkan literasi digital siswa dengan menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan media Pigura *QR Code* pada siswa kelas V di SDN 25 Taraweang Kabba.

1. Deskripsi Siklus 1

Siklus I dilakukan selama empat kali pertemuan, dimana tiga kali pertemuan untuk membahas materi ajar dan satu kali pertemuan untuk mengerjakan soal tes akhir siklus I. Dalam pelaksanaan siklus I kegiatan yang dilakukan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan Siklus 1

Siklus I dilaksanakan dengan 3 kali pertemuan pembelajaran dan 1 kali tes pada akhir siklus I. Adapun hal-hal yang akan dilaksanakan dalam perencanaan yaitu, peneliti berkonsultasi dengan guru mengenai kemampuan atau tingkat literasi digital siswa kelas V. Selanjutnya peneliti menentukan materi pokok bahasan yang akan diajarkan nantinya, peneliti menyusun modul ajar dengan materi memahami teks narasi berbantuan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

media pigura *QR Code* dengan tiga kali pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*, Menyusun lembar keterlaksanaan model Pembelajaran, menyiapkan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) dan mempersiapkan Soal tes dan juga angket yang akan diberikan diakhir siklus I.

Media pigura *QR Code* yang digunakan dalam pembelajaran ini merupakan hasil rancangan peneliti sendiri. Media ini dibuat dalam bentuk bianglala agar tampilannya lebih menarik dan mampu menarik perhatian siswa. Setiap "gerbong" pada bianglala tersebut berisi *QR Code* yang jika dipindai akan mengarahkan siswa ke materi pembelajaran digital, seperti video atau teks narasi. Desain media ini sengaja dibuat kreatif dan interaktif supaya siswa lebih semangat belajar dan tidak cepat bosan saat mengikuti pembelajaran berbasis teknologi.

b. Tindakan

Tahap pelaksanaan kegiatan ini diterapkan sesuai dengan skanario pembelajaran, khususnya perangkat pembelajaran yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada tahap pelaksanaan peneliti menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media pigura *QR Code*. Pembelajaran inin diikuti oleh siswa kelas V SDN 25 Taraweang Kabba yang berjumlah 28 orang siswa. Tahapan ini dilakukan selama tiga kali pertemuan yaitu 14 Mei - 17 Mei 2025. Proses pembelajaran dilaksanakan pada jam 08.00 sampai dengan 10.00 WITA. Adapun proses pembelajarannya sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

1) Pertemuan Pertama

Pelaksanaan tindakan pertemuan pertama dimulai pada hari Rabu, 14 Mei 2025. Peneliti bertindak sebagai guru. Materi yang diajarkan pada pertemuan ini adalah memahami dan mengidentifikasi teks narasi. Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yaitu peneliti membuka pelajaran dengan memberikan salam menyapa, mengondisikan siswa, berdo'a, mengecek kehadiran siswa, dan memberikan *ice breaking* untuk memotivasi siswa sebelum memulai pembelajaran.

Pada kegiatan inti, peneliti menerapkan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan Modul Ajar yang telah dibuat sebelumnya. Langkah-langkah ini sesuai dengan tahapan-tahapan model pembelajaran *Discovery learning* yaitu: Pada fase 1 *(Stimulation).* Peneliti memperkenalkan konsep teks narasi dan apa itu media *QR Code* dan bagaimana cara penggunaannya. Pada fase ke 2 *(Problem Statement).* Peneliti memberikan rumusan masalah kepada siswa setelah mengamati video tentang mengenal teks narasi dengan menggunakan media Pigura *QR Code*. Pada fase ke 3 *(Data Collection)* peneliti membagi siswa dalam lima kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa dengan cara pembagian yaitu berhitung dari satu sampai 5,bagi siswa yang mendapat nomor satu maka seluruh siswa yang mendapat nomor satu berarti satu kelompok dan seterusnya, kemudian peneliti membagikan LKPD kepada setiap kelompok. Pada fase ke 4 *(Data Processing)*. Masing-masing kelompok saling berdiskusi mengerjakan LKPD yang telah dibagikan dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

mengumpulkan informasi dari hasil pengamatan buku, artikel atau video tentang teks narasi yang berkaitan dengan LKPD. Pada fase ke *5 (verification)*. Peneliti meminta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa yang lain untuk meberikan tanggapan dengan hasil jawabannya ataupun mengajukan pertanyaan. Selanjutnya pada fase ke 6 *(Generalization).* Peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menarik kesimpulan dari hasil presentasinya.

Setelah itu, akhir dari pembelajaran Pada kegiatan ini, peneliti dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi pada hari ini. Kemudian peneliti menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya.

2) Pertemuan Kedua

Pelaksanaan tindakan pertemuan kedua dimulai pada hari Kamis, 15 Mei 2025. Peneliti bertindak sebagai guru. Materi yang diajarkan pada pertemuan ini adalah memahami struktur teks narasi. Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yaitu peneliti membuka pelajaran dengan memberikan salam menyapa, mengondisikan siswa, berdo'a, mengecek kehadiran siswa, dan memberikan *ice breaking* untuk memotivasi siswa sebelum memulai pembelajaran.

Pada kegiatan inti, peneliti menerapkan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan Modul Ajar yang telah dibuat sebelumnya. Langkah-langkah ini sesuai dengan tahapan-tahapan model pembelajaran *Discovery learning* yaitu: Pada fase 1 *(Stimulation).* Peneliti

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

memperkenalkan tentang struktur teks narasi. Pada fase ke 2 *(Problem Statement).* Peneliti memberikan rumusan masalah kepada siswa setelah mengamati salah satu video Dongen, peneliti dan peserta didik melakukan tanya jawab terkait cerita singkat dari video yang ditampilkan seperti siapa saja tokoh yang ada dalam cerita tersebut, masalah apa yang terjadi dalam cerita tersebut dan bagaimana cara tokoh menyelesaikan masalahnya. Pada fase ke 3 *(Data Collection)* peneliti membagi siswa dalam lima kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa, kemudian peneliti membagikan LKPD kepada setiap kelompok. Pada fase ke 4 *(Data Processing)*. Masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk menscan media QR Code untuk memilih salah satu cerita lalu Masing-masing kelompok saling berdiskusi mengerjakan LKPD yang telah dibagikan. Kemudian peneliti membimbing peserta didik yang merasa kesulitan dalam mengerjakan LKPD serta peneliti memberikan motivasi kepada peserta didik agar setiap anggota kelompok lebih aktif dalam berdiskusi. Pada fase ke *5 (Verification)*. Peneliti meminta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya dengan menjelaskan siapa tokohnya, apa yang membuat cerita itu menarik, masalah apa yang terjadi, dan bagaimana cara penyelesaian masalahnya, terhadap cerita yang mereka baca yang telah siswa temukan dengan menggunakan media *QR Code.* Selanjutnya pada fase ke 6 *(Generalization).* Peneliti memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk menanggapi jika ada belum

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN 25 Taraweang Kabba bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas V melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media pigura *QR Code*. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan literasi digital siswa dari 53% pada siklus I menjadi 96% pada siklus II, serta peningkatan keterlaksanaan model pembelajaran dari kategori baik menjadi sangat baik. Kelebihan model ini terletak pada kemampuannya mendorong siswa belajar mandiri, meningkatkan keterampilan kognitif, serta memanfaatkan sumber belajar digital. Namun, kekurangannya adalah ketidakefisienan saat diterapkan pada kelas besar dan keterbatasan akses teknologi di kalangan siswa. Untuk mengatasi hal ini, peneliti membentuk kelompok belajar campuran agar siswa yang tidak memiliki gadget tetap bisa mengikuti pembelajaran secara optimal.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

1. Bagi Guru

   Disarankan untuk terus mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran inovatif seperti *Discovery Learning* berbantuan media pigura *QR Code*, karena terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital dan keterlibatan siswa. Guru juga perlu menyesuaikan strategi dengan kondisi dan kesiapan teknologi siswa di kelas.

2. Bagi Siswa

   Siswa diharapkan lebih aktif, mandiri, dan mampu bekerja sama dalam kelompok saat menggunakan media pembelajaran digital. Selain itu, siswa perlu meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi secara bijak untuk mendukung proses belajar.

3. Penelitian Lebih Lanjut

   Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi media pembelajaran digital lainnya yang relevan dan mudah diakses siswa, serta menerapkan model *Discovery Learning* pada mata pelajaran atau tingkat kelas yang berbeda untuk mengetahui efektivitasnya secara lebih luas.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

DAFTAR PUSTAKA

Agustini, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Qr Code Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Nalar Pendidikan*, *9*(1), 1. https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20228

Al Aliyawinata, T. T., Utari, E., & Mahrawi, M. (2021). The Effect of Discovery Learning on Students' Higher-order Thinking Skills. *International Journal of Biology Education Towards Sustainable Development*, *1*(1), 1–9. https://doi.org/10.53889/ijbetsd.v1i1.47

Cahyaningsih, E., & Karunia Assidik, G. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Materi Teks Berita. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, *3*(1), 1–7. https://doi.org/10.23917/bppp.v3i1.19385

Dedy irawan, J., & Adriantantri, E. (2019). Pemanfaatan Qr-Code Segabai Media Promosi Toko. *Jurnal Mnemonic*, *1*(2), 56–61. https://doi.org/10.36040/mnemonic.v1i2.39

Handayani, F. A., & Haryati, T. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD di SMP Negeri 6 Semarang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 809–815. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2180

Hidayati, L. (2022). Penggunaan Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Berwawasan Lingkungan. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, *19*(2), 73–77.

Intaniasari, Y., & Utami, R. D. (2022). Menumbuhkan Budaya Membaca Siswa Melalui Literasi Digital dalam Pembelajaran dan Program Literasi Sekolah. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 4987–4998. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2996

Istiana, G. A., & Saputro, A. N. C. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi belajar pokok bahasan larutan penyangga pada siswa kelas xi ipa …. *Jurnal Pendidikan Kimia*, *4*(2), 67.

Karimah, U., Sunarti, T., & Munasir, M. (2023). Digital Era for Quality Education: Effectiveness of Discovery Learning with Android to Increase Scientific Literacy. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, *4*(6), 862–876. https://doi.org/10.46245/ijorer.v4i6.437

Kebudayaan, K. P. D. (2013). *Model pembelajaran penemuan (discovery learning)*. Jakarta PT Prenadamedia Group.

Lova, S. M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EXPLODING BOX POP UP TERINTEGRASI QR CODE TECHNOLOGY

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Elementary School Journal Vol. 11 No, 4.*

Marwah. (2024). *Perpaduan Media Cetak Buku Ajar dengan Media Teknologi QR Code Sebagai Sumber Pembelajaran di Sekolah*. 169–180.

Maryani, S., Parji, P., & Soleh, D. R. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Multimedia Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Intensif Pada Siswa Kelas 6 Sdn 2 Temon Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo. *Refleksi: Jurnal Riset Dan Pendidikan*, *1*(1), 47. https://doi.org/10.25273/refleksi.v1i1.14466

Mashuri, C., Permadi, G. S., Vitadir, T. Z., Mujianto, A. H., Faizah, A., & Kistofer, T. (2022). *Buku Ajar Literasi Digital*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.

Nafisah, A., Atmojo, I. R. W., & Ardiansyah, R. (2023). Tingkat kemampuan literasi digital peserta didik kelas V SD se-Kecamatan Laweyan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *11*(1). https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.70953

Naufal, H. A. (2021b). Literasi Digital. *Perspektif*, *1*(2), 195–202. https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32

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

Priyambodo, A., Novamizanti, L., & Usman, K. (2020). Implementasi QR Code Berbasis Android pada Sistem Presensi. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *7*(5), 1011–1020. https://doi.org/10.25126/jtiik.2020722337

Rahman, F., Suyidno, S., Miriam, S., & Husain, S. (2023). Developing Learners' Digital Literacy through Guided Discovery Learning on the Matter of Work and Energy. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, *13*(1), 233–244. https://doi.org/10.26740/jpps.v13n1.p233-244

Safitri, W. C. D., & Mediatati, N. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(3), 1321–1328. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.925

Salasela, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Inquiry Terhadap Pengankatan Hasill Belajar Siswa Pada Materi Statistik Sekolah Menengah Pertama (SMP). In *Pharmacognosy Magazine* (Vol. 75, Issue 17).

Sani, R. A. (2014). *PEMBELAJARAN SAINTIFIK UNTUK IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013*. PT Bumi Aksara.

Subagjo, A. (2023). Kemampuan Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa MTsN 4 Bojonegoro. *Jurnal Jendela Pendidikan*, *3*(04), 464–468. https://doi.org/10.57008/jjp.v3i04.632

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

Sufri, R., Away, Y., & Munadi, R. (2019). Analisis Kinerja Penggunaan Radio Frequency Identification (Rfid) Dan Quick Response Code (Qr Code) Pada Pencarian Data Medis. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, *2*(1), 73. https://doi.org/10.32672/jnkti.v2i1.1419

Suherdi, D. (2021). *Peran Literasi Digital Di Masa Pandemik*. Catteleya Darmaya Fortuna.

Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, D. Y. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru Dan Calon Guru*. Bayumedia Publishing.

Ulfa, M., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Kemampuan Berliterasi melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Pohon Literasi. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5204–5212. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1549

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

LAMPIRAN 4

HASIL PENELITIAN

- *HASIL TES SIKLUS I & II*
- *HASIL OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I & II*
- *HASIL ANGKET RESPON SISWA SIKLUS I & II*
- *REKAPITULASI HASIL TES SIKLUS I & II*
- *REKAPITULASI ANGKET RESPON SISWA SIKLUS I & II*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN 25 Taraweang Kabba

Kelas/Semester : V/II

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Hari/Tanggal :

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia untuk aspek kegiatan yang diamati dengan ketentuan berikut:

TSK : Terlaksana Secara Keseluruhan

TS : Terlaksana Sebagian

TR : Tidak Terlaksana

77.0

PERTEMUAN KETIGA

Kegiatan Pembelajaran	Keterlaksanaan			
	TSK	TS	TR	
1. Guru memberikan salam, menyapa dan mengondisikan peserta didik pada situasi belajar yang menyenangkan	✓			2
2. Peserta didik berdoa bersama sesuai agama dan kepercayaan masing-masing	✓			2
3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik	✓			2
4. Guru memberikan ice breaking untuk meningkatkan motivasi peserta didik memulai pembelajaran			✓	0
5. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan peserta didik hari ini dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai		✓		1
Fase 1 : *Stimulation*				
6. Guru memberikan tanya jawab terkait materi sebelumnya yang telah dipelajari peserta didik		✓		1
7. Guru menampilkan PPT tentang apa yang akan dipelajari hari ini			✓	0
Fase 2 : *Problem Statement*				
8. Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik		✓		1
9. Pesserta didik menyimak penjelasan guru mengenai unsur-unsur teks narasi	✓			2
Fase 3 : *Data Collection*	✓			2
10. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok				
11. Setiap peserta didik dibagikan LKPD untuk dikerjakan bersama dalam kelompoknya	✓			2
12. Guru menjelaskan langkah-langkah pengisian LKPD	✓			2
13. Guru mengarahkan peserta didik untuk memindai *QR Code* yang mengarah pada artikel atau video tentang cerita teks narasi yang terdapat dalam lembar LKPD	✓			2
Fase 4 : *Data Processing*				

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

DATA REKAPITULASI ANGKET RESPON SIKLUS I

Responden		Nomor Item Soal/Skor Hasil Angket Siklus I										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Responden 1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3,8
2	Responden 2	4	3	4	2	4	4	4	4	3	2	3,4
3	Responden 3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3,8
4	Responden 4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3,5
5	Responden 5	4	3	4	3	2	3	3	4	3	4	3,3
6	Responden 6	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3,4
7	Responden 7	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3,3
8	Responden 8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9	Responden 9	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3,7
10	Responden 10	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3,9
11	Responden 11	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3,7
12	Responden 12	4	1	4	4	4	3	4	4	4	4	3,6
13	Responden 13	3	1	2	3	3	4	4	3	2	1	2,6
14	Responden 14	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3,5
15	Responden 15	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3,6
16	Responden 16	4	4	3	3	2	4	4	4	3	3	3,4
17	Responden 17	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3,5

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

18	Responden 18	3	3	4	4	2	3	3	4	3	3	3,2
19	Responden 19	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3,7
20	Responden 20	4	1	4	3	3	4	4	3	3	3	3,2
21	Responden 21	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3,3
22	Responden 22	3	3	2	3	2	4	3	3	2	3	2,8
23	Responden 23	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3,8
24	Responden 24	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3,8
25	Responden 25	4	3	4	3	2	3	3	4	4	3	3,3
26	Responden 26	4	3	4	4	2	3	3	4	4	3	3,4
27	Responden 27	4	3	4	4	2	3	3	4	4	3	3,4
28	Responden 28	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3,7
Rata – rata Respon												**3,485714**

Respon siswa	Frekuensi	Kategori

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

3,5≤R≤4	16	Sangat Positif
2,5≤R<3,5	12	Positif
1,5≤R≤2,5	0	Kurang Positif
R≤1,5	0	Tidak Positif

DATA REKAPITULASI ANGKET RESPON SIKLUS II

Responden		Nomor Item Soal/ Skor Hasi Angket Siklus II										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Responden 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	Responden 2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3,8
3	Responden 3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3,9
4	Responden 4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3,2
5	Responden 5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	Responden 6	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3,3

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

7	Responden 7	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3,3
8	Responden 8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9	Responden 9	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3,9
10	Responden 10	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3,8
11	Responden 11	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3,7
12	Responden 12	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3,8
13	Responden 13	4	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3,2
14	Responden 14	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3,5
15	Responden 15	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3,8
16	Responden 16	4	4	4	3	4	1	4	4	4	4	3,6
17	Responden 17	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3,9
18	Responden 18	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3,8
19	Responden 19	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3,7
20	Responden 20	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3,9
21	Responden 21	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3,3
22	Responden 22	3	4	3	2	2	4	2	3	4	3	3

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

23	Responden 23	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3,8
24	Responden 24	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3,7
25	Responden 25	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3,6
26	Responden 26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
27	Responden 27	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3,9
28	Responden 28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Rata-Rata Respon												**3,692857**

Respon siswa	**Frekuensi**	**Kategori**
3,5≤R≤4	22	Sangat Positif
2,5≤R<3,5	6	Positif
1,5≤R≤2,5	0	Kurang Positif
R≤1,5	0	Tidak Positif

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ

RIWAYAT HIDUP



NURJAYANTI DARWIS, lahir pada tanggal 21 Oktober 2003 di Panaikang, Kab. Pangkajene dan Kepulauan Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis merupakan anak pertama dari lima bersaudara dari pasangan Bapak Darwis. P dan Ibu Suriani. S. Penulis pertama kali menempuh Pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) Islam Al-Furqan Biringere pada tahun 2008. Kemudian di tahun 2009 penulis melanjutkan Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) Negeri 36 Biringere hingga tahun 2015. Kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Balocci hingga tahun 2018. Kemudian melanjutkan ke Pendidikan Sekolah Mengenah Atas (SMA) Negeri 1 Pangkep hingga tahun 2021 dan kemudian melanjutkan Pendidikan di STKIP Andi Matappa dengan jurusan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mpRc5lpusZ8Pxl7e-BLdkQ