

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA
PESERTA DIDIK KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**RIDA SANDI PERDANA
NPM 2113053109**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA PESERTA DIDIK KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Oleh

RIDA SANDI PERDANA

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Tambah Rejo. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas IV SD. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Desain penelitian yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design* dengan jumlah populasi 43 peserta didik. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan jenis metode penelitian *quasi experimental design*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji regresi linier sederhana. Hasil uji regresi sederhana menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $6,39 > 4,41$. Kesimpulannya yaitu terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam Kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: hasil belajar, model *discovery learning*, media *wordwall*

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE DISCOVERY LEARNING MODEL WITH THE ASSISTANCE OF WORDWALL MEDIA ON LEARNING OUTCOMES OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION IN CLASS IV STUDENTS AT PRIMARY SCHOOL

By

RIDA SANDI PERDANA

The problem in this study is the low learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 1 Tambah Rejo. This study aims to analyze the effect of discovery learning model assisted by wordwall media on learning outcomes of Islamic Religious Education in fourth grade students. Data collection techniques using tests. The research design used is nonequivalent control group design with a population of 43 students. The type of this research is quantitative research with the method is quasi experimental design. The data analysis technique used is simple linear regression test. The results of the simple regression test show that $F_{count} > F_{table}$ is $6.39 > 4.41$. So the conclusion is that there is an effect of the application of the discovery learning model assisted by wordwall media on the learning outcomes of Islamic Religious Education Class IV elementary school.

Keywords: learning outcomes, discovery learning model, wordwall media

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA
PESERTA DIDIK KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

RIDA SANDI PERDANA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA
WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA PESERTA
DIDIK KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Rida Sandi Perdana**

No. Pokok Mahasiswa : **2113053109**

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

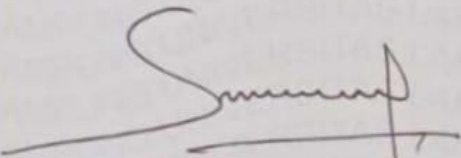
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

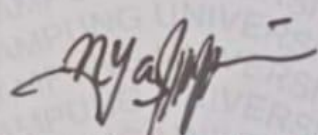
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

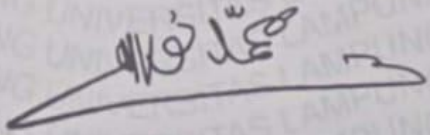
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Muhisom, M.Pd.I.
NIK. 231502850709101


Niken Yuni Astiti, M.Pd.
NIP. 1994061320240620022

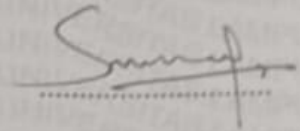
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 19741220 200912 1 002

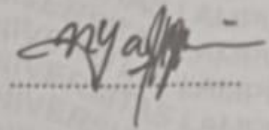
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

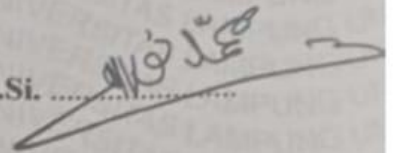
Ketua : Muhisom, M.Pd.I



Sekretaris : Niken Yuni Astiti, M.Pd.



Penguji Utama : Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.

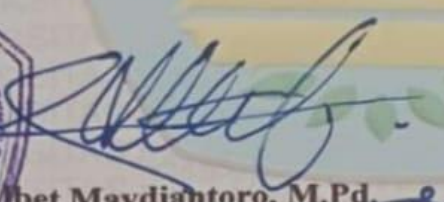


2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 21 Maret 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

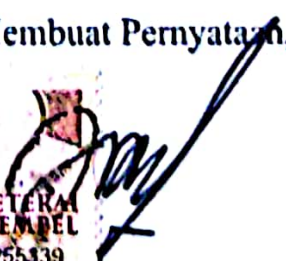
Nama : Rida Sandi Perdana
NPM : 2113053109
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Kelas IV Di Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup di tuntutan berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 21 Maret 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Rida Sandi Perdana
NPM. 2113053109

RIWAYAT HIDUP



Rida Sandi Perdana dilahirkan di Blitarejo, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung, pada tanggal 17 Maret 2003. Peneliti merupakan anak pertama dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Darmawan dengan Ibu Supriyati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Blitarejo lulus pada tahun 2015
2. SMP Negeri 4 Gadingrejo lulus pada tahun 2018
3. SMA Bina Mulya Gadingrejo lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama menyelesaikan studi peneliti mendapat beasiswa KIP Kuliah. Selain itu, peneliti juga aktif di kegiatan organisasi mahasiswa yaitu HIMAJIP tahun 2022 menjabat sebagai Anggota Bidang Rumah Tangga dan Harmonisasi Internal (RTHI) dan tahun 2023 menjabat Anggota Bidang Syi'ar Islam FPPI Kampus B Unila. Selanjutnya di tahun yang sama pada tahun 2024 peneliti mengikuti program kampus mengajar angkatan 7 di SDN 6 Metro Selatan. Pada tahun 2024 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) sekaligus Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SD Negeri Marga Catur, Kecamatan Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

MOTTO

الْوَكِيلُ وَنِعْمَ اللَّهُ حَسْبُنَا

“Cukuplah Allah menjadi penolong kami dan Allah adalah sebaik-baik
pelindung”

(Q.S. Ali Imran: 173)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim..

Dengan segala kerendahan hati, terucap syukur untuk segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah Swt. Sehingga dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini bisa terselesaikan. Tulisan ini kupersembahkan untuk:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Darmawan dan Ibu Supriyati, Yang telah senantiasa mendidik, memberikan kasih sayang yang tulus kepadaku, bekerja keras demi kebahagiaan anak-anaknya, dan selalu mendoakan kebaikan untuk kesuksesanku, selalu berjuang tak kenal lelah dan memberikan motivasi serta dukungan yang luar biasa. Namun ucapan terima kasihku pada bapak dan ibu hanya bisa ku ucapkan lewat terima kasih dan doa-doa, semoga Allah selalu menguatkan pundak bapak dan ibu serta selalu dijaga Allah Swt. Aamiin.

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

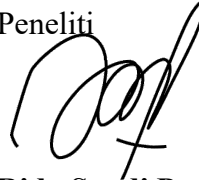
1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro. M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus sebagai pembahas yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini serta memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
4. Ibu Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung serta memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Muhsom M.Pd.I., Dosen pembimbing I, ketua penguji serta pembimbing akademik yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Ibu Niken Yuni Astiti, M.Pd., Dosen pembimbing II dan sekretaris penguji yang telah senantiasa memberikan bimbingan dan arahan terhadap skripsi.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Kepala SD Negeri 1 Tambah Rejo yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
9. Kepala SD Muhammadiyah yang telah memberikan izin kepada peneliti dalam melaksanakan uji coba instrumen.
10. Ibu Gigih, S.Pd., Guru Pendidikan Agama Islam SD Negeri 1 Tambah Rejo yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
11. Peserta didik kelas IVA dan IVB dan Bapak SD Negeri 1 Tambah Rejo yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
12. Para guru-guru tercinta Kampus Mengajar angkatan 7 di SD Negeri 6 Metro Selatan.
13. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2021 dan kelas F.
14. Mbah Kakong Amat Kambali dan Mbah Putri Sri Kodratsih, terima kasih sudah memberikan semangat dan *support* dalam proses pencapaian sarjana pendidikan ini.
15. Sahabat satu kontrakan sekaligus kawan seperjuanganku Eni Sintya, Riska Zulkarnaen, Siti Ranissa, Shitha El Qolby dan Widyawati Widodo, terima kasih karena selama ini memberikan semangat serta motivasi untuk keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
16. Kawan seperjuangan Kampus Mengajar angkatan 7 SD Negeri 6 Metro Selatan Aisyah Rahmayanti, Kadek Asih Septiana, Selli Oftiah, Sherlita Nur Azizah, terima kasih karena selama ini memberikan semangat serta motivasi untuk keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
17. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. *Aamiin*

Metro, 21 Maret 2025

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Rida Sandi Perdana', written over the printed name.

Rida Sandi Perdana
NPM. 2113053109

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ixi
I. PENDAHULUAN	
A.Latar Belakang	1
B.Identifikasi Masalah	7
C.Batasan Masalah.....	7
D.Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	8
G.Ruang Lingkup Penelitian.....	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A.Kajian Pustaka.....	10
1.Belajar dan Pembelajaran.....	10
a. Belajar	10
b. Pembelajaran	13
2.Hasil Belajar.....	18
a. Pengertian Hasil Belajar.....	18
b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	19
3.Pendidikan Agama Islam.....	21
a. Definisi Pendidikan Agama Islam.....	21
b. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar.....	22
c. Tujuan Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar	23
4.Model Pembelajaran	25
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	25
b. Macam-macam Model Pembelajaran.....	26
5.Model <i>Discovery Learning</i>	28
a. Pengertian <i>Discovery learning</i>	28
b. Tujuan Model Pembelajaran <i>Discovery learning</i>	29
c. Karakteristik Model Pembelajaran <i>Discovery learning</i>	30
d. Prinsip Model Pembelajaran <i>Discovery learning</i>	32
e. Sintak Model Pembelajaran <i>Discovery learning</i>	33
f. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Discovery learning</i>	34
g. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Discovery learning</i>	35
h. Kekurangan Model Pembelajaran <i>Discovery learning</i>	37

6. Model Pembelajaran <i>Cooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament</i>	38
7. Media Pembelajaran	40
8. Media <i>Wordwall</i>	42
a. Pengertian Media <i>Wordwall</i>	42
b. Karakteristik <i>Wordwall</i>	43
c. Kelebihan <i>Wordwall</i>	44
d. Kelemahan <i>Wordwall</i>	46
e. Manfaat Media <i>Wordwall</i>	46
B. Penelitian Yang Relevan	47
C. Kerangka Berpikir	50
D. Hipotesis Penelitian	52

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	53
1. Jenis Penelitian	53
2. Desain Penelitian	53
B. Waktu dan Tempat Penelitian	54
1) Tempat Penelitian	54
2) Waktu Penelitian	54
C. Populasi dan Sampel Penelitian	54
1. Populasi	54
2. Sampel	55
D. Prosedur Penelitian	56
1. Tahap Pendahuluan	56
2. Tahap Perencanaan	56
3. Tahap Pelaksanaan	57
4. Tahap Pengolahan Data	57
E. Variabel Penelitian	57
1. Variabel <i>Independen</i> (Bebas)	58
2. Variabel <i>Dependen</i> (Terikat)	58
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	58
1. Definisi Konseptual	58
2. Definisi Operasional	58
a. Definisi Operasional Variabel Bebas	59
c. Definisi Operasional Variabel Terikat	59
F. Teknik Pengumpulan Data	59
1. Tes	59
2. Non Tes	60
G. Instrumen Penelitian	61
1. Jenis Instrumen	61
H. Uji Prasyarat Instrumen Tes	62
1. Uji Validitas	62
2. Uji Reliabilitas	63
J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	64
1. Teknik Analisis Data	64
a. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik (Kognitif)	64
b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik	64
c. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (<i>N-Gain</i>)	65

2.Uji Persyaratan Analisis Data	65
a. Uji Normalitas	65
b. Uji Homogenitas	66
3.Uji Hipotesis	66
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A.Hasil Penelitian	68
1.Pelaksanaan Penelitian	68
2.Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	70
3.Analisis Data Penelitian	71
4. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data.....	77
B. Pembahasan	80
C.Keterbatasan Penelitian	84
V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	85
B.Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data hasil sumatif tengah semester (STS) muatan Pendidikan Agama Islam semester ganjil peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Tambah Rejo.....	4
2. Sintak model <i>discovery learning</i>	33
3. Data jumlah peserta didik kelas IV SD Negeri Tambah Rejo.....	55
4. Kisi-kisi instrumen tes	61
5. Klasifikasi validitas.....	63
6. Klasifikasi realibilitas.....	64
7. Jadwal kegiatan penelitian	69
8. Deskripsi hasil penelitian	70
9. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	71
10. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	73
11. Rata-rata hasil pretest dan <i>posttest</i> pada kelas eksperimen dan kelas kontrol	75
12. Nilai <i>n-gain</i> hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol	77
13. Rekapitulasi hasil uji normalitas	78
14. Nilai STS (Sumatif Tengah Semester) kelas IVA	111
15. Nilai STS (Sumatif Tengah Semester) kelas IVB	111
16. Hasil uji coba instrument menggunakan excel.....	136
17. Rekapitulasi hasil uji validitas soal.....	137
18. Hasil uji reabilitas menggunakan excel.....	138
19. Rekapitulasi realiabilitas uji coba soal.....	139
20. Hasil nilai pretest dan <i>posttest</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen	142
21. Hasil nilai <i>n-gain</i> kelas eksperimen	143
22. Hasil nilai <i>n-gain</i> kelas kontrol	144
23. Nilai <i>n-gain</i> hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol	144
26. Hasil chi kuadrat <i>pretest</i> kontrol	146
27. Hasil chi kuadrat <i>posttest</i> kontrol.....	146
28. Hasil uji normalitas <i>pretes</i> kelas ekperimen	147
30. Hasil uji normalitas <i>pretest</i> kelas kontrol.....	148
31. Hasil uji normalitas <i>posttest</i> kelas kontrol	148
32. Hasil uji homogenitas kelas ekperimen.....	149
33. Hasil uji homogenitas kelas kontrol.....	149
34. Hasil uji regresi linear sederhana	150

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir.....	52
2. Desain Penelitian.....	54
3. Diagram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	72
4. Diagram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	72
5. Diagram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	74
6. Diagram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	74
7. Perbandingan Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	98
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	99
3. Surat Uji Instrumen	100
4. Surat Penelitian	101
5. Surat Balasan Penelitian.....	102
6. Lembar Validasi Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	103
7. Lembar Validasi Modul Ajar Kelas Kontrol	105
8. Lembar Validasi Tes Kemampuan Kognitif.....	106
9. Lembar Validasi Media	109
10. Daftar Hasil STS (Sumatif Tengah Semester) Peserta Didik Kelas IVA dan IVB	111
11. Soal Dan Jawaban	113
12. Uji Instrumen	118
13. Nilai Terendah <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	119
14. Nilai Tertinggi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	120
15. Nilai Terendah <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	121
16. Nilai Tertinggi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	122
17. Modul Ajar Pai Kelas Eksperimen.....	122
18. Modul Ajar Pai Kelas Kontrol.....	128
19. Hasil Uji Coba Instrument	136
20. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal	137
21. Uji Reabilitas Soal	138
22. Rekapitulasi Realiabilitas Uji Coba Soal	139
23. Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	142
24. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	143
25. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	144
26. Nilai <i>N-Gain</i> Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kontrol ...	144
27. Chi Kuadrat <i>Pretest</i> Eksperimen.....	145
28. Chi Kuadrat <i>Posttest</i> Eksperimen	145
29. Chi Kuadrat <i>Pretest</i> Kontrol	146
30. Chi Kuadrat <i>Posttest</i> Kontrol	146
31. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Ekperimen	147
32. Uji Normalitas <i>Posttes</i> Kelas Ekperimen.....	147

33. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	148
34. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	148
35. Uji Homogenitas Kelas Ekperimen.....	149
36. Uji Homogenitas Kelas Kontrol.....	149
37. Uji Regresi Linear Sederhana	150
38. Kegiatan Observasi Penelitian Pendahuluan.....	152
39. Kegiatan Uji Coba Instrumen.....	154
40. Kegiatan Kelas Eksprimen.....	155
41. Kegiatan Kelas Kontrol.....	157
42. Media Wordwall Dan Audio Visual	159

I . PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia, sebagai wadah yang bisa melahirkan manusia-manusia cerdas dan mempunyai kepribadian yang baik sesuai dengan sistem pendidikan di Indonesia yang diatur dalam Undang-undang Nomor 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menyatakan 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”. Undang-undang tersebut menunjukkan bahwa pendidikan merupakan suatu wadah yang digunakan untuk membentuk sumber daya manusia yang baik, hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan Undang-undang yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan pendidikan di Indonesia adalah menciptakan suasana belajar yang aktif untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui proses pembelajaran yang sistematis dan terencana, sehingga menghasilkan lulusan berkualitas, dimulai dari jenjang pendidikan dasar. Hal ini sesuai dengan pendapat Sujana (2019) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses berkelanjutan dan tak pernah berakhir, sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang berkesinambungan yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila.

Pendidikan itu seperti kunci yang membuka banyak pintu menuju masa depan yang cerah. Hal ini juga sejalan dengan Desmawan dkk., (2023) yang berpendapat bahwa pendidikan digunakan sebagai sarana mengembangkan potensi diri, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam hal ini, pendidikan berperan dalam membentuk karakter, intelegensi, spiritualitas, moral yang baik, serta keterampilan yang diperlukan bagi individu, bangsa, dan negara. Di Indonesia, sistem pendidikan nasional masih dihadapkan pada sejumlah permasalahan mendasar yang secara signifikan memengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Primayana (2020) terkait rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia berdampak pada rendahnya kualitas sumber daya manusia dan bermuara pada kurang kompetitifnya bangsa ini dalam menghadapi persaingan di era global.

Kualitas pendidikan di Indonesia yang masih rendah dapat dipahami sebagai keadaan di mana sistem pendidikan kita belum berhasil menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi yang diperlukan untuk bersaing di dunia kerja serta memberikan kontribusi positif bagi kemajuan bangsa. Novitasari & Dwijayanthi (2024) menjelaskan bahwa fenomena rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia ditandai oleh beberapa indikator kritis yang langsung mempengaruhi hasil belajar peserta didik seperti, ketidakseimbangan infrastruktur dalam kualitas pendidikan antarwilayah, mutu tenaga pengajar, dan akses sumber belajar. Hasil belajar adalah indikator penting yang mencerminkan seberapa berhasil sistem pendidikan dalam mengubah potensi intelektual, keterampilan dan sikap peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Husamah dkk., (2016) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang terjadi setelah suatu proses belajar dan tercermin dalam perubahan tingkah laku seseorang dan perubahan tersebut terjadi dalam bentuk kognitif, afektif dan psikomotor.

Hasil belajar memiliki cakupan yang lebih luas, mencakup perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah belajar. Hal ini juga sejalan dengan Fimansyah (2015) yang menyatakan bahwa hasil belajar terjadi apabila seseorang telah belajar dan mengalami perubahan tingkah laku. Menurut Susanto (2016) bahwa hasil belajar adalah perubahan kognitif, emosional, dan psikomotorik yang terjadi pada diri peserta didik sebagai akibat dari kegiatan belajar. Salah satu bidang studi yang membutuhkan fokus khusus adalah mata pelajaran Agama Islam. Zakiah Daradjat dalam Jafri (2021) menjelaskan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membina dan mengembangkan kepribadian muslim melalui proses pendidikan yang berdasarkan pada ajaran Islam. Hal ini sejalan dengan pendapat Mustaqim (2021) bahwa hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran agama Islam masih belum memenuhi standar kompetensi minimal yang ditetapkan. Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keadaan ini antara lain adalah metode pembelajaran konvensional yang kurang inovatif serta penggunaan media pembelajaran interaktif yang masih minim.

Terdapat beberapa penelitian yang sependapat dengan penelitian Mustaaqim yaitu penelitian yang dilakukan oleh Muhaimin (2020) tentang paradigma pendidikan Islam dan penelitian yang dilakukan oleh Studi Apriyanto (2019) tentang problematika hasil belajar PAI dan solusi penanggulangannya. Hal ini senada dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 1 Tambah Rejo terhadap hasil sumatif tengah semester (STS) muatan PAI kelas IV.

Tabel 1. Data Hasil Sumatif Tengah Semester (STS) Muatan Pendidikan Agama Islam Semester Ganjil Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Tambah Rejo

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketuntasan			
		Tuntas (≥ 75)		Tidak Tuntas (< 75)	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
IV A	20	10	50	10	50
IV B	23	11	47,82	12	52,17
Jumlah		-	-	-	-

(Sumber: Dokumentasi nilai sumatif tengah semester ganjil kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Tambah Rejo tahun pelajaran 2024/2025)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam peserta didik pada kelas IV perlu ditingkatkan kembali agar dapat memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan $KKTP \geq 75$. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ini berasal dari sekolah sesuai kurikulum merdeka. Hal ini dikarenakan kurikulum merdeka memberikan fleksibilitas yang tinggi kepada Pendidik dalam menyusun pembelajaran sesuai dengan karakteristik Peserta didik, konteks pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai. Persentase nilai peserta didik kelas IV A dengan persentase seimbang yaitu 50% dengan banyak peserta didik 10 yang tuntas dan peserta didik 10 yang belum tuntas dari 20 peserta didik sedangkan untuk kelas IV B terdapat 11 peserta didik atau 47,82% yang tuntas dan 12 peserta didik atau 52,17% yang belum tuntas dari 23 peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik kelas IV SD Negeri 1 Tambah Rejo pada saat penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan November 2024 diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran masih berpusat pada pendidik, proses pembelajaran cenderung hanya penjelasan materi dari pendidik dengan menggunakan metode ceramah, dan fasilitas sekolah yang kurang memadai. Hal ini menjadi penyebab peserta didik merasa bosan saat pembelajaran sedang berlangsung, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik.

Pendidik cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah serta pembelajaran yang masih berpusat kepada pendidik, sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan mengakibatkan minimnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi karena kurangnya fasilitas sekolah menyebabkan peserta didik kurang tertarik serta cenderung merasa bosan dalam memahami materi pembelajaran agama Islam dan hal tersebut juga yang menyebabkan hasil belajar peserta didik yang masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, solusi yang dapat dilakukan untuk perbaikan pembelajaran yaitu berupa penerapan model pembelajaran dengan media. Sebagai salah satu upaya merencanakan pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan tertarik mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran yang akan digunakan yaitu model *discovery learning*. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau panduan yang digunakan oleh pendidik untuk mengorganisir kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Menurut Hosnan (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* adalah salah satu model yang digunakan untuk mengembangkan cara belajar peserta didik aktif dengan menemukan dan menyelidiki konsep pembelajarannya sendiri, sehingga hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan peserta didik. Peranan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik juga sebaiknya dibantu oleh pemanfaatan penggunaan media pembelajaran.

Model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Destini & Khairani (2022) model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat diimplementasikan melalui penggunaan media pembelajaran.

Merancang pembelajaran yang menarik dan memanfaatkan media yang tepat, peserta didik akan terhindar dari kebosanan dan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Febrita & Ulfah (2019) pemilihan media yang menarik, benar dan baik dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar melalui konsep bermain sambil belajar. Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan oleh pendidik untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Nurita (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang mendukung proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas. Dengan demikian, tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Pada penelitian ini media yang akan digunakan yaitu media *wordwall*. Menurut Hadi (2024) menerangkan bahwa *wordwall* adalah aplikasi berbasis website yang memungkinkan untuk membuat kuis, anagram, pencocokan, pasangan yang cocok, kata acak, grup, pasangan yang cocok, pencarian kata, dan banyak lagi. Hal ini telah dibuktikan oleh penelitian sebelumnya yaitu oleh Rahmah, A. K. (2023) tentang penerapan model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar Peserta didik yang menunjukkan bahwa pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar PAI. Pada proses pembelajaran, peserta didik nampak termotivasi untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dalam diskusi dan presentasi serta menganalisis soal latihan dalam lembar kerja peserta didik. Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Mulyadi, M. (2023) tentang penerapan model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam Peserta didik di sekolah dasar yang menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran *discovery learning* yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pembelajaran kurang menarik sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran masih belum diterapkan secara optimal.
3. Rendahnya hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar Pendidikan Agama Islam (Y) dan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* (X).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ”Apakah Ada Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar".

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini mampu memberikan sumber wawasan serta ilmu pengetahuan dibidang pendidikan khususnya pendidik sekolah dasar agar dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik.

2. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi.

a) Peserta didik

Membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall*.

b) Pendidik

Menambah wawasan pendidik untuk dapat memaksimalkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* dan sebagai pedoman serta inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik.

c) Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 1 Tambah Rejo.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi.

1. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup keilmuan dalam penelitian ini adalah ilmu Pendidikan, dengan jenis penelitian eksperimen.

2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Tambah Rejo.

3. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek peneliti ini adalah model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall*, hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 1 Tambah Rejo.

4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Tambah Rejo.

5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

1) Pengertian Belajar

Belajar adalah aktivitas yang dilakukan manusia untuk mencapai kebutuhan hidup dengan meningkatkan keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki. Suardi (2018) menjelaskan bahwa proses perubahan akan tindakan seseorang sebagai akibat dari pengalaman yang dilaluinya dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh Slameto (2019) belajar adalah suatu proses intensif yang dilakukan oleh seseorang, yang menghasilkan perubahan perilaku yang benar-benar baru sebagai konsekuensi dari interaksi dengan lingkungan.

Belajar merupakan suatu proses di mana seseorang berkembang dari berbagai aspek, seperti pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru. Susanto (2021) menjelaskan bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan dengan penuh kesadaran guna mendapatkan wawasan, pemahaman, dan pengetahuan baru, memungkinkan individu untuk meningkatkan pola pikir, perasaan, dan tindakan mereka.

Belajar adalah sebuah proses transformasi yang berlangsung dalam diri seseorang, khususnya pada aspek pikiran dan perilaku, sebagai hasil dari pengalaman atau interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Darmadi (2017) juga menjelaskan bahwa belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek kognitif, psikomotor dan afektif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah upaya interaktif yang berperan aktif dalam pertumbuhan dan perubahan diri seseorang demi meningkatkan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Kegiatan ini dilakukan secara sadar dengan tujuan mengubah sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

2) Teori Belajar

Proses pembelajaran tentunya memerlukan teori belajar untuk mendukung pembelajaran berlangsung, dengan adanya teori belajar harapannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Akhiruddin (2019) teori belajar adalah suatu usaha untuk mendeskripsikan tentang bagaimana manusia belajar, sehingga kita dapat memahami proses yang kompleks dari belajar. Menurut Sani (2022), menjabarkan teori-teori belajar sebagai berikut.

- a) Teori Belajar Behavioristik, teori ini menganggap bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat dilakukan melalui manipulasi lingkungan yang mempengaruhi peserta didik. Teori ini menekankan terhadap hasil belajar.
- b) Teori Belajar Kognitivistik, teori ini menganggap bahwa belajar adalah proses mental dalam mengolah informasi dengan menggunakan strategi kognitif. Teori ini menekankan pada proses belajar.
- c) Teori Belajar Humanistik, teori ini menganggap bahwa belajar merupakan proses pengembangan diri peserta didik. Teori ini menekankan pada proses isi yang dipelajari.
- d) Teori Belajar Konstruktivisme, teori ini menganggap bahwa belajar merupakan konstruksi pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Teori ini mengkondisikan peserta didik untuk

aktif membangun konsep dan pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman nyata.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar adalah proses di mana tingkah laku seseorang berubah saat mereka memproses informasi yang diterima. Dalam hal ini, peneliti mengaplikasikan model *discovery learning* dengan dukungan media *wordwall*. Model pembelajaran ini berfokus pada peserta didik untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut.

3) Tujuan Belajar

Tentu penting bagi peserta didik mencapai tujuan belajar agar dapat menilai keberhasilan belajar mereka. Dalam proses belajar, memiliki tujuan yang positif dapat membantu meningkatkan perilaku peserta didik. Sebagaimana yang disampaikan Akhiruddin (2019) bahwa tujuan belajar adalah merubah tingkah laku dan perbuatan yang ditandai dengan kecakapan, keterampilan, kemampuan dan sikap sehingga tercapainya hasil belajar yang diharapkan.

Tujuan pembelajaran merupakan sasaran yang ingin diraih oleh peserta didik setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Majid (2016) tujuan pembelajaran adalah hasil akhir yang ingin dicapai setelah pembelajaran, juga keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta belajar. Sardiman (2016) menjelaskan bahwa belajar mempunyai tujuan sebagai berikut :

- a) Untuk mendapatkan pengetahuan
Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berpikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan.

- b) Penanaman konsep dan keterampilan
 Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Jadi soal keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani. Keterampilan memang dapat dididik, yaitu dengan banyak melatih kemampuan.
- c) Pembentukan sikap
 Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, *transfer of values*. Oleh karena itu, Pendidik tidak sekedar “pengajar”, tetapi betul-betul sebagai Pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada anak didiknya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah mencapai perkembangan peserta dalam perilaku, pengetahuan, dan keterampilan demi mencapai tingkat yang lebih optimal. Pencapaian peserta didik dalam pembelajaran tergambar jelas melalui hasil belajar yang mencapai standar ketuntasan belajar.

b. Pembelajaran

1) Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang dirancang untuk mendukung proses belajar agar berlangsung dengan baik dan memiliki makna yang dalam bagi para peserta didik. Sejalan dengan pendapat Parwati dkk., (2018) pembelajaran merupakan serangkaian tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar, dengan mempertimbangkan peristiwa-peristiwa ekstrem yang berpengaruh terhadap rangkaian pengalaman internal yang dialami oleh peserta didik.

Pembelajaran adalah proses dimana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru. Hal ini sejalan dengan pendapat Dafit, dkk. (2023) pembelajaran merupakan suatu proses interaktif yang melibatkan individu peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan serta pendidik (pendidik atau

fasilitator) untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan perubahan perilaku yang diharapkan.

Kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik akan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar mereka. Hal ini selaras dengan pendapat Hariyanto & Mustafa (2020) yang menyatakan pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta memanfaatkan lingkungan belajar secara optimal.

Setiap manusia, termasuk peserta didik, memiliki karakteristik yang unik. Adapun pendapat Masgumelar dkk., (2020) yang menjelaskan bahwa setiap peserta didik memiliki ciri khas yang berbeda-beda di setiap usia, sehingga pendidik perlu melakukan analisis kebutuhan mengenai perkembangan peserta didik yang beragam. Hal ini senada dengan Susanto (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga peserta didik mau belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan dengan sadar, terarah, dan sistematis. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran harus diselaraskan dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelum proses dimulai. Hal ini bertujuan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tetap pada jalur yang direncanakan, sehingga proses belajar peserta didik dapat terjadi. Pembelajaran yang baik adalah yang disesuaikan dengan karakteristik masing-masing peserta didik.

2) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan pernyataan mengenai kualifikasi keterampilan yang perlu dimiliki oleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran. Sasaran dari tujuan pembelajaran menurut Rahayu dkk., (2021) meliputi bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran yang diarahkan oleh Taskonomi Bloom dan Krathwohl, yang membagi tujuan pembelajaran menjadi tiga ranah yaitu:

- a) Ranah kognitif : berhubungan dengan proses mental peserta didik yang diawali dari tingkat pengetahuan sampai evaluasi. Ranah ini terdiri atas enam tingkatan yaitu tingkat pengetahuan, tingkat pemahaman, tingkat penerapan, tingkat analisa, tingkat sintesis, dan tingkat evaluasi.
- b) Ranah afektif : berkaitan dengan sikap, nilai ketertarikan, penghargaan, dan penyesuaian perasaan dalam lingkup sosial. Ranah ini dibagi dalam lima hal yaitu kemauan menerima, kemauan menanggapi, berkeyakinan, penerpan hasil, serta ketekunan dan ketelitian
- c) Ranah psikomotor berhubungan erat dengan keterampilan yang bersifat manual atau motorik. Ranah ini terdiri atas beberapa bagian yaitu : persepsi, kesiapan dalam melakukan tugas, mekanisme, respon terbimbing, kemahiran, adaptasi, dan yang terakhir organisasi.

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu elemen penting yang harus diperhatikan dalam merancang proses pembelajaran.

Perilaku yang diharapkan muncul sebagai hasil dari pembelajaran, yang seharusnya dimiliki atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar, adalah apa yang dimaksud dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hazmi (2019) aspek yang diharapkan berubah setelah melalui proses pembelajaran antara lain perubahan perilaku baik dalam, sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang jelas mengenai kemampuan atau implementasi yang dapat dilakukan oleh peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Tujuan ini harus fokus pada perubahan perilaku yang diharapkan dari peserta didik. Oleh karena itu, penting untuk merencanakan dan menyusun tujuan pembelajaran secara sistematis sehingga perubahan perilaku peserta didik dapat diukur, diamati, dan dinilai tingkat ketercapaiannya.

3) Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Prinsip-prinsip pembelajaran merupakan aspek kejiwaan yang penting untuk dipahami oleh setiap pendidik dalam usaha mencerdaskan anak bangsa. Selama proses pembelajaran berlangsung, sangatlah penting bagi pendidik untuk memperhatikan prinsip-prinsip tersebut agar dapat mencapai hasil yang optimal. Adapun prinsip-prinsip pembelajaran menurut Mardicko (2022) yaitu:

- a) Respons-respons baru yang merupakan pengulangan sebagai akibat dari respons yang terjadi sebelumnya.
- b) Perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respons juga dibawah pengaruh kondisi atau tanda-tanda dilingkungan peserta didik.
- c) Perilaku yang ditimbulkan bisa hilang ataupun berkurang frekuensinya bila tidak dilakukan penguatan yang menyenangkan.
- d) Belajar yang berbentuk respons terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer kepada situasi lain yang terbatas pula.
- e) Belajar menggeneralisasikan dan membedakan merupakan dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti yang berkenaan dengan pemecahan masalah.
- f) Situasi mental peserta didik akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- g) Kegiatan belajar yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil dan setiap langkah disertai umpan balik.
- h) Kebutuhan memecah materi yang kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil dapat dikurangi yang diwujudkan kedalam suatu model.

- i) Keterampilan Tingkat Tinggi (kompleks) terbentuk dari keterampilan dasar yang lebih sederhana.

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara peserta didik, pendidik, serta berbagai sumber belajar lainnya.

Prinsip-prinsip pembelajaran menurut Munirah (2018) adalah:

- a) Perhatian dan motivasi, implikasi terhadap pendidik dan peserta didik yang berhubungan dengan perhatian dan motivasi adalah tampak penguasaan bahan ajar dan penampilan yang menyenangkan. Bagi peserta didik sadar akan perlunya pengembangan secara rutin.
- b) Keaktifan, pembelajaran dapat dilihat padadua arah yaitu pada pendidik serta pada peserta didiknya. Peserta didik mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri.
- c) Keterlibatan langsung, perilaku yang dapat terwujud adalah peserta didik dapat mengerjakan sendiri tugas-tugas yang diberikan sehingga dapat memperoleh pengalaman, bagi pendidik perlu merancang aktivitas pembelajaran individual dan kelompok kecil.
- d) Pengulangan, pengulangan dalam kaitannya dengan pembelajaran adalah suatu tindakan atau perbuatan berupa latihan berulang kali yang dilakukan peserta didik yang bertujuan untuk lebih memantapkan hasil pembelajarannya.
- e) Tantangan dalam kegiatan pembelajaran dapat diwujudkan melalui bentuk kegiatan, bahan, dan alat pembelajaran yang dipilih untuk kegiatan tersebut.
- f) Perbedaan individu berpengaruh pada cara dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu perbedaan individu ini perlu menjadi perhatian pendidik dalam aktivitas pembelajaran dengan memperhatikan tipe-tipe belajar setiap individu

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran merupakan suatu hal yang harus diperhatikan pendidik dalam melakukan pembelajaran. Prinsip pembelajaran merupakan salah satu usaha pendidik dalam menciptakan dan mengkondisikan situasi pembelajaran agar peserta didik melakukan kegiatan belajar secara optimal. Prinsip pembelajaran itu sendiri antara lain perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan serta perbedaan individu.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Nabillah & Abadi (2019) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima atau memperoleh pengalaman pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Achadah (2019) hasil belajar merupakan hasil atau pencapaian yang diperoleh seorang peserta didik setelah melewati proses belajar yang panjang dengan terlebih dahulu dilakukan evaluasi dari proses belajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Hal ini senada dengan pendapat Purwanto (2019) hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja.

Hasil belajar berfungsi bagi pendidik untuk memantau dan mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Menurut Dakhi (2020), hasil belajar mencakup pola perilaku, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan yang dimiliki oleh Peserta didik. Dengan hasil belajar yang diperoleh melalui pendidikan, diharapkan peserta didik dapat bersaing dan menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini penting, mengingat perubahan zaman membawa dampak signifikan terhadap kebutuhan akan sumber daya manusia yang terampil.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah melalui suatu proses belajar. Perubahan ini tidak hanya mencakup aspek kognitif (pengetahuan), tetapi juga afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan). Hasil belajar ini merupakan bukti bahwa proses belajar yang telah dilakukan telah efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Memahami faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar sangatlah penting, karena hal ini dapat membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut Wahab (2016) keberhasilan dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa aspek, yang terbagi menjadi faktor internal, seperti kondisi fisiologis dan psikologis peserta didik, serta faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sosial dan non-sosial di sekitar mereka.

Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, seperti pendapat Aunurrahman (2012) terdapat beberapa faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar, di antaranya adalah faktor pendidik, lingkungan sosial terutama teman sebaya, kurikulum sekolah, serta sarana dan prasarana. Sejalan dengan pandangan Yurnaliza dan Andayono (2019) hasil belajar dipengaruhi oleh dua jenis faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kesehatan, intelegensi, bakat, minat, motivasi, serta cara belajar. Sementara itu, faktor eksternal mencakup pengaruh keluarga, sekolah atau kampus, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mana faktor tersebut dibagi menjadi dua yaitu faktor dari dalam peserta didik dan dari luar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Jufrida dkk., (2019) yang menyatakan bahwa

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik, seperti kesehatan, kecacatan, motivasi, minat, bakat, kebiasaan belajar, dan konsentrasi. Faktor eksternal berasal dari luar, termasuk keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Faktor-faktor yang menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah yaitu faktor internal peserta didik seperti motivasi belajar yang rendah. Menurut Sardiman (2019) motivasi belajar yang rendah membuat peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik cenderung pasif dan tidak memiliki dorongan untuk mendalami materi. Faktor metode pembelajaran, metode pembelajaran yang monoton membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh. Menurut Nasution (2018) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran PAI yang masih konvensional dan kurang variatif membuat peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran pun mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Menurut Arsyad (2013) menekankan pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Minimnya penggunaan media pembelajaran membuat materi sulit dipahami. Faktor lingkungan menurut Daradjat (2015), peran keluarga sangat penting dalam pendidikan agama. Kurangnya pembiasaan dan pengamalan nilai agama di rumah mempengaruhi pemahaman peserta didik. dan pengaruh lingkungan sosial,

Berdasar faktor-faktor yang disebutkan, kesimpulannya adalah bahwa terdapat dua faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik yang dapat memengaruhi kemampuan belajarnya seperti kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar. Faktor selanjutnya yang perlu dipertimbangkan adalah faktor eksternal, dimana faktor ini berkaitan dengan hal-hal di luar kontrol

peserta didik. Misalnya, kurangnya perhatian dari orang tua atau adanya konflik di antara orang tua peserta didik. Hal ini dapat menghambat proses belajar peserta didik.

3. Pendidikan Agama Islam

a. Definisi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengajarkan dan memahami prinsip-prinsip, nilai-nilai dan etika ajaran-ajaran dalam Islam. Menurut Majid (2011) Pendidikan Agama Islam adalah mendidik dan membimbing peserta didik agar selalu memahami ajaran Islam secara utuh, mengetahui tujuan-tujuannya, dan pada akhirnya mengamalkan dan memanfaatkan Islam sebagai landasannya.

Pendidikan Islam adalah proses pembelajaran yang berlandaskan nilai-nilai dan ajaran agama Islam. Adapun menurut Suryani, I. (2023) Pendidikan Islam berfungsi sebagai sarana membudayakan Islam dalam masyarakat, sehingga memiliki sifat yang fleksibel dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan cita-cita hidup manusia sepanjang zaman. Karakter ini tetap mempertahankan prinsip-prinsip nilai yang mendasarinya.

Pendidikan Agama Islam membimbing peserta didik agar memahami dan mengamalkan ajaran Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup. Menurut Umami (2018) Pendidikan Agama Islam yaitu suatu upaya yang dilakukan secara sengaja guna mempersiapkan peserta didik agar dapat meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam melalui berbagai kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan. Hal ini senada dengan Nursaadah, (2022) yang menyatakan bahwa pendidikan agama Islam adalah mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk kepribadian yang kuat bagi

peserta didik di sekolah dan mencakup aspek moralitas serta pengetahuan sains dan teknologi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah bertujuan membentuk peserta didik agar memiliki iman dan takwa kepada Tuhan yang Maha Kuasa, serta berakhlak mulia dengan menanamkan nilai-nilai akhlak, moral, dan budi pekerti.

b. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar

Kegiatan pendidikan Islam mencakup segala bentuk interaksi edukatif, baik yang berlangsung di dalam sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Menurut Aziz dkk., (2020) Pendidikan Agama Islam adalah pelajaran yang berdiri sendiri, serupa dengan pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Pengembangan kepribadian yang holistik memerlukan pengaturan komponen psikomotorik atau perilaku yang merupakan salah satu fungsi utama Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan Agama Islam adalah fondasi kuat dalam membangun karakter dan moralitas seorang peserta didik. Hal ini senada dengan Setiawan dkk., (2021) Pendidikan Agama Islam memiliki peranan penting dalam pengembangan prinsip moral dan karakter peserta didik. Melalui Pendidikan Agama Islam, peserta didik dapat menginternalisasikan nilai-nilai moral, etika, dan spiritual yang menjadi dasar dalam perilaku dan sikap mereka sehari-hari.

Pendidikan Agama Islam juga berfungsi sebagai alat untuk merubah standar dan nilai moral, sehingga dapat menciptakan kualitas afektif yang lebih baik, atau yang sering kita sebut sebagai sikap. Hal ini senada dengan Rahman (2009) yang menjelaskan bahwa ada beberapa

hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yaitu sebagai berikut:

1. Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar, yakni suatu kegiatan membimbing, pengajaran atau latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai.
2. Peserta didik harus disiapkan untuk mencapai tujuan Pendidikan Agama Islam.
3. Pendidik atau pendidik agama Islam harus disiapkan untuk bisa menjalankan tugasnya, yakni melaksanakan bimbingan, pengajaran dan pelatihan.
4. Kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran agama Islam.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar merupakan bidang yang berbeda dan tidak diintegrasikan. Tujuan integratif dari pembelajaran ini adalah agar peserta didik memiliki peluang yang lebih besar untuk memahami materi Pendidikan Agama Islam, bukan hanya mempelajarinya secara teoritis, tetapi juga dapat menjadi pengalaman yang dipandu sepenuhnya oleh pendidik untuk mencapai tujuan Pendidikan Agama Islam.

c. Tujuan Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar

Pendidikan Agama Islam bertujuan utama membentuk individu muslim yang kafah, yaitu seseorang yang memiliki keseimbangan antara iman dan akal serta mampu menjalankan perannya sebagai hamba Allah dan makhluk sosial. Menurut Rahman (2009) tujuan Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu komponen ilmu pendidikan Islam, metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam harus mengandung potensi yang bersifat mengarahkan materi pelajaran kepada tujuan Pendidikan Agama Islam yang hendak dicapai proses pembelajaran.

Pendidikan Agama Islam di sekolah umum memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter Peserta didik sebagai generasi penerus bangsa sebagaimana Ahyat (2017) mengemukakan dalam konteks tujuan Pendidikan Agama Islam di sekolah umum, departemen pendidikan nasional merumuskan sebagai berikut:

- 1) Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
- 2) Berakhlak mulia yaitu manusia berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, berdisiplin, bertoleran (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah, edukatif yang mengacu kepada petunjuk Al-Qur'an dan Al-hadist.
- 3) Motivasi dan kedisiplinan sesuai dengan ajaran al-Qur'an yang disebut pahala dan siksaan.

Fungsi Pendidikan Islam secara mikro sudah jelas yaitu menurut pendapat Husaini (2021) memelihara dan mengembangkan fitrah dan sumber daya insan yang ada pada subyek didik menuju terbentuknya manusia seutuhnya sesuai dengan norma islam atau dengan istilah lazim digunakan yaitu menuju kepribadian muslim. Secara makro, fungsi pendidikan Islam dapat ditinjau dari fenomena yang muncul dalam perkembangan peradaban manusia, dengan asumsi bahwa peradaban manusia senantiasa tumbuh dan berkembang melalui pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam memiliki fungsi dan tujuan penting untuk membangun individu yang taat beragama, bermoral, dan berkontribusi positif kepada masyarakat. Pendidikan Agama Islam juga mendorong perdamaian, toleransi, dan pemahaman antar umat beragama dalam masyarakat. serta membangun karakter yang baik dan bermoral .

4. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena digunakan sebagai landasan perencanaan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang di sampaikan Ponidi dkk., (2021) bahwa model pembelajaran merupakan proses perencanaan yang digunakan oleh pendidik sebagai pedoman dalam proses pembelajaran. Menurut Darmadi (2017) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan rencana atau kerangka yang digunakan sebagai panduan dalam merancang pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran adalah suatu kerangka kerja yang digunakan oleh pendidik saat melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran menurut Octavia (2020) adalah kerangka konseptual yang menjelaskan prosedur sistematis dalam mengatur pengalaman belajar demi mencapai tujuan pembelajaran. Adapun menurut Mirdad (2020) model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang bisa digunakan untuk mengembangkan kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan ajar, serta memandu proses pembelajaran di kelas maupun di tempat lainnya.

Model pembelajaran dapat diumpamakan sebagai panduan langkah demi langkah yang digunakan oleh pendidik untuk mengatur kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Sejalan dengan pendapat Parwati dkk., (2018) yang menyatakan bahwa model pembelajaran dapat diartikan serangkaian langkah yang dirancang guna mendukung proses belajar, sambil memperhatikan peristiwa-peristiwa ekstrem yang berkontribusi pada serangkaian pengalaman internal yang dialami oleh peserta didik.

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka kerja yang digunakan oleh pendidik dalam merancang dan mengimplementasikan proses belajar-mengajar. Hal ini senada dengan Akhiruddin dkk., (2020) model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar mencakup semua aspek yang berhubungan dengan proses belajar, termasuk aktivitas yang berlangsung sebelum, selama, dan setelah kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Selain itu, semua fasilitas yang digunakan, baik secara langsung maupun tak langsung, dalam proses belajar mengajar juga diperhatikan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan pola pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran lebih terstruktur dan membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran agar lebih efektif sesuai dengan rancangan pembelajaran di kelas.

b. Macam-macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki banyak jenisnya untuk dapat digunakan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran di kelas. Pada kurikulum 2013 menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses menggunakan 4 (empat) model pembelajaran yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik, sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Keempat model tersebut adalah: (1) model Pembelajaran Melalui Penyingkapan (*Discovery*), (2) model pembelajaran Penemuan (*Inquiry Learning*), (3) model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem based learning/PBL*), (4) model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Projectbased Learning/PJBL*).

Pembaruan kurikulum merdeka belajar, pada kurikulum merdeka merekomendasikan 3 model pembelajaran yaitu (1) model Pembelajaran Melalui Penyingkapan (*Discovery*), (2) model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem based learning/PBL*), (3)

model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning/PJBL*). Untuk lebih jelasnya berikut penjelasan dari ketiga model tersebut yang dikemukakan oleh Fathurrohman (2015).

- 1) Model *Discovery learning*
Merupakan sebuah teori pembelajaran yang diartikan sebagai bentuk proses belajar yang terjadi jika peserta didik tidak disuguhkan dengan pelajaran dalam bentuk akhirnya, akan tetapi diharapkan untuk mengorganisasi sendiri.
- 2) Model *Project Based Learning*
Model pembelajaran ini bertujuan untuk pembelajaran yang memfokuskan pada permasalahan komplek yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahami pembelajaran melalui investigasi, membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum, memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif.
- 3) Model *Problem based learning*
Model pembelajaran ini bertujuan merangsang peserta didik untuk belajar melalui berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan pengetahuan yang telah atau akan dipelajarinya.

Model pembelajaran memiliki berbagai jenis dan memiliki nama dan sintak yang berbeda, sebagaimana yang disampaikan Utami (2022) merujuk pernyataan Komalasari jenis-jenis model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- 1) Model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*).
- 2) Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).
- 3) Model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*).
- 4) Model pembelajaran pelayanan (*service learning*).
- 5) Model pembelajaran berbasis kerja.
- 6) Model pembelajaran konsep (*concept learning*).
- 7) Model pembelajaran nilai (*value learning*).

Berdasarkan macam-macam model pembelajaran di atas, peneliti akan menggunakan model *discovery learning* untuk kelas eksperimen dan model *cooperatif leaning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk kelas kontrol saat melakukan penelitian. Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang di rekomendasikan oleh

kurikulum merdeka selain itu model ini sangat tepat digunakan pada anak usia dasar untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan menumbuhkan pemikiran kreatif dan kritis, yang secara kolektif memfasilitasi pemahaman konsep-konsep pembelajaran.

Adapun model *cooperative learning* yang digunakan peneliti untuk kelas kontrol yaitu tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Menurut Hasanah dkk., (2020) pembelajaran model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan.

5. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian *Discovery learning*

Model yang semakin menarik perhatian dalam konteks pendidikan adalah model *discovery learning*. Setiyowati & Panggayuh (2019) berpendapat bahwa *discovery learning* adalah sebuah model pengajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses pemikiran melalui pertukaran ide, diskusi, seminar, pembacaan mandiri, dan eksperimen pribadi, memungkinkan anak untuk belajar secara independen.

Model *discovery learning* adalah sebuah pendekatan pembelajaran di mana peserta didik didorong untuk secara aktif. Hal ini senada dengan Hosnan (2014) yang menjelaskan bahwa *discovery learning* adalah model pengembangan kemampuan belajar aktif pada peserta didik agar bisa melakukan investigasi dan mendapatkan ilmu secara mandiri. Hasanah (2024) menyatakan bahwa *discovery learning* adalah model pembelajaran yang tidak menyajikan konsep yang sudah terbentuk, melainkan konsep tersebut dicari sendiri oleh peserta didik.

Pada model *discovery learning* ini peserta didik mencari dan menemukan konsep sendiri melalui eksperimen dan pengamatan. Sudiarsana (2024) menjelaskan bahwa *discovery learning* adalah Model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk secara mandiri menemukan konsep, prinsip, atau aturan melalui proses berpikir dan investigasi. Peserta didik didorong untuk aktif mengeksplorasi pengetahuan dan menemukan sendiri informasi penting melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Model pembelajaran *discovery learning* ini berlandaskan pada teori konstruktivisme, di mana pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Sejalan dengan pendapat Rusli (2021) yang menyatakan bahwa model *discovery learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan menumbuhkan pemikiran kreatif dan kritis, yang secara kolektif memfasilitasi pemahaman konsep-konsep pembelajaran.

b. Tujuan Model Pembelajaran *Discovery learning*

Setiap model tentu memiliki tujuan sama halnya dengan model *discovery learning*. Wibowo (2022) berpendapat bahwa tujuan yang ingin dicapai oleh model pembelajaran *discovery learning* adalah kemampuan peserta didik untuk berpikir kreatif, analitis, sistematis, maupun logis untuk menumbuhkan sikap ilmiah, mulai dari penentuan masalah, perumusan hipotesis, pengumpulan dan pengolahan data, sampai merumuskan kesimpulan.

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki tujuan yang ingin di capai. Menurut Zahro dkk., (2023) tujuan pembelajaran *discovery learning* antara lain:

- 1) Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Mengajarkan peserta didik untuk menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, termasuk meramalkan informasi tambahan yang diberikan.
- 3) Memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk belajar merumuskan tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab itu sebagai alat untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan pengetahuan.
- 4) Membantu peserta didik melakukan kegiatan kerja sama yang efektif, saling berbagi informasi, serta mendengar dan mengaplikasikan ide-ide orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir dan kemampuan memecahkan masalah, mendorong peserta didik untuk lebih aktif, kreatif dan membangun sikap percaya diri dalam proses pembelajaran.

c. Karakteristik Model Pembelajaran *Discovery learning*

Model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi Peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri secara mandiri. Menurut Setiawan dkk., (2023) karakteristik model pembelajaran *discovery learning* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pendidik berperan sebagai pembimbing.
- 2) Peserta didik berperan sebagai ilmuwan (belajar aktif).
- 3) Bahan ajar disediakan dalam bentuk informasi yang belum final, kemudian setiap peserta didik memecahkan masalah dengan mengamati, menganalisis, mengkategorikan, hingga menemukan kesimpulan.

Model *discovery learning* yaitu sebuah pendekatan pembelajaran di mana peserta didik secara aktif berpartisipasi dalam proses penemuan pengetahuan baru. Adapaun pendapat lain menurut Kapoh & Komarudin (2023) model *discovery learning* memiliki beberapa karakteristik utama:

- 1) Keaktifan Peserta didik. Peserta didik aktif melakukan kegiatan eksperimen, riset, observasi, pemecahan masalah untuk mencari jawaban atas pertanyaan atau masalah yang diajukan.
- 2) Eksplorasi konsep/materi pembelajaran. Peserta didik diberi kebebasan untuk mempelajari ide atau materi pelajaran melalui investigasi atau pengamatan langsung. Mereka memiliki kemampuan untuk mengumpulkan data, menemukan pola dan membuat hubungan antara data yang ditemukan.
- 3) Pemecahan masalah. Peserta didik harus memperoleh pemahaman konsep yang mendalam untuk mencapai tujuan model *discovery learning*, yang mendorong mereka untuk memecahkan masalah atau menemukan solusi sendiri.
- 4) Kemandirian peserta didik. Model pembelajaran ini membantu peserta didik menjadi lebih mandiri dalam proses belajar mengajar. Mereka belajar bagaimana merencanakan suatu eksperimen, membuat pertanyaan dan mengevaluasi hasil mereka sendiri.
- 5) Kesalahan diperbolehkan. Dalam model pembelajaran *discovery learning* menghargai proses pemahaman, yang berarti kesalahan dalam eksplorasi dan pemecahan masalah dapat termasuk dalam pembelajaran.
- 6) Relevansi dengan dunia nyata. Peserta didik melihat bagaimana ide-ide yang mereka pelajari dapat diterapkan dalam situasi dunia nyata, dan hasil pembelajaran *discovery* sering memiliki hubungan yang kuat dengan dunia nyata.
- 7) Pendidik sebagai fasilitator. *Discovery learning* melibatkan peserta didik dalam setiap aktivitas dan Pendidik berfungsi sebagai fasilitator. Pendidik memberikan petunjuk, membantu peserta didik memahami dengan lebih baik dan membantu dalam mengarahkan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik utama dari model pembelajaran *discovery learning* adalah memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menjelajahi dan menemukan materi pembelajaran secara mandiri. Hal ini memungkinkan peserta

didik untuk memahami konsep-konsep secara lebih mendalam dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

d. Prinsip Model Pembelajaran *Discovery learning*

Model *discovery learning* dikembangkan dengan pemahaman bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika Peserta didik terlibat aktif dalam proses membangun pengetahuan mereka sendiri. Menurut Yadi dkk., (2023) Model pembelajaran ini memadukan lima prinsip dalam pelaksanaannya. antara lain:

- 1) Pemecahan masalah. Pendidik membimbing dan memotivasi peserta didik untuk mencari solusi dengan menggabungkan informasi yang ada. Langkah tersebut menjadi pendorong agar membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar dan meningkatkan pengalaman kemandirian belajar.
- 2) Manajemen belajar mengikuti peserta didik. Dalam model ini, peserta didik belajar dengan kecepatan masing-masing. Adanya fleksibilitas dalam pembelajaran membuat belajar menjadi menyenangkan. Peserta didik tidak merasa stres atau tertekan harus mengikuti orang lain.
- 3) Mengintegrasikan dan menghubungkan. *Discovery learning* adalah model mengajar yang menekankan pada bagaimana pendidik dapat menggabungkan pengetahuan sebelumnya dan informasi baru yang dimiliki peserta didik.
- 4) Analisis dan interpretasi informasi. Strategi pada pembelajaran ini menekankan bahwa peserta didik pada hakikatnya belajar untuk menganalisis dan menafsirkan informasi yang diperoleh, dari pada menghafal jawaban atau bahan ajar dari berbagai sumber.
- 5) Kegagalan dan umpan balik. Model *discovery learning* tidak berfokus pada menemukan hasil akhir yang tepat, tetapi hal-hal baru yang bisa ditemukan dalam prosesnya. Selanjutnya, pendidik berkewajiban untuk memberikan umpan balik atas informasi yang diperoleh selama pembelajaran.

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan pendekatan yang menekankan pada proses penemuan pengetahuan oleh peserta didik. Peserta didik didorong untuk secara aktif menemukan pengetahuan baru. Menurut Afrida (2021) prinsip-prinsip model pembelajaran *discovery learning* antara lain:

- 1) Berorientasi pada pengembangan intelektual. Tujuan utama dari pembelajaran ini yaitu pengembangan kemampuan berpikir. Dengan demikian, pembelajaran ini selain berorientasi kepada hasil belajar juga berorientasi pada proses belajar.
- 2) Prinsip interaksi. Pembelajaran sebagai proses interaksi berarti menempatkan pendidik bukan lagi sebagai sumber belajar, melainkan sebagai pengatur lingkungan atau pengatur interaksi itu sendiri.
- 3) Prinsip bertanya. Dalam hal ini, kemampuan Pendidik untuk bertanya dalam setiap langkah *discovery learning* sangat diperlukan. Di samping itu, pada pembelajaran ini juga perlu dikembangkan sikap kritis peserta didik dengan selalu bertanya dan mempertanyakan berbagai fenomena yang sedang dipelajarinya.
- 4) Prinsip belajar untuk berpikir. Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, melainkan belajar adalah proses berpikir, yakni proses mengembangkan potensi seluruh otak.
- 5) Prinsip keterbukaan. Tugas pendidik adalah menyediakan ruang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik mengembangkan hipotesis dan terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip model *discovery learning* adalah peserta didik belajar melalui eksperimen, pengalaman langsung dan menemukan konsep secara mandiri. Dengan cara ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi aktif mencari solusi dan membangun pengetahuannya sendiri.

e. Sintak Model Pembelajaran *Discovery learning*

Menurut Lubis & Azizan (2020) ada enam tahapan dalam model pembelajaran *discovery learning* yang harus diterapkan secara sistematis yaitu:

Tabel 2. Sintak Model Discovery Learning

Sintak	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta didik
Fase 1 <i>Stimulation</i> (Pemberian Rangsangan)	Menampilkan gambar atau video yang relevan dengan materi, lalu memberikan penjelasan ringan tentang media yang ditampilkan.	Perhatikan dengan cermat gambar atau video yang dipresentasikan, lalu catatlah bagian yang ingin kamu tanyakan..

Tabel Lanjutan Sintak Model *Discovery learning*

Sintak	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta didik
Fase 2 <i>Problem Statement</i> (Identifikasi Masalah)	• Peserta didik dibagi dalam kelompok kecil (4-5 orang) • Setiap kelompok mendapatkan tugas dari <i>wordwall</i>	• Berkumpul bersama kelompoknya.
Fase 3 <i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)	• Mengawasi dan memfasilitasi serta membimbing jalannya proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik.	• Peserta didik mengumpulkan informasi dari: buku PAI, referensi digital, lembar kerja kelompok. • Menggunakan <i>wordwall</i> untuk menyusun informasi
Fase 4 <i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)		• Kelompok menganalisis dan mengkategorikan informasi
Fase 5 <i>Verification</i> (Pembuktian)		• Presentasi hasil temuan kelompok • Tanya jawab antarkelompok • Konfirmasi dan penguatan dari Pendidik
Fase 6 <i>Generalization</i> (Menarik Kesimpulan)	• Menyimpulkan jawaban yang telah diberikan peserta didik. • Melakukan evaluasi akhir secara individual sebagai evaluasi akhir pelaksanaan kegiatan.	• Menyajikan laporan dalam bentuk gambar atau laporan tertulis terkait proses dan hasil penelitian melalui presentasi. • Menyelesaikan soal secara individual terkait materi yang dipelajari.

Sumber: Lubis & Azizan (2020)

f. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Discovery learning*

Ada beberapa tahap penting yang perlu diperhatikan dalam penerapan model pembelajaran. *discovery learning*. Menurut Aldiyansyah (2024) langkah atau tahapan dan prosedur pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* yaitu:

- 1) *stimulation* (memberikan stimulus)
- 2) *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)
- 3) *data collection* (pengumpulan data)
- 4) *data processing* (pemerosesan data)
- 5) *verification* (verifikasi/pembuktian)
- 6) *generalization* (generalisasi/menarik kesimpulan)

Kegiatan pembelajaran *discovery learning* merupakan suatu proses yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, di mana mereka berkesempatan untuk menemukan ilmu, keterampilan, dan sikap secara mandiri. Menurut Sahil dkk., (2021) langkah-langkah kegiatan pembelajaran model *discovery learning* sebagai berikut:

- 1) *Stimulation*. Pemberian stimulus dapat berupa bacaan, gambar atau situasi yang sesuai dengan materi pembelajaran, topik, atau tema yang akan dibahas.
- 2) *Problem statement*. Peserta didik diminta untuk menemukan suatu permasalahan sehingga pada tahap ini peserta didik diberi pengalaman untuk bertanya, mencari informasi dan merumuskan masalah.
- 3) *Data collection*. Peserta didik diberikan pengalaman untuk mencari dan mengumpulkan data atau informasi yang dapat digunakan sebagai solusi pemecahan masalah yang dihadapi.
- 4) *Data processing*. Peserta didik dilatih untuk mengeksplorasi kemampuan pengetahuan konseptualnya untuk diaplikasikan pada kehidupan nyata, sehingga kegiatan ini akan melatih keterampilan berpikir logis dan aplikatif.
- 5) *Verification*. Peserta didik diminta untuk memeriksa kebenaran hasil pengolahan data atau informasi melalui berbagai kegiatan, seperti bertanya, berdiskusi, serta mengasosiasikannya sehingga menjadi suatu kesimpulan.
- 6) *Generalization*. Peserta didik digiring untuk menggeneralisasikan hasil simpulannya pada suatu permasalahan yang serupa. Kegiatan ini juga dapat melatih kemampuan metakognisi peserta didik.

g. Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery learning*

Setiap model tentunya memiliki kelebihan begitu pun model *discovery learning*. Menurut Priansa, D. J. (2017) model pembelajaran *discovery learning* memiliki beberapa kelebihan antara lain:

- 1) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.
- 2) Meningkatkan motivasi.
- 3) Mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik.

- 4) Peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran sebab mereka berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.
- 5) Menimbulkan rasa puas bagi setiap peserta didik. Kepuasan batin ini mendorong peserta didik ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat.
- 6) peserta didik dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.
- 7) Melatih peserta didik belajar mandiri.

Model *discovery learning* berlandaskan pada pemikiran bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika peserta didik mampu menemukan pengetahuan mereka sendiri, daripada hanya sekadar menerima penjelasan dari Pendidik. Kelebihan model pembelajaran juga dikemukakan oleh Setiawan dkk., (2023) kelebihan model pembelajaran *discovery learning* sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan peserta didik.
- 2) Memperkuat konsep dasar dan ingatan peserta didik terhadap hasil temuan.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar dan menumbuhkan kesenangan dalam proses penyelidikan.
- 4) Berpusat pada peserta didik dan pendidik, keduanya berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan.
- 5) Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik, sebab hasil temuan diarahkan pada kebenaran yang final atau pasti.
- 6) Mendorong peserta didik melakukan kerja sama dalam memecahkan permasalahan yang ada.
- 7) Proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Meningkatkan keaktifan peserta didik, meningkatkan pengalaman kemandirian belajar peserta didik dan membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya merupakan kelebihan model *discovery learning*. Hal ini sejalan dengan Alfitry dkk., (2020) model pembelajaran *discovery learning* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan model pembelajaran *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Memandirikan peserta didik di dalam belajar.
- 2) Mendorong peserta didik berpikir intuitif dan merumuskan hipotesis.

- 3) Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide secara lebih baik pada setiap pembelajaran yang diikutinya.
- 4) Model memperkuat memperoleh ini membantu peserta didik konsep dirinya, karena kepercayaan dengan teman-temannya bekerjasama.
- 5) Dapat membentuk dan mengembangkan "*self concept*" pada diri peserta didik sehingga peserta didik dapat mengerti tentang konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- 6) Membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer ppoada situasi proses belajar yang baru.
- 7) Mendorong peserta didik untuk berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersikap objekif, jujur dan terbuka.
- 8) Mendorong peserta didik untuk berfikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri.
- 9) Memberi kepuasan yang bersidat intrinsic.
- 10) Situasi proses belaajr menjadi lebih terangsang.
- 11) Dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu
- 12) Memberi kebebasan peserta didik untuk belajar sendiri.
- 13) Peserta didik dapat menghindari cara-cara belajar tradisional.
- 14) Dapat memberikan waktu pada peserta didik secukupnya sehingga mereka dapat mengasimilasi dan mengakomodasi informasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* memiliki kelebihan meliputi meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan pemecahan masalah, meningkatkan motivasi peserta didik, keterlibatan aktif peserta didik, serta pengembangan kemampuan belajar mandiri dan kerja sama.

h. Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery learning*

Model pembelajaran *discovery learning* selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan. Menurut Priansa, D. J. (2017) model pembelajaran *discovery learning* memiliki beberapa kekurangan antara lain:

- 1) Pendidik merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalah pahaman antara pendidik dan peserta didik.
- 2) Menyita waktu banyak. Pendidik dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator dan pembimbing peserta didik dalam belajar. Bagi pendidik hal ini bukan pekerjaan yang mudah sehingga ia memerlukan waktu yang banyak.

- 3) Menyita pekerjaan pendidik.
- 4) Tidak semua peserta didik mampu melakukan penemuan.
- 5) Tidak berlaku untuk semua topik.

Model pembelajaran *discovery learning* menekankan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar walaupun begitu model ini memiliki kekurangan. Menurut Setiawan dkk., (2023) kekurangan model pembelajaran *discovery learning* sebagai berikut:

- 1) Adanya anggapan bahwa terdapat kesiapan berpikir untuk belajar. Bagi peserta didik yang kurang pandai, maka akan mengalami kesulitan berpikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep yang tertulis maupun lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- 2) Tidak efisien diterapkan pada peserta didik dengan jumlah yang banyak, sebab model ini membutuhkan waktu yang lama untuk membantu peserta didik menemukan teori atau pemecahan masalahnya.
- 3) Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar ketika berhadapan dengan peserta didik dan peserta didik yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- 4) Pengajaran dengan model *discovery learning* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman peserta didik sedangkan pengembangan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapatkan perhatian.
- 5) Tidak menyediakan kesempatan untuk berpikir yang akan ditemukan oleh peserta didik karena telah dipilih terlebih dahulu oleh pendidik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan model pembelajaran *discovery learning* meliputi efektivitas waktu, menyita banyak pekerjaan pendidik, dan tidak semua peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan penemuan atau mengarahkan pembelajaran sendiri.

6. Model Pembelajaran *Cooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran merupakan rencana atau prosedur yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan pendidik dalam pembelajaran adalah model *Teams Games Tournament*. Menurut Hasanah dkk., (2020)

pembelajaran model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Pengertian dari model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menurut Rochmana & Shobirin (2017) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula. Menurut Slavin dalam Hamdani & Wardani (2019) mengemukakan TGT *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan jenis pendekatan pembelajaran di mana peserta didik bersaing dengan anggota tim yang memiliki latar belakang akademis yang sama sebagai perwakilan dari tim mereka. Sejalan dengan hal tersebut Rahmawati (2018) mengatakan bahwa langkah awal pembelajaran yaitu peserta didik belajar dengan bekerja sama untuk melakukan aktivitas kelompok, dan kemudian peserta didik bersaing dalam permainan atas nama timnya melawan kelompok lain untuk meningkatkan skor tim mereka sendiri. Menurut Rusman (2014) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok yang beranggotakan 4 sampai 5 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Pendidik menyajikan materi, dan peserta didik bekerja sama dalam kelompok mereka masing-masing.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran tipe berkelompok dengan jumlah peserta didik 4-5 orang secara heterogen tanpa memandang kemampuan akademis serta status peserta didik, sehingganya apabila salah satu peserta didik tidak mengerti terkait tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya akan membantu menjelaskanya. Penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) ini juga dikolaborasikan dengan permainan *tournament* yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran, yang akhirnya akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

7. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Harahap dkk., (2022) media pembelajaran merupakan alat bantu yang mencakup berbagai hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Tujuannya adalah untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta kemauan peserta didik dengan cara yang memungkinkan proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan pendidikan dalam proses belajar mengajar. Pendapat yang selaras dikemukakan oleh Hasan dkk., (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang berisi informasi atau pesan instruksional yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Media dalam konteks pembelajaran berfungsi sebagai pengantar informasi dari pendidik kepada peserta didik, dengan tujuan untuk mencapai proses belajar yang efektif.

Media berperan penting dalam menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik, maupun sebaliknya. Oleh karena itu, media merupakan elemen pendukung yang krusial untuk keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Hamzah dkk., (2022) media pembelajaran merujuk pada semua alat yang digunakan oleh pendidik sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan akurat dan efisien kepada mereka yang sedang belajar.

Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam jenis. Menurut Yaumi (2023) media pembelajaran diklasifikasikan menjadi empat bagian yaitu pertama media digital/virtual yang terdiri dari learning management system, platform pembelajaran interaktif, aplikasi pembelajaran, virtual/augmented reality, game edukasi digital, simulasi berbasis computer. Kedua media audiovisual yang terdiri dari video pembelajaran, film edukasi, multimedia interaktif, podcast edukasi, screencast. Ketiga media visual terdiri dari infografis, mind mapping digital, presentasi digital, poster digital, visual interaktif. Kempat media tradisional yaitu media cetak, alat peraga fisik, model dan prototype dan papan display.

Media yang akan digunakan peneliti yaitu media *wordwall* untuk kelas eksperimen dan media *audio visual* untuk kelas kontrol. Media *wordwall* ini termasuk ke dalam kategori jenis media digital/ virtual. . Sedangkan media audio visual menurut Suryadi (2020) media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.

Media pembelajarn yang menarik akan membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi. Hal ini senada dengan pendapat Darmadi (2017) pembelajaran dalam proses pendidikan dapat diartikan sebagai suatu hal yang memiliki keterkaitan yang sangat erat sehingga tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Media pembelajaran mempunyai beberapa pengertian. Menurut Kristanto (2016) media pembelajaran mencakup

segala hal yang dapat menyampaikan pesan demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran), sehingga mampu menarik perhatian, minat, pikiran, dan emosi peserta didik dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

8. Media *Wordwall*

a. Pengertian Media *Wordwall*

Media *wordwall* adalah platform pembelajaran interaktif berbasis digital yang banyak digunakan oleh pendidik untuk membuat aktivitas pembelajaran yang menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Lubis & Nuriadin (2022) *wordwall* adalah aplikasi menarik yang berkaitan menggunakan program aplikasi yang diciptakan sebagai sarana pembelajaran multimedia dan alat penilaian yang menarik bagi peserta didik. Hal ini juga selaras dengan pendapat Usman & Asti (2023) bahwa *wordwall* adalah sebuah aplikasi web yang berguna untuk menciptakan metode pembelajaran yang menarik berbasis permainan dengan *wordwall*, kita dapat membuat beragam jenis permainan dengan mudah.

Media *wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran sekaligus alat untuk melakukan penilaian. Aidah & Nurafni (2022) berpendapat bahwa *wordwall* adalah salah satu aplikasi yang mampu dimanfaatkan menjadi media belajar serta alat penilaian yang dapat menumbuhkan daya tarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini juga senada dengan Febrita & Ulfah (2019) pemilihan media yang menarik, benar dan baik dapat meningkatkan

minat dan motivasi peserta didik untuk belajar melalui konsep bermain sambil belajar.

Maka dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* adalah media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam bentuk kuis, permainan, dan latihan yang menarik. Media *wordwall* membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

b. Karakteristik *Wordwall*

Setiap media memiliki karakteristik begitu pun media *wordwall*.

Karakteristik *wordwall* menurut Febrianti, P. (2022) *wordwall* adalah platform online yang menyediakan berbagai permainan belajar yang dibuat sebagai alat bantu dan penilaian yang seru untuk peserta didik. Adapaun pendapat Rizqy (2022) yang menerangkan bahwa salah satu karakteristik utama *wordwall* adalah kemampuannya untuk mengatur tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, dengan level yang lebih tinggi memberikan tantangan yang lebih besar. Aplikasi ini juga dirancang agar menyenangkan dan menarik, dengan pertanyaan-pertanyaan yang memotivasi peserta didik serta membantu mereka mencapai tujuan mereka. Selain itu, peserta didik dapat mengalami peningkatan keterampilan melalui pengulangan permainan, yang membantu mereka memperbaiki keterampilan mereka seiring waktu.

Media *wordwall* juga memungkinkan permainan baik secara individu maupun tim, memberikan fleksibilitas dalam metode permainan. Hal ini sejalan dengan pendapat Ardianti (2021) yang menjelaskan bahwa *wordwall* dilengkapi gambar-gambar menarik yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses belajar. Di samping itu, terdapat juga papan peringkat dalam aplikasi yang memungkinkan peserta didik untuk memantau kemajuan mereka secara langsung,

sehingga dapat memberikan motivasi bagi mereka untuk tetap berusaha dan meningkatkan performa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *wordwall* memiliki kemampuan untuk menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kebutuhan peserta didik, desain menarik dan mengasyikkan, serta fitur papan peringkat untuk memantau perkembangan dengan mulus. Aplikasi ini turut menyajikan pengalaman teknologi yang menarik melalui permainan yang autentik, serta memfasilitasi kebebasan dalam bermain baik sendirian maupun bersama teman. Fitur-fitur yang ada dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik *wordwall* dalam proses pembelajaran secara menyeluruh.

c. Kelebihan *Wordwall*

Media ini dapat didesain dengan mudah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Adapun dibawah ini terdapat kelebihan *wordwall* menurut Pitri (2020), yaitu:

- 1) Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik melalui metode pembelajaran permainan.
- 2) Memberi dan mengembangkan daya pikir, keterampilan, bahasa, karakter, sikap baik bagi peserta didik.
- 3) Mengupayakan hakikat pembelajaran.
- 4) Menciptakan suasana permainan yang menyenangkan.

Proses pembelajaran menjadi sangat interaktif dan terhindar dari jenuh. Adapun menurut Sari dan Yarza (2021) ada beberapa kelebihan *wordwall* yaitu:

- 1) Aplikasi ini tidak mengenakan biaya untuk opsi dasar.
- 2) Banyak sekali fitur permainan edukatif yang tersedia, bahkan peserta didik tidak perlu mendownload aplikasi untuk mengaksesnya, peserta didik hanya perlu menggunakan link yang dibagikan oleh Pendidik.
- 3) *Wordwall* dapat dicetak dalam format PDF sehingga memudahkan peserta didik yang mempunyai kendala internet.

- 4) Media *wordwall* bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada pembelajaran muka (PTM) dan juga dapat digunakan pada masa pandemi atau pembelajaran daring.

Salah satu keunggulan aplikasi *wordwall* sebagai media pembelajaran adalah ketersediaan berbagai jenis template permainan yang menarik. Hal ini senada dengan Maghfiroh (2018) kelebihan *wordwall* antara lain sebagai berikut:

- 1) Gratis untuk opsi dasar dengan berbagai desain.
- 2) *Game* ini dapat dikirim langsung melalui Whatsapp, Google Classroom, atau aplikasi lainnya.
- 3) Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti teka-teki silang, kuis, kartu acak, dan masih banyak lagi.
- 4) Permainan ini dapat dicetak dalam PDF.
- 5) Dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran online dan mudah digunakan untuk mengetahui kinerja belajar peserta didik.
- 6) *Wordwall* cocok untuk menilai pembelajaran dan memberi semangat kepada peserta didik.

Aplikasi *wordwall* sangat fleksibel, sehingga dapat digunakan di berbagai tingkatan. Selain itu, aplikasi ini juga menarik dan tidak membosankan berkat keberagaman template yang tersedia. Sejalan dengan Wilson & Roberts (2021) yang menjelaskan kelebihan *wordwall* dari sisi pendidik:

- a) Menghemat waktu pendidik dalam membuat materi pembelajaran
- b) Menyediakan template aktivitas yang dapat digunakan kembali
- c) Memungkinkan modifikasi konten dengan mudah
- d) Mendukung penilaian formatif secara efisien.

Berdasarkan berbagai penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan *wordwall* mencakup kemampuannya untuk digunakan secara *online* maupun *offline*, kompatibilitas dengan berbagai perangkat seperti laptop dan handphone, serta penyediaan fitur animasi dan musik. *wordwall* dikenal karena sifatnya yang kreatif, menarik, dan tidak monoton, dengan banyak fitur dan desain yang

memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.

d. Kelemahan *Wordwall*

Media *wordwall* selain memiliki kelebihan namun terdapat kelemahannya. Dibawah ini terdapat kekurangan *wordwall* menurut Mestyana (2020), yaitu:

- 1) Tidak semua dapat dikerjakan pada *wordwall*, karena jika semua materi dilakukan pada *wordwall* maka suasana belajar menjadi melelahkan.
- 2) Membuat materi *wordwall* ini tidak sulit karena harus dibuat semenarik mungkin, rencanakan dengan matang bagaimana merencanakan acara media *wordwall*, materi apa saja yang dimasukkan agar menarik minat peserta didik.

Media *wordwall* memiliki kelebihan dan kelemahan. Beberapa kelemahan media *wordwall* menurut Sari & Yarza (2021) yaitu butuh terhubung dengan jaringan internet yang stabil untuk menjangkanya dan membayar untuk mendapatkan fitur atau desain yang lebih komplit atau lengkap. Sejalan dengan pendapat Setyadi (2021) kelemahan *wordwall* yaitu perlu lebih banyak waktu untuk membuatnya dan media ini hanya dapat dilihat karena merupakan media visual.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kekurangan *wordwall* mencakup kebutuhan akan koneksi internet yang stabil untuk akses optimal, proses pembuatan game yang memakan waktu, serta keterbatasan desain yang tersedia tanpa opsi *upgrade* membayar untuk akses lebih banyak fitur. Selain itu, *wordwall* hanya dapat disajikan sebagai media visual, yang mungkin membatasi variasi dalam penyampaian materi pembelajaran.

e. Manfaat Media *Wordwall*

Wordwall menyediakan berbagai aktivitas interaktif yang menarik, seperti kuis, permainan kata, dan latihan interaktif, yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan dinamis. Menurut

Putri (2020) menyatakan bahwa penerapan gamifikasi online menggunakan *wordwall* memiliki hasil relatif efektif dalam peningkatan penyerapan materi pembelajaran. Penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa aplikasi *wordwall* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Maka dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* efektif meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar. *wordwall* juga menyediakan berbagai jenis fitur yang dapat menguji kemampuan pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep.

B. Penelitian Relevan

1. Sarwendah, A. (2023). Pengaruh *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik broadcasting dan perfilman. Perbedaan penelitian ini yaitu penelitian ini terletak pada sampel yaitu meneliti terkait dengan hasil belajar peserta didik broadcasting dan perfilman sedangkan peneliti meneliti terkait dengan hasil belajar peserta didik kelas IV SD. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama sama membahas tentang pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar, selain itu persamaan selanjutnya penelitian ini menggunakan desain penelitian yang sama yaitu sama-sama menggunakan desain penelitian *quasi eksperimen*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh dalam penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,005$. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 84,53 dengan nilai minimum 80 dan maksimum 92. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 77,65 dengan nilai minimum 60 dan maksimum 84.

2. Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar. Perbedaan penelitian ini yaitu penelitian ini meneliti terkait dengan hasil belajar IPA sedangkan peneliti meneliti terkait dengan hasil belajar Agama Islam. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama sama membahas tentang penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar, selain itu persamaan selanjutnya penelitian ini menggunakan sampel kelas IV SD.

Hasil penelitian menunjukkan bahawa adanya pengaruh yang signifikan pada kelas yang diberikan perlakuan aplikasi *wordwall*, didapat pada pengujian hipotesis dengan uji-t menunjukkan bahwa $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ dengan harga $3,203 > 2,039$ pada $\alpha = 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a disetujui, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *wordwall* secara statistik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

3. Wulandari dkk., (2023) Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Tingkat SD pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Perbedaan penelitian ini yaitu penelitian ini yaitu media yang digunakan media audio visual sedangkan peneliti meneliti menggunakan media *wordwall*. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama sama membahas tentang model hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Hasil penelitian, penggunaan media audio visual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar (SD) memiliki dampak yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat pada uji hipotesis menggunakan t test. Setelah semua pengujian dilakukan dapat diperoleh nilai posttest thitung sebesar 5,220, sedangkan ttabel 2,000. Dengan kata lain $t(\text{hitung}) > t(\text{tabel})$. Selain itu, analisis data menunjukkan bahwa kelompok eksperimen, yang menerima pembelajaran dengan media audio visual, memiliki rata-rata skor posttest yang lebih tinggi kelas

eksperimen (85,32) dibandingkan dengan kelas kontrol (71,61). Meskipun tidak terdapat perbedaan signifikan dalam hasil *pretest dan posttest* antara kedua kelompok, uji statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara keduanya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

4. Fitri. A., dkk (2024) Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Di Sd Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap. Perbedaan penelitian ini yaitu penelitian ini meneliti terkait dengan minat belajar sedangkan peneliti meneliti terkait dengan hasil belajar selain itu sampel yang digunakan yang digunakan pada penelitian ini kelas V SD sedangkan sampel yang digunakan peneliti menggunakan kelas IV SD. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama sama membahas tentang penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada saat dilakukan observasi pra siklus peserta didik sama sekali belum mengetahui mengenai media pembelajaran yang disebut *wordwall* disebabkan penggunaannya belum diterapkan oleh Pendidik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di SD Negeri 5 Benteng Kabupaten Sidrap. Kemudian pada tahap pelaksanaan siklus I dan siklus II, minat peserta didik pada indikator perasaan senang dari 4,35% meningkat menjadi 73,91%. Indikator ketertarikan dari 9% meningkat menjadi 73,91%. Indikator perhatian dari 13% meningkat menjadi 78,26%. Dan Indikator keterlibatan meningkat dari 13% menjadi 73,91%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran PAI berbasis *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 5 Benteng Kab. Sidrap sampai mencapai kategori keberhasilan yang diinginkan peneliti yaitu 70% atau mencapai tahap MSH= Meningkatkan Sesuai Harapan.

5. Silmi, S. F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* Berbantuan Media Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. Perbedaan penelitian ini yaitu penelitian ini meneliti terkait dengan media berbasis *quizizz* sedangkan peneliti meneliti terkait dengan media berbasis *wordwall*. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama sama membahas tentang pengaruh penerapan model *discovery learning* terhadap hasil belajar , selain itu persamaan selanjutnya penelitian ini menggunakan desain penelitian yang sama yaitu sama-sama menggunakan desain penelitian *quasi eksperimen*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pada kelas eksperimen perolehan rata-rata nilai pretest sebesar 43,59 dan posttest sebesar 81,72 dengan perbedaan sebesar 38,12. Sedangkan pada kelas kontrol perolehan rata-rata nilai pretest sebesar 45,32 dan posttest sebesar 60,16 dengan perbedaan sebesar 14,83. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya peneliti menggunakan uji *effect size* dengan hasil 2,68 dapat dikategorikan *effect size* besar.

C. Kerangka Berpikir

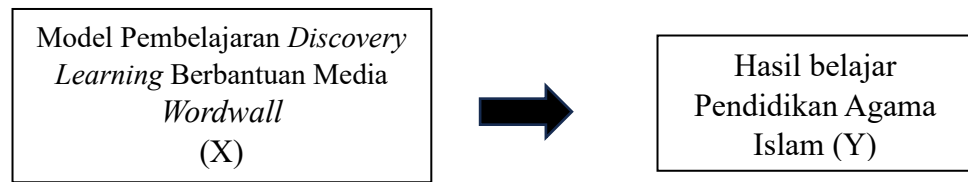
Kerangka pikir merupakan konsep dalam sebuah gambar dan model yang didalamnya terdapat variabel yang berkaitan dengan variabel lainnya. Menurut Sugiyono (2020) Kerangka kerja adalah model konseptual yang menunjukkan bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai isu penting. Kerangka pikir yang baik merupakan kerangka pikir yang akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang diteliti, sehingga perlu jabarkan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik.

Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah model pembelajaran dan media pembelajaran tidak digunakan untuk memberikan insentif kepada peserta didik untuk belajar. Pemanfaatan model pembelajaran *discovery learning* sangat erat kaitannya dengan permasalahan yang ada dikalangan peserta didik. Selain itu, model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang direkomendasikan pada abad 21 khususnya pada kurikulum mandiri. Model pembelajaran *discovery learning* memecahkan permasalahan hasil belajar peserta didik melalui peningkatan hasil belajar dan keterampilan pemecahan masalah.

Terdapat beberapa tahapan yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan model pembelajaran *discovery learning*. Menurut Syah dalam Aldiyansyah (2024) langkah atau tahapan dan prosedur pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* yaitu: *stimulation* (memberikan stimulus), *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pemrosesan data), *verification* (verifikasi/pembuktian), *generalization* (generalisasi/menarik kesimpulan).

Model pembelajaran *discovery learning* dibantu dengan media *wordwall* dalam mengaplikasikan pembelajaran, tentunya dengan kolaborasi antara model *discovery learning* dibantu dengan media *wordwall* dapat meningkatkan perkembangan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dan kemampuan dalam memecahkan suatu masalah peserta didik secara bertahap. Selain itu penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran akan semakin berkembang dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan digunakan model *discovery learning* dibantu dengan media *wordwall* untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir.

Keterangan :

X = Variabel Bebas
Y = Variabel Terikat

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut.

H_a = Terdapat pengaruh yang pada penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik di kelas IV sekolah dasar.

H_o = Tidak terdapat pengaruh yang pada penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik di kelas IV sekolah dasar

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

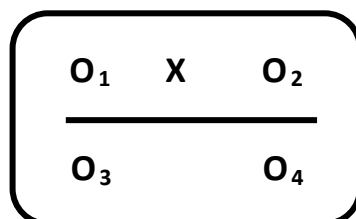
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif berkaitan dengan metode penelitian yang diyakini dalam filsafat positivisme. Hal ini selaras dengan pendapat Sugiyono, (2015) yang menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah teknik penelitian yang berlandaskan pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) dalam eksperimen ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Menurut Sugiyono (2014) *quasi experimental design* mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

2. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini yaitu desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain penelitian ini adalah desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antar kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall*,

sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model *cooperatif learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Desain penelitian *non-equivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian.

Keterangan:

X = Perlakuan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall*

O₁ = Nilai *pretest* kelompok eksperimen

O₂ = Nilai *posttest* kelompok eksperimen

O₃ = Nilai *pretest* kelompok kontrol

O₄ = Nilai *posttest* kelompok kontrol

Sumber: Sugiyono (2014)

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1) Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Tambah Rejo.

2) Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Tambah Rejo.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan seluruh objek yang diamati. Menurut Sugiyono (2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar

Negeri 1 Tambah Rejo, pada tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah 43 peserta didik yang terdiri dari dua kelas, sebagai berikut.

Tabel 3. Data Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Tambah Rejo

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	IV A	20
2	IV B	23
Jumlah		43

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas IV Negeri 1 Tambah Rejo, pada tahun pelajaran 2024/2025

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang mewakili dari keseluruhan populasi. Sugiyono (2013) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili).

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2017) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 43 peserta didik yang terdiri 20 peserta didik dari kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan 23 peserta didik dari kelas IV B sebagai kelas kontrol dikarenakan memiliki persentase hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang paling rendah sehingga memudahkan untuk melihat apakah kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam peserta didik dapat meningkat atau

tidak setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall*.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Tahap Pendahuluan

- a) Menentukan lokasi penelitian yaitu SD Negeri 1 Tambah Rejo
- b) Peneliti membuat surat izin observasi pendahuluan ke sekolah
- c) Menentukan waktu pelaksanaan penelitian pendahuluan yaitu tanggal 8 November 2024 di SD Negeri 1 Tambah Rejo.
- d) Melaksanakan penelitian pendahuluan dengan menggunakan metode wawancara, kemudian melakukan pengamatan terkait bagaimana kondisi sekolah, jumlah kelas, dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
- e) Mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah dan menentukan mana kelas eksperimen dan kontrol.

2. Tahap Perencanaan

- a) Menyusun modul ajar kelompok eksperimen (Kelas IVA SD Negeri 1 Tambah Rejo) dan kelompok kontrol (Kelas IVB SD Negeri 1 Tambah Rejo).
- b) Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk pilihan ganda.
- c) Membuat media pembelajaran *wordwall*
- d) Peneliti melakukan uji instrument, yang akan dilakukan di SD Muhamadiyah Pringsewu. Peneliti memilih sekolah tersebut karena memiliki kemiripan karakteristik dengan sekolah yang akan diteliti, baik dari peserta didik atau keadaan sekolahnya, serta dikarenakan jaraknya yang dekat antar ke dua sekolah tersebut.

- e) Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

3. Tahap Pelaksanaan

- a) Melaksanakan *pretest* (tes awal) pada kelompok eksperimen (Kelas IVA SD Negeri 1 Tambah Rejo) dan kelompok kontrol (Kelas IVB SD Negeri 1 Tambah Rejo).
- b) Melaksanakan pembelajaran kelompok eksperimen (Kelas IVA) dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* sedangkan kelompok kontrol (Kelas IVB) dengan menerapkan model pembelajaran *cooperatif leaning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media audio visual.
- c) Melaksanakan *posttest* (tes akhir) pada kelompok eksperimenn (Kelas VIA) dan kelompok kontrol (Kelas IVB).

4. Tahap Pengolahan Data

- a) Pada tahap ini peneliti mengelolah dan menganalisis data yang telah didapatkan berdasarkan Penelitian yang dilakukan, baik itu data dari nilai *pretest* ataupun nilai *posttest* kelas ekperimen dan kontrol.
- b) Menyimpulkan dan menyusun laporan hasil penelitian.

E. Variabel Penelitian

Variabel adalah sesuatu yang ditetapkan untuk diteliti, pada variabel ini terdapat variabel yang mempengaruhi dan variabel dipengaruhi. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh Peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Variabel pada Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat.

1. Variabel *Independen* (Bebas)

Variabel *independen* sering disebut dengan variabel bebas. Variabel *independen* dalam Penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* (X).

2. Variabel *Dependen* (Terikat)

Variabel *dependen* atau variabel terikat sering disebut juga sebab akibat dari variabel *independen*. Variabel *dependen* pada Penelitian ini adalah hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar (Y).

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media *wordwall*. Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang permasalahannya diangkat dari kehidupan nyata untuk melatih dalam memecahkan masalah dengan berbantuan media *wordwall* dengan diharapkan agar dapat membantu memberikan semangat dan motivasi belajar peserta didik sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna.
- b. Hasil Belajar
Hasil belajar merupakan suatu perubahan kemampuan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari pengalaman belajarnya.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dapat memudahkan pengumpulan data agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mendefinisikan objek penelitian. Definisi operasional merupakan definisi pengertian yang memberikan informasi tentang batasan variabel dalam penelitian. Berikut penjelasan definisi operasional dua variabel dalam penelitian ini.

a. Definisi Operasional Variabel Bebas

Model *discovery learning* berbantuan media *wardwall* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar dalam keterampilan pemecahan masalah dan sebagai suatu model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari mata pelajaran, dengan di bantu media *wordwall* menjadikan model *discovery learning* lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan abad-21 dengan harapan terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Adapun sintak dari penerapan model *discovery learning* yaitu, *stimulation* (memberikan stimulus), *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data) *data processing* (pemerosesan data) *verification* (verifikasi/pembuktian), *generalization* (generalisasi/menarik kesimpulan)

c. Definisi Operasional Variabel Terikat

Hasil belajar yang akan diteliti dalam Penelitian ini adalah hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas IV. Hasil belajar tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretest dan posttest* pada soal yang berjumlah sebanyak 20 soal. Adapun indikator yang digunakan pada hasil belajar peserta didik menggunakan indikator pada ranah kognitif atau pengetahuan.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Setelah sampel diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall*, maka data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan tes. Teknik tes ini

digunakan untuk mencari data mengenai hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik. Menurut Rukajat (2018) tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran penilaian. Data yang diperoleh dalam Penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan yang diperoleh dari *pretest dan posttest* pada kelas.

2. Non Tes

Teknik nontes yang digunakan dalam Penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Observasi

Teknik observasi merupakan salah satu teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini. Arikunto (2021) menjelaskan bahwa observasi merupakan suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* dengan media *wordwall*.

b. Dokumentasi

Dokumentasi mengacu pada teknik yang dipakai untuk memvisualkan data dan informasi dalam berbagai bentuk, seperti buku, gambar, dan nilai STS yang mendukung Penelitian. Dalam situasi ini, Peneliti akan mengumpulkan beragam dokumen yang relevan dengan topik Penelitian. Menurut Sugiyono (2016) menjelaskan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai Sumatif Tengah Semester (STS) semester ganjil peserta didik tahun pelajaran 2024/2025. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh gambar/foto peristiwa saat kegiatan penelitian.

G. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen Penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang sedang diamati. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non-tes.

a). Instrumen Tes

Peneliti mengimplementasikan instrumen penelitian berupa tes dengan tujuan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran metode *discovery learning* menggunakan bantuan media *wordwall* dengan fokus pada kemampuan kognitif atau pengetahuan. Instrumen tes yang telah disusun dengan baik mampu mengukur kesuksesan dalam proses pembelajaran guna mencapai hasil belajar peserta didik melebihi standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
3.8.Memahami konsep rukun iman	3.8.1 Mengenal enam rukun iman	C3	1, 4, 7, 10, 13, 16, 19,	7
	3.8.2 Memahami makna setiap rukun iman			
Menerapkan nilai-nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari	3.8.3 Menganali-sis makna setiap rukun iman	C4	2, 5, 8, 11, 14, 17, 20,	7
	3.8.4 Mengaplikasikan nilai-nilai keimanan			
Menunjukkan sikap yang mencerminkan iman	3.8.5 Menganali-sis hubungan rukun iman dengan perilaku	C5	3, 6, 9, 12, 15, 18,	6
Jumlah				20

b). Instrumen Non-tes

Instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data pendukung yang dibutuhkan berupa data jumlah kelas dan peserta didik, sedangkan wawancara digunakan untuk mengadakan pencatatan mengenai data dalam proses pembelajaran terkait penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *wordwall*.

H. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Arikunto (2013) menjelaskan bahwa validitas atau kesahihan berasal dari kata *validity* yang berarti suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kehandalan atau kesahihan suatu alat ukur.

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Penggunaan kisi-kisi instrumen akan memudahkan pengujian validitas dan dapat dilakukan secara sistematis. Pengukuran tingkat validitas soal, digunakan rumus korelasi *point biserial*, dimana angka indeks korelasi diberi lambang r_{pbi} dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Korelasi} = r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbi} = Koefisien korelasi *point biserial*

M_p = Rata-rata dari subjek-subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya

M_t = Mean skor total

S_t = Standar deviasi dari skor total (simpangan baku)

p = Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut

q = 1-p (proporsi subjek yang menjawab salah item tersebut)

Sumber: Ahmad dkk., (2022)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 5. Klasifikasi Validitas

Nilai koefisien korelasi	Kriteria Validitas
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2013)

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran yang memiliki konsistensi bila pengukuran itu dilaksanakan secara berulang. Arikunto (2013) menjelaskan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Menghitung reliabilitas digunakan rumus KR.20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *microsoft excel* 2021 sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas tes

K = Banyaknya butir item

1 = Bilangan konstan

s_t^2 = Varian total

P_i = Proporsi *testee* yang menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan

q_i = Proporsi *testee* yang menjawab salah, atau: $q_i = 1 - p_i$

$\sum p_i q_i$ = Jumlah dari hasil perkalian antara p_i dengan q_i

Sumber: Ahmad dkk., (2022)

Reliabilitas instrumen dihitung dengan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2021. Soal yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan program *microsoft office excel* 2021. Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Klasifikasi Realibilitas

No	Nilai Koefisien reliabilitas	Tingkat reliabilitas
1	0,00- 0,20	Sangat rendah
2	0,21- 0,40	Rendah
3	0,41-0,60	Sedang
4	0,61- 0,80	Kuat
5	0,81- 1,00	Sangat kuat

Sumber: Arikunto (2013)

J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

a. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik (Kognitif)

Nilai hasil belajar peserta didik secara individual dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai peserta didik

R = Jumlah skor

N = Skor maksimum dari tes

Sumber: Kunandar (2013)

b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Menghitung nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{\sum x_n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum x_i$ = Total nilai peserta didik yang diperoleh

$\sum x_n$ = Jumlah peserta didik

Sumber: Kunandar (2013)

c. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, maka mendapatkan data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan adalah sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori sebagai berikut:

Tinggi : $0,7 \leq N-Gain \leq 1$

Sedang : $0,3 \leq N-Gain < 0,7$

Rendah : $N-Gain < 0,3$

Sumber: Arikunto (2013)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas Penelitian ini menggunakan rumus Chi Kuadrat (χ^2) seperti yang diungkapkan Muncarno, (2017) sebagai berikut. Rumus utama pada metode Uji Chi Kuadrat (χ^2).

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = nilai chi kuadrat hitung

f_o = frekuensi hasil pengamatan

f_h = frekuensi yang diharapkan

Selanjutnya membandingkan χ^2_{hitung} dengan nilai χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = k - 1, maka dikonsultasikan pada tabel Chi Kuadrat dengan kaidah keputusan sebagai berikut.

Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data normal, dan

Jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Berikut ini langkah-langkah uji homogenitas.

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat
 H_0 : Tidak ada persamaan variasi dari beberapa kelompok data
 H_a : ada persamaan varian dari beberapa kelompok data
- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F = \frac{\text{variabel terbesar}}{\text{variabel terkecil}}$$

Keputusan uji jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen.

Sumber: Sugiyono (2014)

3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji persyaratan data, maka uji hipotesis yang digunakan adalah dengan menggunakan uji regresi sederhana. Uji hipotesis dilakukan untuk mengaji apakah hipotesis sesuai dengan hasil penelitian atau tidak. Regresi linier sederhana adalah regresi yang memiliki satu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Alasan penelitian menggunakan uji regresi linier sederhana guna menguji ada tidaknya pengaruh Model *discovey learning* berbantuan *worwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama

Islam pada peserta didik kelas IV SD, maka digunakan analisis regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis.

Rumus regresi linier sederhana menurut Muncarno (2017: 105) yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan :

$\hat{Y}$ = Nilai yang diprediksikan

a = Nilai konstanta harga Y jika $X=0$ b =

Koefisien regresi

X = Nilai variabel independent

Sumber : Muncarno (2017 : 105)

Rumusan hipotesis yaitu:

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar

H_o = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dan perbedaan pada penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dengan rincian sebagai berikut.

1. Perhitungan *N-Gain* peserta didik kelas eksperimen dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,49 yang mana rata-rata tersebut termasuk dalam kategori “Sedang”, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai *N-Gain* 0,15 yang mana rata-rata tersebut termasuk dalam kategori “Rendah”, dengan ini artinya kelas eksperimen memiliki peningkatan hasil belajar lebih besar daripada kelas kontrol.
2. Pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dengan memperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$, yaitu $6,39 > 4,41$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam Kelas IV sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak terkait penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

1. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memberikan fasilitas seperti komputer dan proyektor agar dapat mengkordinasikan pendidik menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* untuk dapat melatih kemampuan peserta didik diiringi dengan sebuah permainan.

2. Pendidik

Diharapkan pendidik dapat menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* agar peserta didik lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

3. Peserta Didik

Diharapkan penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta menjadi termotivasi kembali dalam kegiatan pembelajaran yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

4. Peneliti Lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* dalam jenjang kelas maupun mata pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Achadah, A. 2019. Evaluasi dalam pendidikan sebagai alat ukur hasil belajar. *An Nuha Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 91–107.
- Afrida, E. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Dan Budi Pekerti Pada Peserta didik Kelas VII Smp Negeri 2 Kelayang TP 2018/2019. *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 16(2), 662-671.
- Afriyose, N. 2023. *Pengembangan media pembelajaran berbasis linktree melalui discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar geografi di Sekolah Menengah Atas* (Doctoral dissertation, Universitas Lampung).
- Agusti, N. M., & Aslam, A. 2022. Efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar ipa Peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.
- Ahyat, N. 2017. Metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 4(1), 24–31.
- Aidah, N., & Nurafni, N. 2022. Analisis penggunaan aplikasi wordwall pada pembelajaran ipa kelas iv di sdn ciracas 05 pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Cahaya Bintang Cemerlang. Gowa
- Akhiruddin. 2019. *Belajar & Pembelajaran*. Cahaya Bintang Cemerlang, Gowa.
- Aldiyansyah, A., Rahmatulloh, I., & Alviandini, L. 2024. Modifikasi model pembelajaran discovery learning dengan strategi tugas dan paksa sebagai upaya meningkatkan kemampuan koneksi matematis Peserta didik. *Student Research Journal*, 2(1), 73-82.
- Alfitry, S., & Nurhadi. 2020. *Model Discovery Learning Dan Pemberian Motivasi Dalam Pembelajaran Konsep Motivasi Prestasi Belajar*. Jakarta: Guepedia.

- Alya, A. 2024. *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Wordwall Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik Di Sekolah Dasar* (Doctoral Dissertation, Fkip Unpas).
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arikunto, S. 2021. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Asfiati, S. A. 2020. *Redesign pembelajaran Pendidikan Agama Islam menuju revolusi industri 4.0*. Prenada Media.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung
- Aziz, A. A., Hidayatullah, A. S., Budiyan, N., & Ruswandi, U. 2020. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18(2), 131-146.
- Bangun, A. R. B., Prasetya, A. Y., Wardani, S., & Widiarti, N. 2024. Pengaruh penerapan media pembelajaran wayang kertas terhadap hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 233-245.
- Dafit, F., Siti, Q. A., & Leny, J. L. 2023. *Belajar Dan Pembelajaran di SD*. Eureka Media Aksara. Purbalingga.
- Dakhi, A. S. 2020. Peningkatan hasil belajar Peserta didik. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 468–470.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar*. Deepublish. Yogyakarta.
- Desmawan, D., Cahyaningdyah, F. A., Darwin, R., Putri, S. S., & Rizqina, A. 2023. Analisis peran pendidikan terhadap kualitas sumber daya manusia guna meningkatkan produktivitas masyarakat di DKI Jakarta. *Jurnal Manajemen dan Ekonomi Kreatif*, 1(2), 72-82.
- Destian, K. 2024. *Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Self-Efficacy Peserta didik Smp Melalui Model Discovery learning Berbantuan Wordwall* (Doctoral Dissertation, Fkip Unpas).
- Destini, F. & Khairani, F. 2022. *Pengaruh Model Talking Stick Dan Media Audio visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V*. Didaktika. 2 (1). 1-10.
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruz Media. Yogyakarta.

- Fatoni, A. 2021. Pengaruh persepsi Pendidik Pendidikan Agama Islam (PAI) tentang Islam Nusantara terhadap proses dan hasil belajar Peserta didik (Penelitian di Kecamatan Langkaplancar Kabupaten Pangandaran) (*Tesis, Institut Agama Islam Dalwa*).
- Febrianti, P. 2024. Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di SMP Al-Amanah (*Bachelor's thesis*).
- Febrita, Y., & Ulfah, M. 2019. Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar Peserta didik. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Fimansyah, D. 2015. Pengaruh strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1). 34-35.
- Fitri, A., Saleh, M., & Rahman, A. 2024. Penggunaan media pembelajaran PAI berbasis wordwall untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V di UPT. SD Negeri 5 Benteng. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1).
- Fitriyah, A. M., Murtadlo, A., & Warti, R. 2017. Pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar matematika Peserta didik MAN Model Kota Jambi. *Jurnal pelangi*, 9(2), 108-112.
- Galuh, A. F. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Berbantuan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar (Penelitian Quasi Eksperimen Di Kelas Iv)* (Doctoral Dissertation, Fkip Unpas).
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. 2024. Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(2), 466-473.
- Hamzah, P., Ahmad, S., Wawan, K., & Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM. Makassar.
- Handayani, D. F. 2022. *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia: Teori dan Aplikasi*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Harahap, O. F. M., Napitupulu, M., & Batubara, N. S. 2022. *Media Pembelajaran: Teori Dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Azka Pustaka.

- Hariyanto, E., & Mustafa, P. S. 2020. *Pengajaran Remedial dalam Pendidikan Jasmani*. Lambung Mangkurat University Press. Banjarmasin.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Tuti, K. H. 2021. Media pembelajaran. Tahta Media Group. Klaten.
- Hasanah, N., Fatimah, A., & Ira, F. 2020. Upaya meningkatkan motivasi belajar Peserta didik menggunakan media *word search* pada Peserta didik kelas III SDIT Allman. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(1), 188-201.
- Hasanah, U. 2024. *Penerapan LKPD dengan Strategi Discovery learning Berbantuan Cabri terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. 2020. Penerapan model pembelajaran tgt (teams games tournament) dengan permainan ludo terhadap hasil belajar Peserta didik. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104-111.
- Hazmi, N. 2019. Tugas Pendidik dalam proses pembelajaran. *Journal of Education and Instruction Joeai*, 2(1), 56–65.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: Kunci sukses implementasi kurikulum 2013*. Ghalia Indonesia.
- Husaini, H. 2021. Hakikat Tujuan Pendidikan Agama Islam Dalam Berbagai Perspektif. *Cross-Border*, 4(1), 114–126.
- Husamah, H., Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. 2016. *Belajar dan pembelajaran*. UMM Press.
- Ina, A. T., & Makatita, A. L. 2024. Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan media vidio animasi dilengkapi quiz *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Muhammadiyah Waingapu. *Jurnal Biogenerasi*, 9(2), 1344-1351.
- Jafri, J. 2021. Upaya Pendidik Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan pemahaman keagamaan peserta didik. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 10–33.
- Jufrida, Basuki, F. R., Pangestu, M. D., & Prasetya, N. A. D. 2019. Analisis faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA dan literasi sains di SMP Negeri 1 Muaro Jambi. *Edufisika Jurnal Pendidikan Fisika*. 4(2). 31–38.

- Kapoh, R. J., & Komarudin, M. A. 2023. *Ragam Metode Pembelajaran Pedoman Bagi Pengajar Dan Calon Pengajar Dalam Melaksanakan Proses Belajar Mengajar Terkini, Efektif Dan Menyenangkan*. Lakeisha.
- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya. Surabaya.
- Kunandar. 2013. *Pendidik profesional: Implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan dan sukses dalam sertifikasi Pendidik*. Raja Grafindo Persada.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. 2022. Efektivitas aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892.
- Maemonah & Fitriani, F. 2022. Perkembangan teori Vygotsky dan implikasinya dalam pembelajaran matematika di MIS Rajadesa Ciamis. *Jurnal Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar*, 11(1), 38-40.
- Maghfiroh, K. 2018. Penggunaan media *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada Peserta didik kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi KePendidikan*, 4(1), 64-70.
- Majid, A. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Majid, A & Andayani, D. 2005. *PAI Berbasis Kompetensi* ” (Remaja Rosda Karya, 2005. PT, Ed.).
- Mardicko, F. 2022. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 5482-5492.
- Marisya, A., & Sukma, E. 2020. Konsep model *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar menurut pandangan para ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2189–2198.
- Masgumelar, N. K., Dwiyoogo, W. D., & Nurrochmah, S. 2020. Modifikasi
- Mirdad, J. 2020. Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14–23.
- Muhaimin, M. A. 2020. *Paradigma Pendidikan Islam*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi, M. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta didik di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(3), 7221-7229.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group. Metro.

- Munirah. 2018. Prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran (perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan dan perbedaan individu). *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 116-125.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika: Sesiomadika*, 2(3), 659-663.
- Novitasari, A. A. S., & Dwijayanthi, A. A. I. A. O. 2024. Peran pendidikan dalam meningkatkan pemahaman generasi muda mengenai tantangan dan peluang menuju Indonesia Emas 2045. *Journal Human Resources 24/7 Abdimas*, 2(3), 18-24.
- Nursaadah, N. 2022. Pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di sekolah dasar. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Pendidik Agama Islam*, 2(1), 397-410.
- Nurulita, E. P. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. 2018. *Belajar Dan Pembelajaran (ke-1)*. PT Rajagrafindo Persada. Depok
Permainan Menggunakan *Blended Learning* Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(7), 979-986.
- Ponidi, N. A. K. D., Trisnawati, D. P., Nagara, E. S., Puastuti, D., & Anggraeni, L. 2021. *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Penerbit Adab.
- Presiden RI. 2022. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun
- Primayana, K. H. 2020. Perencanaan pembelajaran pendidikan anak usia dini dalam menghadapi tantangan revolusi industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya*, 1(3), 321-328.
- Purwanto, N. 2019. Tujuan pendidikan dan hasil belajar: domain dan taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 146.
- Puspitasari, Y., & Nurhayati, S. 2019. Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 7(1), 93-108.
- Putri, F. M. 2020. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan* (FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). Jakarta.

- Rahayu, A., & Fitri, A. 2021. Hakikat perencanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *PENTAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 36-48..
- Rahman, N. 2009. *Manajemen Pembelajaran; Implementasi Konsep, Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum. Cet I* Yogyakarta: Pustaka Felicha, 12.
- Rambe, R. N. K. 2018. Penerapan strategi index card match untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*. 25(1). 93–124.
- Rosmawati, S., Gumilar, R., & Nurdianti, R. R. S. 2024. Pengaruh penggunaan web Google Sites dalam model pembelajaran discovery learning terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. *Journal Sains Student Research*, 2(5), 171–181.
- Rukajat, A. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Deppublish Publisher. Sleman.
- Rusli, M. 2021. Discovery Learning. *Hak Cipta Buku Kemenkum Dan HAM Nomor, 259240*, 268.
- Sani, A., Ridwan. 2015. *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Bumi Aksara. Jakarta
- Sani, R.A. 2022. *Inovasi Pembelajaran*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Sanjaya. 2019. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. 2021. Pelatihan penggunaan aplikasi quizizz dan wordwall pada pembelajaran IPA bagi Pendidik-Pendidik SD IT Al-Kahfi. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.
- Sarwendah, A. 2023. Pengaruh disovery learning berbantuan wordwall terhadap hasil belajar peserta didik broadcasting dan perfilman. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 14(1), 11-26.
- Setiawan, F., Hutami, A. S., Riyadi, D. S., Arista, V. A., & Al Dani, Y. H. 2021. Kebijakan penguatan pendidikan karakter melalui pendidikan agama Islam. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(1), 1–22.

- Setiawan, R., Muhimmah, H. A., Subrata, H., Istiq'faroh, N., Abidin, Z., & Noerdiana, A. F. (2023). Metode pembelajaran bahasa indonesia yang inovatif tingkat sekolah dasar dengan teori belajar sibernetika. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 117-122.
- Setiyowati, P., & Panggayuh, V. 2019. Pengaruh model pembelajaran discovery learning menggunakan video scribe sparkol terhadap hasil belajar SMK Perwari Tulungagung kelas X tahun ajaran 2017/2018. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 3(1), 12–21.
- Shanthi, R. V., & Maghfiroh, N. 2020. Pengaruh model pembelajaran discovery learning pada pembelajaran tematik di MI Ma'arif Pulutan. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 11(1), 37–51.
- Sholihah, D. 2024 *Optimalisasi minat belajar Peserta didik melalui implementasi media Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAI Wasilatul Huda Dukohkidul Ngasem Bojonegoro* (Doctoral dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri).
- Silmi, S. F. 2024. Pengaruh model pembelajaran discovery learning berbantuan media aplikasi quizizz terhadap hasil belajar peserta didik (quasi eksperimen pada mata pelajaran ekonomi kelas x di SMA Kemala Bhayangkari Bandung tahun ajaran 2023/2024) (*Doctoral Dissertation*, Fkip Unpas).
- Soleha, S. 2023. *Pengaruh model problem based learning dengan media audio visual terhadap hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat* (Skripsi, Universitas Lampung).
- Suardi, M. 2018. *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish. Yogyakarta.
- Sudiarsana, I. N. 2024. Implementasi discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar Peserta didik Hindu pada materi Yadnya dalam Ramayana. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(5), 3111–3112.
- Sudjana, N. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rodakarya. Bandung.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R& D*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.

- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sujana, I. W. C. 2019. Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39.
- Suradarma, I. B. 2018. Revitalisasi nilai-nilai moral keagamaan di era globalisasi melalui pendidikan agama. *Dharmasmrti: Jurnal Ilmu Agama Dan Kebudayaan*, 18(2), 50-58.
- Suryadi, A. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2*. CV. Jejak. Sukabumi.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media Grup. Jakarta.
- Susanto, A. 2021. *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Bumi Aksara.
- Suzana. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Literasi Nusantara. Malang.
- Ubabuddin, U. 2020. Pelaksanaan supervisi pembelajaran sebagai upaya meningkatkan tugas dan peran Pendidik dalam mengajar. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 102-118.
- Umami, M. 2018. Penilaian autentik pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti dalam kurikulum 2013. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 222–232.
- Usman, M., & Asti, A. F. 2023. Efektivitas media wordwall berbasis game terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 145 Baru. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian LP2M Universitas Makassar* (hlm. 385–402). LP2M Universitas Makassar. Makassar.
- Wahab, R. 2016. *Psikologi Belajar*. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Wibowo, F. 2022. Ringkasa Teori-Teori Dasar Pembelajaran. *Guepedia.com*.
- Wilson, R., & Roberts, J. 2021. Teacher perspectives on digital learning platforms. *Teaching and Teacher Education*, 89, 103–115.
- Wulandari, S., Basuni, F., & Febriyanti, F. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Tingkat SD pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 6(1), 1-9.

- Yadi, H. F. Y., & Nirwana, H. 2022. Discovery Learning Sebagai Teori Belajar Populer Lanjutan: Array. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 234-245.
- Yaumi, M. 2023. *Media Dan Teknologi Pembelajaran Digital*. Prenadamedia Group.
- Yurnaliza, R., & Totoh, A. 2019. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar MahaPeserta didik Bidikmisi Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. *Cived Jurusan Teknik Sipil*, 6(4).1-4.
- Zahro, F. F., Desmarita, I., & Widiyatmoko, A. 2024. Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas VII B SMP Negeri 15 Semarang. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Penelitian Tindakan Kelas* (pp. 600-606).