

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana atau alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami. Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran sehingga berjalan secara maksimal (Fadilah et al., 2023). Media ini berfungsi sebagai perantara antara sumber belajar dan penerima pesan, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Penerapan media pembelajaran mampu mendukung peningkatan kompetensi siswa pada beragam bidang, meliputi keterampilan analitis, komunikasi, dan kemampuan adaptif (Sastafiana et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai mediator yang berperan dalam menghubungkan guru dan siswa dalam proses komunikasi pembelajaran.

Media pembelajaran adalah berbagai sarana yang digunakan untuk memaparkan informasi lewat berbagai saluran komunikasi yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran yang efektif serta membantu siswa memperoleh pengetahuan dan informasi baru (Daniyati et al., 2023). Dengan demikian, media memiliki peran penting dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran karena membantu siswa memahami materi dengan lebih konkret dan bermakna.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau teknologi yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik agar proses belajar menjadi lebih bermakna, menarik, dan mudah dipahami. Media menjadi jembatan komunikasi antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki peranan yang sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Media berfungsi sebagai sarana komunikasi antara guru dan peserta didik agar pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan jelas dan menarik. Media juga berfungsi sebagai sumber utama dalam proses pembelajaran yang dapat menyalurkan pesan dari guru kepada siswa secara langsung maupun tidak langsung. Media pembelajaran

memiliki beberapa fungsi dalam proses pembelajaran. Menurut Abnisa & Zubairi (2023) mengemukakan bahwa fungsi tersebut dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis sebagai berikut:

1. Fungsi komunikatif

Dalam kegiatan pembelajaran, media berperan sebagai penghubung yang memfasilitasi penyampaian materi dari pendidik kepada siswa. Peran tersebut memungkinkan proses penyebaran informasi berlangsung secara lebih efektif dan terarah.

2. Fungsi motivasi

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat memberikan dorongan motivasi kepada siswa untuk belajar lebih aktif. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mempertimbangkan nilai artistiknya, melainkan juga efektivitasnya dalam membantu siswa memahami materi dan meningkatkan antusiasme mereka terhadap kegiatan belajar.

3. Fungsi kebermanaknaan

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, proses belajar tidak hanya berorientasi pada penguasaan informasi dan fakta sebagai bagian dari kemampuan kognitif tingkat rendah, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis dan kreasi. Bahkan, penggunaan media pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan sikap serta keterampilan siswa.

4. Fungsi penyamaan persepsi

Pemanfaatan media pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa memiliki kesamaan dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga informasi yang diterima dapat ditafsirkan secara seragam oleh seluruh siswa.

5. Fungsi individualitas

Setiap siswa memiliki minat dan kecenderungan belajar yang berbeda. Oleh sebab itu, media pembelajaran berperan sebagai sarana yang dapat membantu memenuhi kebutuhan belajar masing-masing siswa.

Rahayuningsih et al. (2022) menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran mencakup:

1. Penggunaan media pembelajaran bukan sekadar pelengkap dalam proses belajar mengajar, melainkan memiliki fungsi penting sebagai sarana pendukung untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran menempati fungsi penting dalam sistem pembelajaran. Sebagai bagian dari suatu kestuan, media berinteraksi dan berkolaborasi dengan berbagai komponen pembelajaran lainnya untuk membangun pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.
3. Keefektifan media pembelajaran ditentukan oleh tingkat kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, pemanfaatan media

perlu mempertimbangkan fungsi yang menjadi sasaran pembelajaran serta materi yang mendukung pencapaian kompetensi tersebut.

4. Fungsi media pembelajaran tidak ditujukan sebagai media hiburan. Karena itu, pemanfaatannya harus diarahkan pada kegiatan pembelajaran, bukan sekedar dijadikan sarana permainan atau hiburan bagi siswa.
5. Dalam proses pembelajaran, media berfungsi untuk mempercepat pencapaian pemahaman siswa. Kehadirannya membantu peserta didik memahami tujuan pembelajaran dan bahan ajar secara lebih cepat dan sederhana.
6. Fungsi media pembelajaran dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran. Dengan adanya media, hasil belajar siswa cenderung lebih mudah diingat dalam jangka waktu yang lebih lama, sehingga mutu pembelajaran menjadi lebih optimal.
7. Media pembelajaran berfungsi sebagai dasar konkret dalam kegiatan berpikir siswa. Hal ini membantu mengurangi munculnya verbalisme, yaitu pemahaman yang hanya berbasis kata tanpa makna yang jelas.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran meliputi memperjelas penyampaian pesan dalam proses pembelajaran, meningkatkan dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif serta terlibat dalam pembelajaran, serta menciptakan proses belajar yang lebih bermakna melalui pengalaman

belajar yang konkret dan interaktif. Selain itu, media pembelajaran juga membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih nyata dan relevan sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

c. Kriteria Media Pembelajaran yang Baik

Pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar sangat penting agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Media yang baik bukan sekadar alat tambahan, tetapi harus dipilih dan dirancang dengan kriteria yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Dina et al. (2025) terdapat sejumlah kriteria yang harus dipertimbangkan untuk menyeleksi media pembelajaran yang tepat, diantaranya sebagai berikut:

1. Relevan dengan Tujuan

Media pembelajaran yang digunakan sebaiknya dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Media yang dipilih sebaiknya mampu mendukung pengembangan setidaknya dua dari tiga ranah kemampuan peserta didik, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Praktis, Luwes, dan Bertahan

Efektivitas media pembelajaran tidak bergantung pada tingkat kecanggihan teknologi maupun biaya yang dikeluarkan. Sebaliknya, pemanfaatan lingkungan sekitar serta sarana sederhana yang digunakan secara tepat dapat memberikan dukungan yang lebih

optimal terhadap proses pembelajaran dibandingkan media mahal yang kompleks dalam pengoperasiannya.

3. Mampu dan Terampil Menggunakan

Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan kemampuan guru dalam penggunaannya. Sebab, efektivitas media tersebut sangat dipengaruhi oleh tingkat keterampilan pendidik dalam mengaplikasikannya pada kegiatan pengajaran.

4. Keadaan Peserta Didik

Karakteristik peserta didik menjadi salah satu pertimbangan penting dalam menentukan media pembelajaran. Media yang digunakan hendaknya selaras dengan kondisi psikologis, pandangan hidup, serta latar belakang sosial siswa, karena ketidaksesuaian media dapat menghambat pemahaman terhadap materi.

5. Ketersediaan

Dalam pemilihan media pembelajaran, ketersediaan di sekolah perlu diperhatikan. Jika guru tidak mampu membuat media sendiri, maka media yang sudah ada dapat dimanfaatkan sebagai alternatif dalam pembelajaran.

Sedangkan menurut Warinta et al. (2024) bahwa ada faktor-faktor yang harus dipertimbangkan saat memilih media: tujuan pembelajaran, siswa, ketersediaan media pembelajaran, kualitas teknis, biaya, fleksibilitas, dan kemampuan pengguna untuk menggunakannya. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa

kriteria media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien dengan mempertimbangkan berbagai aspek penting. Media pembelajaran yang baik harus:

1. Relevan dengan tujuan pembelajaran, baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
2. Praktis, fleksibel, dan tahan lama, sehingga dapat digunakan dalam berbagai kondisi tanpa harus mahal atau berbasis teknologi tinggi.
3. Dapat digunakan secara optimal oleh guru, karena keberhasilan media pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengoperasikan dan mengelolanya.
4. Sesuai dengan karakteristik peserta didik, mencakup kondisi psikologis, sosial, dan lingkungan belajar siswa.
5. Tersedia dan mudah diakses, baik melalui media yang dibuat sendiri maupun yang sudah ada di sekolah.
6. Memiliki kualitas teknis yang baik, biaya yang wajar, dan fleksibilitas tinggi, agar dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran dan kondisi sekolah.

Dengan demikian, media pembelajaran yang baik bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga harus berfungsi secara pedagogis, teknis, dan kontekstual, sehingga mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih bermakna dan meningkatkan hasil belajar.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik agar proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan bermakna. Media visual, audio, audiovisual, dan digital merupakan beberapa kategori media yang digunakan saat pembelajaran (Habibah et al., 2025). Media visual merupakan media yang dapat dilihat seperti gambar, poster, dan diagram. Media audio adalah media yang hanya dapat didengar seperti rekaman suara. Media audiovisual merupakan gabungan antara suara dan gambar seperti video pembelajaran. Sementara itu, media berbasis digital merupakan media yang memanfaatkan teknologi untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan menarik.

Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media yang disusun dengan tampilan menarik serta bersifat interaktif mampu mendorong semangat belajar peserta didik, meminimalkan rasa jenuh selama kegiatan belajar berlangsung, dan mempermudah siswa dalam menguasai materi yang dipelajari (Jauza & Albina, 2025). Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan bermakna. Oleh

karena itu, media pembelajaran dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam media berbasis digital yaitu *Pop-Up Book Digital* yang digunakan untuk mendukung penguatan literasi membaca siswa SD.

2. *Pop-Up Book Digital*

a. Pengertian *Pop-Up Book Digital*

Pop-Up Book Digital merupakan media pembelajaran berbentuk buku digital yang memadukan teks, gambar, serta elemen visual interaktif sehingga memberikan tampilan yang lebih menarik bagi pembaca. Media ini disajikan dalam bentuk file *Microsoft PowerPoint* (PPT) yang dapat diakses melalui perangkat laptop menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint*, serta melalui telepon pintar dengan aplikasi *Microsoft 365 Copilot*. *Pop-Up Book Digital* adalah buku elektronik berbasis visual tiga dimensi yang menyajikan ilustrasi dalam objek yang tampak hidup, dapat bergerak, serta memberikan daya tarik visual yang mengesankan (Febriyanti & Sulistyawati, 2024).

Pop-Up Book Digital merupakan media pembelajaran digital yang dirancang sebagai alat bantu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, misalnya melalui perangkat lunak seperti *PowerPoint*, dengan harapan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam memahami

mteri yang diberikan (Islami et al., 2024). Selanjutnya, Putri et al. (2024) menjelaskan bahwa *Pop-Up Book Digital* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran di SD serta memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang tinggi dalam penggunaannya. Media *Pop-Up Book Digital* merupakan media digital yang mengintegrasikan efek visual tiga dimensi sehingga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik (Fatmawati & Janattaka, 2025). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Pop-Up Book Digital* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang memadukan konsep buku Pop-Up dengan media digital sehingga mampu menampilkan materi pembelajaran secara visual, interaktif, dan menarik untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.

b. Ciri-ciri *Pop-Up Book Digital*

Pop-Up Book Digital merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dikembangkan dengan memadukan konsep buku pop-up dengan teknologi digital. Media ini dirancang dalam bentuk buku elektronik yang menampilkan kombinasi teks, gambar, serta unsur visual yang menarik sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi siswa. Selain itu, *Pop-Up Book Digital* juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mendukung kegiatan membaca siswa sehingga membantu siswa memahami isi bacaan serta

mengembangkan kemampuan literasi membaca melalui penyajian teks yang dipadukan dengan ilustrasi yang menarik.

Menurut Aisyah & Dahnial (2024), *Pop-Up Book* Digital merupakan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur buku *Pop-Up* dengan teknologi digital sehingga materi pembelajaran dapat disajikan dengan tampilan yang lebih menarik bagi siswa. Selanjutnya, Putri & Julianto (2025) menyatakan bahwa media *Pop-Up Book* Digital merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dikembangkan untuk menyajikan materi secara visual dan interaktif. Karakteristik tersebut memungkinkan peningkatan keterlibatan siswa sekaligus mendukung pemahaman mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, Dahlia et al. (2026) menjelaskan bahwa *Pop-Up Book* Digital merupakan media pembelajaran yang disajikan dalam format buku digital dengan visual yang atraktif dan interaktif, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Pop-Up Book* Digital merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dikembangkan dalam bentuk buku digital dengan memadukan konsep buku *Pop-Up* dan unsur visual yang menarik. Media ini menyajikan materi pembelajaran melalui kombinasi teks, gambar, dan ilustrasi sehingga memberikan tampilan yang lebih interaktif bagi siswa. Selain itu, *Pop-Up Book* Digital dapat diakses melalui perangkat teknologi seperti komputer atau telepon pintar

sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan media tersebut. Melalui penyajian yang visual dan interaktif, media *Pop-Up Book* Digital dapat mendukung kegiatan membaca siswa serta membantu mereka dalam memahami isi bacaan dengan lebih mudah.

c. Kelebihan *Pop-Up Book* Digital

Pop-Up Book Digital merupakan media pembelajaran yang menggabungkan konsep buku pop-up dengan teknologi digital sehingga mampu menghadirkan tampilan visual yang menarik serta pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi siswa. Melalui kombinasi teks, gambar, dan ilustrasi yang disajikan secara digital, media ini dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah serta meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan membaca. Menurut Ramadhani & Rahmatina (2025), media *Pop-Up Book* Digital telah terbukti memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kehadiran media ini mampu menampilkan materi secara lebih atraktif dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta keaktifan peserta didik selama mengikuti proses belajar. Selanjutnya, Hafid et al. (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media *Pop-Up Book* Digital dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa karena media tersebut menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang membuat siswa lebih mudah memahaminya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, *Pop-Up Book* Digital memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut.

- 1) Menyajikan tampilan visual yang menarik sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa.
- 2) Membantu meningkatkan keterlibatan dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang interaktif.
- 4) Membantu meningkatkan hasil belajar siswa karena materi disajikan secara lebih jelas dan menarik.
- 5) Bersifat praktis dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran berbasis digital.

d. Pemanfaatan *QR Code* dalam Media Pembelajaran

QR Code (*Quick Response Code*) merupakan sebuah teknologi penyimpanan informasi dua dimensi berbentuk pola kode yang dapat dipindai menggunakan perangkat digital seperti smartphone atau pemindai khusus. *QR Code* adalah jenis barcode dua dimensi yang diperkenalkan oleh perusahaan Jepang, yaitu Denso Wave, pada tahun 1994. Dalam dunia pendidikan, *QR Code* banyak dimanfaatkan untuk mempermudah akses materi karena siswa cukup memindai kode untuk membuka sumber belajar digital tanpa harus mengetik tautan panjang atau mencari materi secara manual. Hal ini menjadikan *QR Code* sebagai jembatan antara bahan ajar cetak dan konten pembelajaran

digital. *QR Code* meningkatkan pemahaman siswa karena memberikan akses langsung ke konten digital seperti video, gambar, dan artikel yang relevan dengan materi pelajaran. Penggunaan *QR Code* membantu siswa mengakses materi pendukung dengan mudah, sehingga meningkatkan interaktivitas pembelajaran (Pio et al., 2025).

Pemanfaatan *QR Code* dalam media pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses informasi tambahan secara cepat dan praktis. Menurut Fariany et al. (2025) penggunaan *QR Code* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketika siswa memindai kode dan langsung mendapatkan materi tambahan, video, atau gambar, mereka menjadi lebih antusias dan merasa aktivitas belajar lebih menarik dan interaktif. Sementara itu, Hidayati (2022) menjelaskan bahwa *QR Code* juga berfungsi memperkuat literasi digital. Dengan memindai kode yang terhubung ke informasi digital, siswa belajar mengakses, memilih, dan memahami sumber belajar berbasis teknologi sehingga kemampuan literasi digital mereka berkembang. Selain itu, Aisyah & Yulianto (2025) menyatakan bahwa *QR Code* memungkinkan penyajian materi pembelajaran secara lebih efektif. Guru dapat memasukkan banyak konten ke dalam satu kode tanpa memenuhi halaman buku atau LKPD, sehingga bahan ajar lebih ringkas namun tetap kaya informasi.

3. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model Pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami konsep, arti, dan hubungan secara mandiri melalui proses intuisi sampai pada kesimpulan. Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam menemukan serta menyelidiki pemecahan masalah, sehingga hasilnya bertahan lama dalam ingatan (Prasetyo & Kristin, 2020).

Model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mendorong peserta didik menggali pengetahuan sendiri melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan belajar (Mukarom et al., 2024). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa dalam menemukan dan membangun pengetahuan secara mandiri melalui proses penjelajahan dan pengalaman belajar, sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan bertahan lama.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Model pembelajaran *discovery learning* memiliki tahapan atau langkah-langkah yang

sistematis untuk membantu siswa menemukan pengetahuan secara mandiri. Langkah-langkah *discovery learning* dalam penelitian ini mengikuti pendapat dari Syah (2014) dalam Niswatuazzahro et al. (2018), yaitu: (1) stimulasi, (2) identifikasi masalah, (3) pengumpulan data, (4) pengolahan data, (5) pembuktian, dan (6) menarik kesimpulan. Adapun penjelasan dari langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut.

1) Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)

Tahap stimulasi diawali dengan pemberian rangsangan yang dapat menimbulkan pertanyaan. Pada tahap ini, guru tidak serta-merta menyampaikan generalisasi agar siswa terdorong untuk menyelidiki sendiri. Pembelajaran dapat diawali dengan pertanyaan, membaca buku, atau aktivitas lain yang berorientasi pada pemecahan masalah.

2) Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)

Setelah dilakukan stimulasi, tahap berikutnya adalah guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan materi pelajaran. Selanjutnya, salah satu masalah yang dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

3) Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Tahap ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh informasi yang relevan melalui berbagai cara, antara lain membaca sumber literatur, melakukan observasi, mewawancarai narasumber,

serta melakukan eksperimen. Dengan demikian, siswa mampu menghubungkan permasalahan dengan pengetahuan awal yang telah dimilikinya.

4) Pengolahan Data (*Data Processing*)

Semua informasi yang diperoleh dari hasil membaca, wawancara, observasi, dan kegiatan lainnya diolah, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan jika perlu dihitung dengan cara tertentu, kemudian diolah. Dari proses ini, siswa memperoleh pembuktian secara logistik.

5) Pembuktian (*Verification*)

Pada tahap ini, hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya dibandingkan dengan hasil pengolahan data. Siswa melakukan pengecekan untuk mengetahui apakah hipotesis tersebut terbukti atau tidak berdasarkan data yang diperoleh.

6) Menarik Kesimpulan (*Generalization*)

Pada tahap terakhir, siswa merumuskan kesimpulan yang bersifat umum dan dapat digunakan pada berbagai masalah sejenis dengan memperhatikan hasil verifikasi sebelumnya.

Model pembelajaran *discovery learning* memiliki langkah-langkah yang sistematis yang dimulai dari pemberian rangsangan hingga penarikan kesimpulan. Setiap tahapan dalam model ini saling berkaitan dan berperan dalam membantu siswa menemukan pengetahuan secara mandiri. Melalui proses tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif dalam mengidentifikasi masalah,

mengumpulkan data, hingga menarik kesimpulan. Dengan demikian, penerapan langkah-langkah *discovery learning* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna.

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* memiliki berbagai kelebihan yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna. Kelebihan model pembelajaran *discovery learning* adalah sebagai berikut: 1) membantu peserta didik dalam mengembangkan kesiapan serta penguasaan keterampilan proses kognitif, 2) hal ini memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan secara mandiri, sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan dapat melekat lebih kuat dalam ingatan mereka, 3) mampu meningkatkan motivasi serta semangat belajar peserta didik untuk belajar lebih giat, 4) memberikan ruang bagi peserta didik untuk berkembang sesuai kemampuan dan minatnya masing-masing, 5) memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas (Aldiyansyah et al., 2024). Sedangkan menurut Thorset (2021) dalam Khasinah (2021) keunggulan dari metode ini, yang di antaranya adalah; 1). Mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung dan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. 2). Membantu membangun sekaligus

meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang dipelajari. 3). Mendukung terbentuknya kemampuan belajar yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan sepanjang hayat. 4). Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing. 5). Meningkatkan motivasi belajar karena peserta didik diberi peluang untuk melakukan percobaan dan eksplorasi secara mandiri. 6). Pelaksanaan metode ini berlandaskan pada pengetahuan serta pemahaman awal yang telah dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* memiliki berbagai kelebihan yang fokus pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Model ini tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar, rasa ingin tahu, serta kepercayaan diri. Selain itu, melalui proses penemuan, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir dan kemandirian belajar yang penting untuk pembelajaran sepanjang hayat. Dengan demikian, model *discovery learning* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu menciptakan proses belajar yang lebih bermakna dan terpusat pada peserta didik.

d. Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Selain memiliki berbagai kelebihan, model pembelajaran *discovery learning* juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya di kelas. Adapun kekurangan atau kelemahan model pembelajaran *discovery learning* menurut Iwantoro et al. (2022) antara lain:

- 1) Pembelajaran dengan model *discovery learning* memerlukan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran langsung.
- 2) Setiap peserta didik memiliki tingkat kesiapan belajar serta kemampuan berpikir yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut menyebabkan tidak semua peserta didik mampu menemukan dan memahami konsep secara mandiri, sehingga sebagian dari mereka dapat menghadapi hambatan atau kesulitan selama mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Dalam penerapan model *discovery learning* peran guru sangat diperlukan sebagai pembimbing yang aktif agar peserta didik mampu mengidentifikasi dan memahami konsep yang dipelajari secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* memiliki beberapa keterbatasan, seperti membutuhkan waktu yang lebih lama serta menuntut kesiapan dan kemampuan berpikir peserta didik yang berbeda-beda. Oleh karena itu,

dalam penerapannya guru perlu memberikan bimbingan yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

4. Literasi Membaca

a. Pengertian Literasi Membaca

Literasi membaca merupakan kemampuan individu dalam memahami, menggunakan, serta memaknai informasi yang diperoleh dari teks bacaan. Kemampuan ini tidak hanya terbatas pada membaca secara mekanis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami isi bacaan secara mendalam. Sejalan dengan itu, Robi' & Abidin (2020) menyatakan bahwa literasi membaca tidak hanya berkaitan dengan kecakapan dalam aktivitas membaca, tetapi juga kemampuan individu dalam menuntaskan berbagai persoalan pada jenjang keterampilan tertentu yang diperlukan dalam kehidupan nyata. Literasi membaca tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan mengenali huruf dan kata, melainkan juga mencakup kecakapan dalam menangkap makna, menginterpretasikan kandungan teks, dan mengaitkannya berdasarkan pengalaman pribadi serta lingkungan sosial siswa (Asyari & Prasetyo, 2025).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa literasi membaca merupakan kemampuan individu dalam memahami, menafsirkan, serta memaknai informasi dari teks bacaan secara mendalam. Literasi membaca tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali huruf dan kata, tetapi juga mencakup keterampilan dalam

mengolah informasi, mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman, serta menggunakannya untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Manfaat Literasi Membaca

Literasi membaca memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran siswa. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat memperoleh berbagai informasi serta memperluas pengetahuan yang dimilikinya. Kebiasaan membaca juga membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir serta memahami berbagai informasi yang terdapat dalam teks bacaan. Menurut Rohim & Rahmawati (2020), kegiatan literasi berkontribusi dalam menumbuhkan serta meningkatkan ketertarikan siswa sekolah dasar terhadap aktivitas membaca. Melalui kegiatan literasi yang dilakukan secara rutin, siswa menjadi lebih terbiasa membaca serta lebih tertarik untuk memanfaatkan berbagai sumber bacaan sebagai sarana memperoleh pengetahuan. Selain itu, literasi membaca juga memberikan manfaat dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Rahmawati et al. (2024) menjelaskan bahwa keterampilan membaca merupakan salah satu kompetensi penting yang mendukung keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara dan menulis. Kebiasaan membaca dapat meningkatkan pengetahuan siswa sehingga kemampuan berkomunikasi mereka juga dapat berkembang dengan lebih baik.

Literasi membaca juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir. Jamil et al. (2026) menyatakan bahwa literasi membaca merupakan kompetensi dasar yang penting karena dapat membantu siswa menganalisis, mengevaluasi, serta memahami informasi dari berbagai sumber bacaan sehingga kemampuan berpikir kritis siswa dapat berkembang. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa literasi membaca memiliki berbagai manfaat bagi siswa, antara lain meningkatkan minat membaca, mengembangkan kemampuan berbahasa, serta melatih kemampuan berpikir kritis dalam memahami berbagai informasi yang terdapat dalam bacaan.

c. Indikator Literasi Membaca

Indikator literasi membaca digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami dan mengolah informasi yang terdapat dalam suatu bacaan. Literasi membaca tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca secara mekanis, tetapi juga melibatkan proses memahami, menafsirkan, serta mengevaluasi informasi dari teks yang dibaca. Menurut Masfiroh et al. (2025), kemampuan literasi membaca siswa SD dapat dilihat melalui beberapa aspek utama, yaitu kemampuan mengidentifikasi informasi yang termuat dalam bacaan, kecakapan menginterpretasikan serta mengintegrasikan pengetahuan, serta kecakapan mengkaji sekaligus melakukan refleksi terhadap konten bacaan. Ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa kegiatan membaca tidak hanya sekadar mengenali

kata atau kalimat, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir untuk memahami makna bacaan secara lebih mendalam.

Selanjutnya, indikator literasi membaca juga dijelaskan oleh Harahap et al. (2022) yang menyatakan bahwa kemampuan literasi membaca siswa dapat dilihat melalui beberapa kemampuan, seperti menemukan informasi dalam teks, memahami isi bacaan, menafsirkan gagasan dalam bacaan, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibaca. Kemampuan tersebut menunjukkan bahwa literasi membaca tidak hanya berkaitan dengan membaca teks, tetapi juga melibatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengolah informasi yang terdapat dalam bacaan.

Salah satu kemampuan penting dalam literasi membaca adalah kemampuan mengidentifikasi ide pokok. Ide pokok merupakan gagasan utama yang menjadi inti pembahasan dalam suatu paragraf atau teks. Kemampuan menentukan ide pokok membantu siswa memahami informasi utama yang terdapat dalam bacaan sehingga memudahkan dalam memahami isi teks secara keseluruhan (Fauzi, 2020). Selain itu, dalam kegiatan membaca pemahaman siswa juga dituntut mampu menemukan makna kata, menentukan ide pokok, memilih informasi penting, serta menangkap informasi yang tersirat dalam bacaan (Pratiwi et al., 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, indikator literasi membaca pada siswa SD meliputi kemampuan menemukan informasi dalam teks,

mengidentifikasi ide pokok, menafsirkan dan menghubungkan informasi dari bacaan, serta kemampuan mengevaluasi dan menyimpulkan isi bacaan. Indikator tersebut dapat digunakan untuk menilai kemampuan siswa dalam memahami teks bacaan secara lebih mendalam.

5. Teks Dongeng Berbasis Kearifan Lokal

a. Teks Dongeng

Dongeng merupakan salah satu bentuk karya sastra berupa cerita rekaan atau khayalan yang berkembang di tengah masyarakat dan diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi. Dongeng tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung nilai moral, pendidikan, dan kearifan lokal yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran bagi anak-anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Fitryani & Setiawan (2024) yang menyatakan bahwa buku dongeng digital dapat memperkuat antusiasme dalam belajar serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Selain itu, penelitian lain menjelaskan bahwa dongeng merupakan cerita yang tidak benar-benar terjadi, namun memiliki nilai moral yang dapat digunakan sebagai media pembentukan karakter siswa sekolah dasar (Dalimunthe et al., 2023). Karakter yang terdapat dalam dongeng dapat dijadikan pedoman untuk diterapkan pada siswa, baik di dalam maupun di luar kegiatan belajar (Elyana et al., 2024). Selain itu, Kartikasari & Suprpto, (2018) menjelaskan bahwa dongeng termasuk

dalam klasifikasi cerita rakyat (*folk-literature*) yang berkembang di masyarakat dan disampaikan secara lisan dari generasi ke generasi. Dongeng juga dianggap sebagai media yang mengandung petuah dan nasihat tentang kehidupan sehingga dapat digunakan sebagai sarana penyampaian nilai moral dalam masyarakat. Dengan demikian, dongeng dapat dipahami sebagai cerita fiksi tradisional yang mengandung nilai moral dan budaya, serta sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar karena dapat membantu siswa memahami nilai kehidupan sekaligus meningkatkan literasi membaca.

b. Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan nilai-nilai yang berkembang dalam kehidupan masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan. Kearifan lokal biasanya berkaitan dengan adat istiadat, tradisi, norma, serta kebiasaan yang hidup dan berkembang dalam suatu masyarakat tertentu. Kearifan ini tercermin dalam berbagai tindakan, kebiasaan, dan strategi yang diterapkan oleh masyarakat lokal sebagai upaya untuk menghadapi serta menyelesaikan beragam persoalan guna memenuhi kebutuhan hidup mereka (Njatrijani, 2018). Kearifan lokal memiliki hubungan yang erat dengan kebudayaan tradisional pada suatu tempat, dalam kearifan lokal tersebut banyak mengandung suatu pandangan maupun aturan agar masyarakat lebih memiliki pijakan dalam menentukan tindakan seperti perilaku masyarakat sehari-hari (Rachmadyanti, 2017). Cerita rakyat termasuk

salah satu bentuk folklor yang menjadi bagian dari warisan budaya masyarakat. Keberadaannya berkembang di tengah kehidupan masyarakat dan mencerminkan nilai-nilai serta kearifan lokal yang khas dari daerah asal tempat cerita tersebut muncul (Kartikasari & Suprpto, 2018). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa cerita rakyat memiliki keterkaitan yang erat dengan budaya dan kehidupan masyarakat setempat. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, kearifan lokal dapat dipahami sebagai nilai-nilai budaya yang berkembang dalam kehidupan masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun serta menjadi pedoman dalam kehidupan sosial masyarakat. Nilai-nilai tersebut juga dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sebagai sumber belajar yang membantu siswa mengenal dan memahami budaya di lingkungannya.

Nilai budaya lokal memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam membentuk karakter dan identitas budaya peserta didik. Melalui integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengenal dan memahami budaya yang berkembang di lingkungannya. Pembelajaran berbasis kearifan lokal tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan sikap menghargai tradisi serta budaya daerah. Ramona & Warsani (2024) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus menanamkan karakter peserta didik

melalui nilai-nilai budaya masyarakat. Selain itu, Yuliana et al. (2024) menjelaskan bahwa penerapan kearifan lokal dalam pendidikan dasar dapat menjadi strategi efektif dalam membentuk karakter siswa karena nilai-nilai tersebut dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dengan demikian, integrasi nilai budaya lokal dalam pendidikan menjadi penting untuk menjaga keberlanjutan budaya sekaligus membentuk generasi yang berkarakter dan memiliki identitas budaya yang kuat.

c. Dongeng Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran SD

Dongeng merupakan salah satu bentuk karya sastra berupa cerita rakyat yang berkembang secara lisan di masyarakat dan diwariskan dari generasi ke generasi. Dongeng memiliki alur yang sederhana, tokoh yang jelas, serta mengandung nilai moral yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini didukung oleh Kusumaningpuri (2023) yang menjelaskan bahwa dongeng merupakan cerita yang digunakan dalam pembelajaran dan dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi siswa SD.

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, dongeng dapat dikembangkan dengan mengangkat unsur kearifan lokal. Dongeng berbasis kearifan lokal memuat nilai-nilai budaya, tradisi, serta kehidupan masyarakat daerah tertentu yang dekat dengan kehidupan siswa. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengenal budaya daerahnya sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter. Hal ini sejalan

dengan Purwani & Mustikasari (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui dongeng dapat mendukung pembentukan karakter serta membuat pembelajaran lebih bermakna.

Pemanfaatan dongeng berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar memberikan berbagai manfaat, seperti meningkatkan minat baca dan membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah karena cerita yang disajikan dekat dengan kehidupan mereka. Selain itu, penggunaan dongeng berbasis kearifan lokal juga dapat mendukung keterampilan literasi membaca siswa. Hal ini diperkuat oleh Indrayani et al. (2024) yang menyatakan bahwa dongeng berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan minat baca siswa serta memperkenalkan nilai budaya melalui cerita rakyat yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pengembangan media *Pop-Up Book* Digital, penerapan *discovery learning*, serta literasi membaca siswa SD menjadi dasar dalam penelitian ini. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Asyrofiyah & Cacik (2025) berjudul “Pengembangan *Pop-Up Book* Berbasis Literasi pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV SD”. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*

dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Pop-Up Book* yang dikembangkan memperoleh nilai kelayakan sebesar 91% dari validator, sehingga dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Media tersebut juga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, dimana penelitian ini mengembangkan media *Pop-Up Book* Digital yang dipadukan dengan model *discovery learning* untuk penguatan literasi membaca teks dongeng berbasis kearifan lokal pada siswa SD.

2. Penelitian lain dilakukan oleh Salsabila et al. (2025) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Pop-Up Book* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Kelas II SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas 80% dari ahli materi dan 85% dari ahli media, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Media tersebut juga mampu meningkatkan minat siswa dalam kegiatan membaca. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media *Pop-Up Book* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Perbedaannya terletak pada tujuan penelitian, dimana penelitian ini lebih menekankan pada penguatan literasi membaca melalui teks dongeng berbasis kearifan lokal dengan dukungan model *discovery learning*.

3. Penelitian lainnya dilakukan oleh Maulifia et al. (2024) dengan judul “Pengembangan *Pop-Up Book* Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Pop-Up Book* Digital yang dikembangkan dinilai layak digunakan dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media *Pop-Up Book* Digital dalam pembelajaran di SD. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, dimana penelitian ini menitikberatkan pada penguatan literasi membaca melalui teks dongeng berbasis kearifan lokal dengan menggunakan model *discovery learning*.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Mukhoerrunnissa et al. (2024) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Digital tentang Penerapan Peran Pancasila untuk Siswa SD”. Penelitian ini menggunakan metode Research and *Development* (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Pop-Up Book* Digital yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dan memperoleh hasil uji coba sebesar 88,87% pada kelompok besar, sehingga termasuk kategori sangat baik. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media *Pop-Up Book* Digital sebagai media pembelajaran di SD. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, dimana penelitian ini memadukan *Pop-Up Book* Digital dengan model

discovery learning untuk penguatan literasi membaca teks dongeng berbasis kearifan lokal.

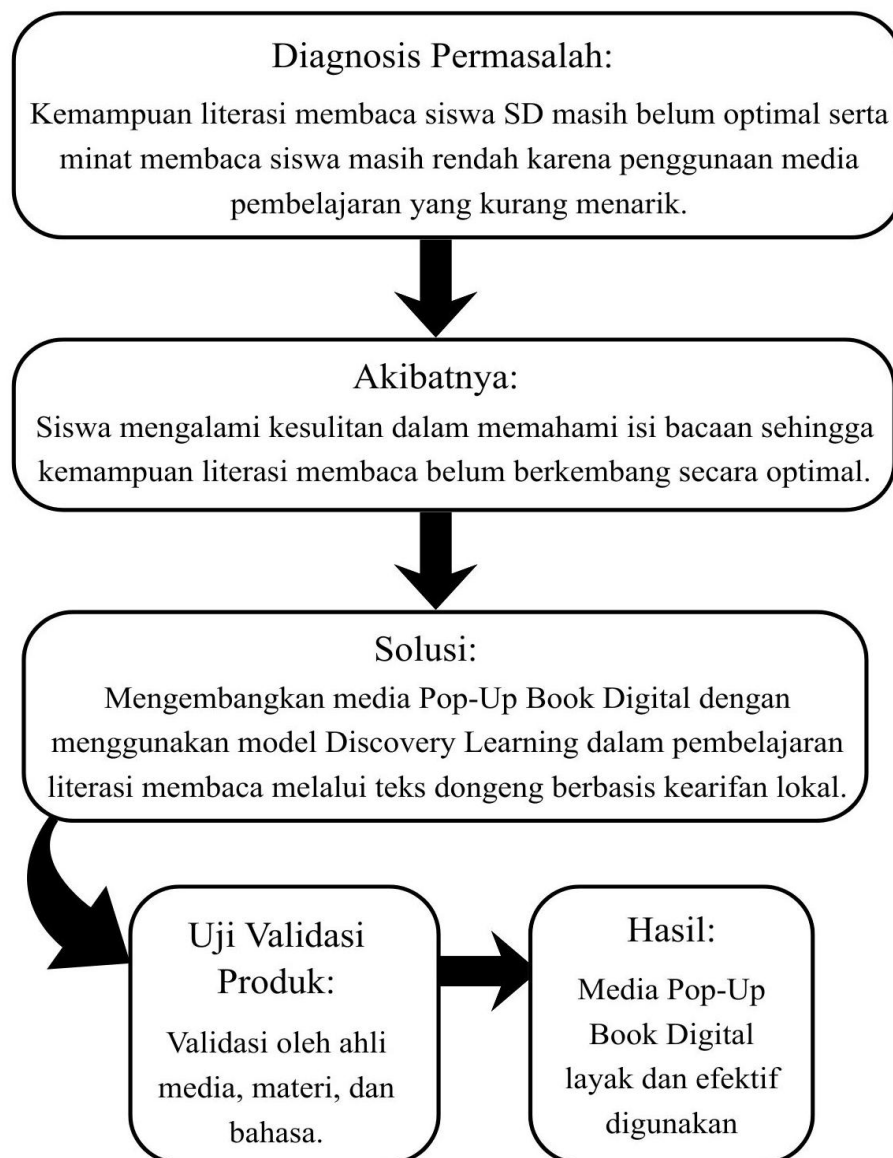
5. Penelitian yang dilakukan oleh Solihudin & Ismiyanti (2026) berjudul “Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Nilai Empati untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD”. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita digital dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa SD serta membuat siswa lebih tertarik dalam memahami isi cerita yang dibaca. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan cerita sebagai bahan pembelajaran untuk meningkatkan literasi membaca siswa melalui media digital. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan, dimana penelitian tersebut menggunakan buku cerita digital, sedangkan penelitian ini menggunakan media *Pop-Up Book Digital* yang dipadukan dengan model *discovery learning* untuk penguatan literasi membaca teks dongeng berbasis kearifan lokal.

C. Kerangka Berpikir

Kemampuan literasi membaca siswa SD masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam memahami teks bacaan seperti dongeng. Pembelajaran membaca yang masih menggunakan metode konvensional dan media yang kurang menarik seringkali membuat siswa kurang termotivasi dalam kegiatan membaca. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar dapat membantu siswa memahami isi bacaan

dengan lebih baik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Pop-Up Book* Digital. Media ini menggabungkan unsur visual, teks, serta tampilan interaktif sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami isi cerita dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan model *discovery learning* dalam pembelajaran juga dapat mendorong siswa untuk aktif menemukan informasi dari bacaan yang dipelajari.

Melalui penggunaan media *Pop-Up Book* Digital yang dipadukan dengan model *discovery learning*, siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam membaca, memahami isi dongeng, serta mengembangkan kemampuan literasi membaca. Selain itu, penggunaan dongeng berbasis kearifan lokal juga dapat membantu siswa mengenal nilai-nilai budaya yang ada di lingkungan sekitar. Dengan demikian, pengembangan media *Pop-Up Book* Digital dengan model *discovery learning* diharapkan dapat mendukung penguatan literasi membaca teks dongeng berbasis kearifan lokal pada siswa SD.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah media *Pop-Up Book* Digital yang dipadukan dengan model *discovery learning* layak digunakan dalam pembelajaran serta dapat mendukung penguatan literasi membaca teks dongeng berbasis kearifan lokal pada siswa SD.