

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERFIKIR, HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Discovery learning*

a. Pengertian Media *Discovery learning*

Model *discovery learning* adalah salah satu strategi pembelajaran yang disarankan oleh para ahli pendidikan untuk memaksimalkan pembelajaran pada kurikulum 2013. Tujuan dari paradigma pembelajaran penemuan adalah menghasilkan ide-ide pemecahan masalah dengan menggunakan proses berpikir untuk mengungkap konsep, makna, keterkaitan, dan kesimpulan (Widyastuti, dll, 2021). Akibatnya, ketika belajar dengan siswa harus memimpin kegiatan pembelajaran sesuai dengan pendekatan pembelajaran penemuan. Jika terdapat komunikasi dua arah yang baik maka model ini akan berjalan dengan baik. Ketika siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran, mereka lebih mungkin untuk memahami materi dan mengingatnya dibandingkan ketika mereka hanya mengamati dan berpartisipasi di kelas.

Model *discovery learning* dipilih sebagai salah satu model pembelajaran yang paling populer khususnya pada keterampilan berbicara siswa (Alfitry, 2020). Karena menggabungkan pemikiran bahwa keterampilan berbicara bukan sekedar kumpulan fakta melainkan suatu proses dan hasil belajar berdasarkan konteks dunia nyata yang membantu

siswa. memahami materi dengan lebih mudah. Pendekatan ini mendorong siswa untuk aktif mengusulkan, menyelidiki, dan mencari solusi terhadap permasalahan tanpa mencari bantuan orang lain. Siswa dapat mengembangkan sikap ilmiah dan ilmiah dengan menggunakan metodologi pembelajaran penemuan yang dikembangkan oleh peneliti.

a) Tujuan Model Pembelajaran *Discovery learning*

Pembelajaran *discovery learning* memiliki tujuan yang spesifik yaitu :

- (1) Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka selama penemuan. Fakta menunjukkan bahwa menggunakan eksplorasi untuk belajar meningkatkan partisipasi siswa.
- (2) Siswa menemukan cara mengidentifikasi pola dalam keadaan fisik dan abstrak melalui pembelajaran penemuan, dan mereka juga belajar memprediksi (mengestrapolasi) banyak informasi tambahan yang diberikan kepada mereka.
- (3) Siswa juga belajar bagaimana membuat format tanya jawab yang jelas dan bagaimana menggunakannya untuk mengumpulkan data yang akan berguna untuk penelitian.
- (4) Siswa yang belajar melalui penemuan lebih mampu berkolaborasi, berbagi pengetahuan, dan mendengar serta menerapkan ide-ide orang lain.
- (5) Sejumlah data menunjukkan bahwa pengetahuan, ide, dan prinsip diperoleh melalui penemuan yang lebih dalam dan signifikan.

b) Kelebihan dan Kekurangan Media *Discovery learning*

Dalam pelaksanaan media *discovery learning* tentunya memiliki kekurangan dan kelebihannya. Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan media *discovery learning*.

a. Kelebihan *Discovery learning*

- 1) Membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan dan proses mentalnya. Dalam proses ini, penemuan bisnis sangatlah penting, dan itu bergantung pada gaya belajar Anda.
- 2) Karena kekurangan dalam pemahaman, ingatan, dan transfer, pengetahuan yang diperoleh menjadi sangat kuat dan unik.
- 3) Membuat siswa bahagia, karena mereka mengembangkan rasa penemuan diri dan prestasi.
- 4) Inisiatif siswa tumbuh dengan kecepatannya sendiri, pada waktu yang tepat dan sesuai.
- 5) Mendorong siswa untuk mengambil alih pendidikannya dengan memasukkan motivasi dan penalaran mereka sendiri.
- 6) Membantu siswa dalam mengembangkan konsep diri yang positif dapat membantu mereka memperoleh kepercayaan diri ketika berkolaborasi dengan orang lain.

Jadi kelebihan dari *discovery learning* adalah sebagai langkah yang sangat efektif untuk menstimulus siswa terhadap materi pembelajaran, siswa dapat lebih cepat untuk memahami dan menemukan secara mandiri berdasarkan media yang disajikan (Wahyudi, 2015).

b. Kekurangan Mediaa *Discovery learning*

- a) Mengarah pada anggapan adanya keterbukaan mental dalam belajar. Siswa yang kurang intelektual akan kesulitan berpikir abstrak atau mengartikulasikan hubungan antara ide-ide dalam bentuk tertulis atau lisan, yang akan membuat mereka jengkel.
- b) Mengajar siswa dalam jumlah besar tidak efisien karena memerlukan waktu yang cukup lama untuk membantu mereka menemukan teori atau jawaban lain terhadap suatu permasalahan.
- c) *Discovery learning* lebih cocok untuk pertumbuhan konseptual karena kurang memperhatikan pengembangan kemampuan umum dan emosi namun menekankan pada komponen konsep.
- d) Dalam beberapa bidang keilmuan, seperti sains, tidak terdapat alat yang cukup untuk mengukur teori yang diajukan siswa.
- e) Tidak memberikan kesempatan bagi kontemplasi untuk ditemukan.

Jadi kekurangan media *discovery learning* adalah model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar bagi siswa yang mempunyai hambatan akademik akan mengalami kesulitan berpikir, mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep yang tertulis atau lisan (Astuti, 2019)

2. Media *Question box*

a) Pengertian Media *Question box*

Question box merupakan suatu alat bantu yang inovatif bagi pendidik untuk merangsang keterlibatan emosional dan intelektual siswa secara seimbang. Selain itu, alat ini dapat difungsikan untuk menentukan nama kelompok, memudahkan pembagian soal, dan memberikan sentuhan interaktif pada proses pembelajaran (Asmara, Sumarni, & Hadisaputro, 2014; Ayuni, Kusmaryatni, & Japa, 2017). Pemilihan media ini disesuaikan dengan kondisi sarana dan prasarana di sekolah, menawarkan daya tarik visual yang lebih tinggi, dan memastikan ketersediaan bahan pembuatannya yang mudah diakses. Keunggulan dari penggunaan media ini terletak pada kemudahannya, dapat dibuat dengan sederhana, dan mampu diintegrasikan sebagai permainan, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dan mempermudah penyampaian materi pelajaran (Afifah Y & Ysh, 2020).

Question box merupakan suatu alat media yang menyajikan sejumlah pertanyaan terkait dengan materi pelajaran yang telah disampaikan. Setiap informasi atau urutan informasi yang telah dipresentasikan diintegrasikan ke dalam pertanyaan-pertanyaan, yang kemudian dikumpulkan dalam satu kotak. Ragam pertanyaan ini berfungsi sebagai kuis dalam konteks pembelajaran (Khairil dkk., 2021). Media ini dirancang dengan tujuan untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran dan menciptakan kondisi di mana seluruh

anggota kelompok aktif berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Media *Question box* adalah bentuk media pembelajaran dalam bentuk kotak yang berisi sejumlah pertanyaan yang diambil secara acak oleh setiap anggota kelompok (Wayan, dkk 2020). Siswa bekerja sama dengan anggota kelompoknya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. Melalui penggunaan media ini, guru tidak perlu lagi membacakan pertanyaan, karena siswa sendiri yang mengambil pertanyaan yang terdapat di dalam kotak pertanyaan tersebut (Sultan, dkk 2022).

Question box tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu konvensional, melainkan juga mampu memberikan tantangan yang berbeda dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkannya, ketergantungan siswa terhadap peran guru dapat berkurang, membuka ruang bagi pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mendorong siswa untuk secara aktif mencari informasi terkini terkait topik yang akan dibahas di kelas.

Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran di kelas seharusnya sepenuhnya melibatkan potensi dan kemampuan siswa secara optimal. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ayuni et al. (2017) juga menegaskan bahwa model pembelajaran dengan dukungan media *Question box* berpotensi memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa, karena dapat meningkatkan responding siswa dalam proses belajar.

b) Kelebihan Media *Question box*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sukendro (2010:57), terdapat beberapa kelebihan dari media pembelajaran Questions Box (kotak pertanyaan), yaitu:

- 1) Bentuk Menarik: Media ini memiliki bentuk yang menarik bagi siswa, karena dapat dihias dan diwarnai sesuai dengan kreativitas mereka.
- 2) Pengembangan Daya Imajinasi: Questions Box mampu mengembangkan daya imajinasi siswa, memungkinkan mereka untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran.
- 3) Pembelajaran yang Lebih Sempurna: Media ini mendukung pembelajaran yang lebih efektif, karena siswa dapat belajar secara langsung dengan menggunakan bahan replika atau yang mirip dengan aslinya.
- 4) Kemudahan Pembuatan dan Bahan yang Tersedia: Proses pembuatan Questions Box tidak sulit, dan bahan-bahannya mudah dicari, sehingga memudahkan implementasi media ini dalam konteks pembelajaran.

c) Kekurangan Media *Question box*

Berdasarkan penelitian Sukendro (2010), terdapat beberapa kelemahan dari media pembelajaran Questions Box (kotak pertanyaan), yaitu:

- 1) Kurangnya Kesiapan Guru dan Siswa, Beberapa guru dan siswa mungkin tidak siap terlibat dalam suatu strategi pembelajaran yang berbeda dengan metode yang biasanya diterapkan di kelas.
- 2) Perubahan Kebiasaan Guru, Guru yang terbiasa memberikan semua materi kepada siswa mungkin memerlukan waktu untuk dapat secara bertahap mengubah kebiasaan tersebut, karena Questions Box menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam pengambilan informasi.

3. Pengertian Berbicara

Berbicara merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif. Menurut Akhadiah (1991), proses penyampaian informasi secara lisan disebut sebagai berbicara. Dalam konteks komunikasi, pembicara berperan sebagai pengirim pesan, sementara penerima adalah orang yang menerima pesan. Kegiatan berbicara dilakukan untuk menjalin hubungan sosial dan berkomunikasi. Saat siswa belajar berbahasa di sekolah, mereka mengembangkan kemampuan secara vertikal, bukan secara horizontal. Meskipun belum sepenuhnya sempurna, siswa dapat menyampaikan pesan secara lengkap. (Beta & Artikel, n.d.)

Pengertian berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan mengemukakan hal-hal yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari secara lisan dengan kemudahan dan kefasihan yang memadai, sehingga pesan

yang disampaikan dapat dipahami oleh lawan bicaranya. Berbicara merupakan salah satu proses pengiriman pesan kepada orang lain menggunakan bahasa lisan, yang dapat memiliki efek langsung maupun tidak langsung terhadap pembicara atau pendengar, bahkan keduanya. Menurut Djiwandono (1996) dan Nurgiyantoro (1995), berbicara merupakan kemampuan yang bersifat aktif dan produktif. Djiwandono (1996) lebih lanjut menekankan bahwa sifat aktif dan produktif dari berbicara disebabkan oleh tuntutan pembicara untuk menunjukkan prakarsa nyata dalam menggunakan bahasa lisan untuk mengungkapkan diri. Dengan kata lain, berbicara melibatkan kemampuan seseorang untuk mengambil inisiatif dan mengungkapkan pikiran, perasaan, atau ide-ide mereka secara verbal (Halidjah, n.d).

Berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengucapkan bunyi-bunyi bahasa atau kata-kata, dengan tujuan untuk mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan pikiran, gagasan, serta perasaan (Tarigan, 1983). Proses berbicara dapat dianggap sebagai suatu sistem tanda-tanda yang bersifat dapat didengar (*audible*) dan terlihat (*visible*), yang melibatkan penggunaan sejumlah otot tubuh manusia. Tujuan utama dari berbicara adalah untuk mengkomunikasikan gagasan atau ide-ide dengan menggabungkan unsur-unsur verbal dan non-verbal secara efektif.

Dari pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa berbicara bukan hanya mengandalkan aspek fisik atau psikis secara terpisah. Sebaliknya, perlu dipahami bahwa keseimbangan antara aspek fisik dan psikis harus

dijalin dengan baik agar tercipta sebuah ekspresi berbicara yang menghasilkan bunyi bahasa dengan makna (Khairoes, D., & Taufina, T, 2019). Keberhasilan dalam berbicara tidak hanya bergantung pada kemampuan fisik seperti penggunaan organ bicara dan otot-otot terkait, tetapi juga melibatkan elemen-elemen psikologis seperti kemampuan mengartikulasikan pikiran dan emosi dengan tepat.

- a) Tujuan berbicara melibatkan beberapa aspek yang mencakup:
- 1) Mengekspresikan pikiran, perasaan, imajinasi, gagasan, ide, dan pendapat: Berbicara memberikan sarana untuk menyampaikan pemikiran dan perasaan secara verbal. Ini mencakup berbagi ide, menyampaikan pendapat, dan mengekspresikan imajinasi.
 - 2) Memberikan respon atau makna: Berbicara juga melibatkan memberikan respon atau makna terhadap komunikasi yang diterima dari orang lain. Ini mencakup kemampuan mendengarkan dengan baik dan merespons dengan tepat.
 - 3) Menghibur orang lain: Berbicara dapat berfungsi sebagai sarana hiburan. Pemilihan kata, intonasi suara, dan gaya berbicara dapat menciptakan suasana yang menyenangkan atau menghibur bagi pendengar.
 - 4) Menyampaikan informasi kepada orang lain: Salah satu tujuan utama berbicara adalah untuk menyampaikan informasi. Hal ini dapat melibatkan berbagi fakta, memberikan instruksi, atau memberikan penjelasan terhadap suatu topik.

5) Membujuk atau memengaruhi orang lain: Berbicara dapat digunakan untuk mempengaruhi atau membujuk orang lain. Ini mencakup kemampuan meyakinkan, bernegosiasi, atau mengkomunikasikan ide dengan tujuan memengaruhi pendapat atau tindakan orang lain. Setiap aspek tersebut mencerminkan keragaman tujuan komunikasi, dan kemampuan berbicara yang baik melibatkan kemampuan mengelola dan memahami berbagai tujuan tersebut dengan efektif tergantung pada konteks dan situasi komunikasi.

4. Indikator Keterampilan Berbicara pembelajaran bahasa Indonesia

a) Pengertian Bahasa

Menurut Kridalaksana (2009), bahasa dapat didefinisikan sebagai sistem lambang bunyi yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk berkolaborasi, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Bahasa dapat dibedakan menjadi dua jenis, yakni bahasa lisan dan bahasa non-lisan, yang melibatkan bahasa tulis (ragam tulis). Ragam lisan merupakan bentuk bahasa yang diungkapkan melalui media lisan, ditandai dengan pengulangan, bentuk tegun, jeda, dan elemen lainnya (Kridalaksana, 2009). Sementara itu, Adapun indikator dari keterampilan berbicara sebagai berikut :

a. Ketepatan Vokal, meliputi pengucapan konsonan dan vokal secara benar, tidak terlihat pengaruh adanya Bahasa asing, dan ucapan dalam berbicara.

- b. Intonasi Suara, meliputi pemenggalan kata/jeda yang jelas, nada dalam berbicara, dan kecepatan dalam berbicara.
- c. Ketepatan Ucapan, meliputi pemilihan kata dan penggunaan kalimat
- d. Urutan Kata Yang Tepat, meliputi pengucapan kata – kata dilakukan dengan tepat dan urut serta kata tidak diulang – ulang secara terus menerus.
- e. Kelancaran, meliputi pembicaraan tidak tersendat atau terdiam diri terlalu lama dan pembicaraan lancar dan tidak terkesan dibuat – buat.

b) Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV

Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, sesuai dengan tujuan, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitarnya. Adapun elemen dan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV / Fase B sebagai berikut :

Tabel 2.1 Fase B Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi

Elemen	Capaian Pembelajaran
	tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalnya dengan fasih. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif. Peserta didik mampu menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.
Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mengajukan dan menanggapi pertanyaan, jawaban, pernyataan, penjelasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan aktif. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan mematuhi tata caranya. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beraneka ragam.
Menulis	Peserta didik mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik terampil menulis tegak bersambung.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya bertujuan untuk memberikan peserta didik keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya.

Dalam implementasi tujuan tersebut, pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 diarahkan dengan menggunakan pendekatan berbasis teks, yang dapat berwujud dalam bentuk teks

tertulis maupun teks lisan. Teks dianggap sebagai ungkapan pikiran manusia yang lengkap, mencakup situasi dan konteks. Dengan demikian, belajar bahasa Indonesia tidak hanya sebatas penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi, tetapi juga melibatkan pemahaman makna dan pemilihan kata yang sesuai dengan tatanan budaya dan masyarakat pemakainya (Takdir, 2012).

Dapat disimpulkan bahwa dalam keterampilan berbicara, peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata serta gestur tubuh, dengan menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mengajukan atau menanggapi pertanyaan, beserta jawaban dalam suatu percakapan dan diskusi dengan aktif. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan mematuhi tata caranya. kemudian peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beraneka ragam.

c) Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Atmazaki, mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki beberapa tujuan utama, antara lain:

- 1) **Kemampuan Berkomunikasi:** Peserta didik diharapkan memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik secara lisan maupun tulis, sesuai dengan etika yang berlaku.

- 2) Penggunaan Bahasa Indonesia: Peserta didik diajak untuk menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- 3) Pemahaman dan Penggunaan Bahasa: Peserta didik diharapkan memahami bahasa Indonesia dan dapat menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Peningkatan Kemampuan Intelektual: Penggunaan bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan kemampuan intelektual, emosional, dan sosial peserta didik.
- 5) Pemanfaatan Karya Sastra: Peserta didik diajak untuk menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Penghargaan terhadap Sastra Indonesia: Peserta didik diharapkan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai bagian dari khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

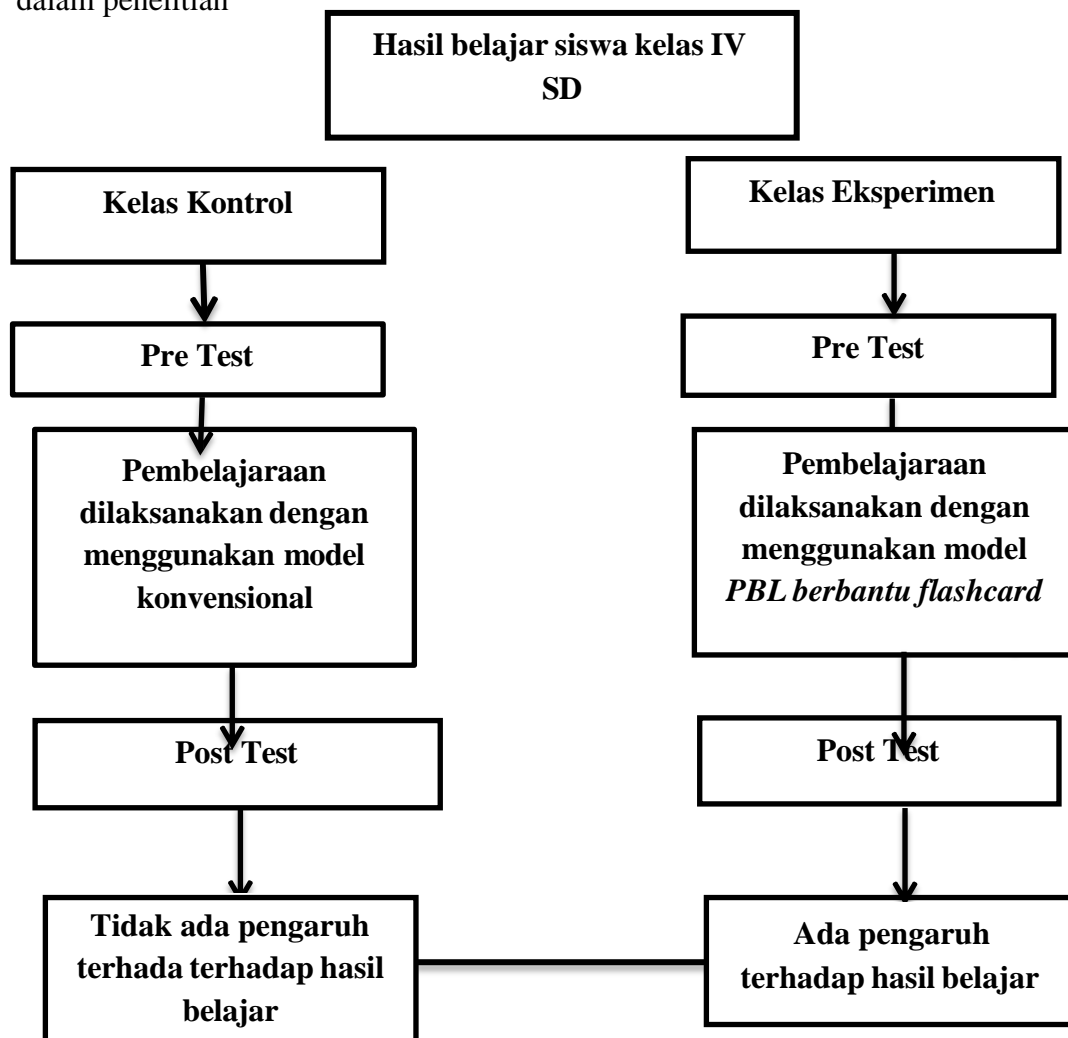
B. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan kerangka pemikiran dalam penelitian ini, yaitu bahwa keberhasilan pembelajaran merupakan tujuan utama dalam pelaksanaan pendidikan. Keberhasilan proses belajar-mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran dapat tercermin dari hasil belajar siswa. Pemilihan model dan

media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu aspek penting dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Namun, pada kenyataannya, masih banyak guru yang mengadopsi model pembelajaran langsung di kelas, yang dapat membuat siswa kurang aktif karena kontrol kelas masih sepenuhnya dipegang oleh guru. Hal ini dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran dan berdampak negatif pada keterampilan berbicara siswa. Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *discovery learning* dengan media pembelajaran Questions Box (kotak pertanyaan) diharapkan dapat mengatasi beberapa kendala tersebut. Model pembelajaran ini membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil yang dibantu oleh media *Questions Box*. Siswa dapat berperan sebagai fasilitator dan mendemonstrasikan materi lingkaran, sehingga meningkatkan keterlibatan dan keterampilan siswa. Tujuan dari model dan media pembelajaran ini adalah melatih keterampilan siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cepat, meningkatkan keberanian siswa, dan menekankan kemahiran berbicara siswa di materi Bahasa Indonesia (Pertiwi, 2021). Dengan demikian, diharapkan Keterampilan berbicara siswa dapat ditingkatkan. Penggunaan model pembelajaran dan media yang tepat dapat memberikan dampak signifikan pada keterampilan berbicara siswa. Interaksi antara model pembelajaran, media pembelajaran, dan prestasi belajar dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keterampilan berbicara siswa juga memainkan peran penting, di mana siswa dengan keterampilan berbicara yang lebih mungkin berhasil

mengikuti pembelajaran dengan model dan media tertentu (Salam, 2019). Bagi siswa yang memiliki keterampilan dalam berbicara yang rendah maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *discovery learning* dengan media pembelajaran *Questions Box* diharapkan dapat merangsang keterampilan berbicara siswa, sehingga keterampilan berbicara mereka dapat meningkat (Susana, 2019). Kesimpulannya, pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa.

Berikut ini adalah skema kerangka berfikir berupa bagan alur mengenai alur pikir dalam penelitian



C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut: “Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media pembelajaran Questions Box (kotak pertanyaan) terhadap Keterampilan Berbicara pada Materi Bahasa Indonesia kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul “.