

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
APLIKASI *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPAS
DI SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**ARIS PURNAMA PUTRA
NPM 2113053112**



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

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA APLIKASI *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

Oleh

ARIS PURNAMA PUTRA

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD N 4 Metro Barat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari penerapan model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan yaitu metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain penelitian *non- equivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan populasi dan sampel penelitian ini sebanyak 34 orang. sampel ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Data dianalisis dengan uji Regresi Sederhana dengan hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$, yaitu $6,605 > 4.54$. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,021 < 0,05$ sehingga dapat di simpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD N 4 Metro barat.

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

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE DISCOVERY LEARNING MODEL ASSISTED BY THE WORDWALL APPLICATION MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF FOURTH GRADE STUDENTS IN THE IPAS SUBJECT AT ELEMENTARY SCHOOL

By

ARIS PURNAMA PUTRA

The problem in this study was the low learning outcomes of fourth-grade students in the IPAS subject at SD N 4 Metro Barat. This study aimed to analyze the effect of applying the discovery learning model assisted by the Wordwall application media on students' learning outcomes. The method used was a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sampling technique used was non-probability sampling, with a total population and sample of 34 students. The sample was determined using purposive sampling. The data were analyzed using a simple regression test, with the result of $F_{count} > F_{table}$, namely $6.605 > 4.54$. The obtained significance value was $0.021 < 0.05$, thus it could be concluded that there was a significant effect of using the discovery learning model assisted by the wordwall application media on the learning outcomes of fourth-grade students in the IPAS subject at SD N 4 Metro Barat.

Keywords: discovery learning, learning outcomes, wordwall

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
APLIKASI *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPAS
DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

ARIS PURNAMA PUTRA

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 DISCOVERY
LEARNING BERBANTUAN MEDIA
APLIKASI WORDWALL
TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS IV PADA
MATA PELAJARAN IPAS DI
SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Aris Purnama Putra**

No. Pokok Mahasiswa : **2113053112**

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

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

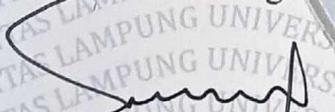
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



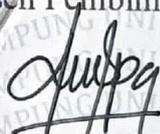
Menyetujui

1. **Komisi Pembimbing**

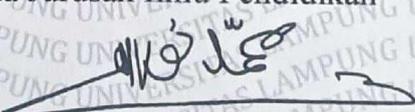
Dosen Pembimbing I


Muhisom, M.Pd.I.
NIK. 231502850709101

Dosen Pembimbing II


Deviyanti Pangestu, M.Pd.
NIP. 199308032024212048

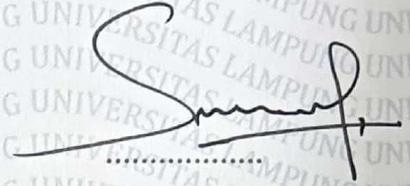
2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**


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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Muhisom, M.Pd.I.**



Sekretaris : **Deviyanti Pangestu, M.Pd.**



Penguji Utama : **Drs. Rapani, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIP.19870504 201404 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 05 Mei 2025

HALAMAN PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Aris Purnama Putra

NPM : 2113053112

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Aplikasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar” adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, 05 Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan



Aris Purnama Putra

RIWAYAT HIDUP



Aris Purnama Putra lahir di Sumber Jaya, Kecamatan Waway Karya, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung pada tanggal 19 Januari 2002. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Asep dan Ibu Arum

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 1 Sumber Jaya lulus pada tahun 2014
2. SMP Negeri 1 Waway Karya lulus pada tahun 2017
3. SMA Negeri 1 Waway Karya lulus pada tahun 2020

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung melalui tes Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Periode 1 Tahun 2024 di desa Sidowaluyo, Kecamatan Sidomulyo, Kabupaten Lampung Selatan. Selama menjadi mahasiswa, peneliti juga aktif di kegiatan organisasi mahasiswa yaitu FPPI Kampus B Unila tahun 2021 sebagai ketua bidang KDM tahun 2022 dan menjabat sebagai Sekre taris Umum tahun 2023, Forkom PGSD Unila 2022 sebagai anggota Divisi Kerohanian.

MOTO

“Berserah dengan berhuznudzon kepada Allah tentang bagaimana suatu hal terjadi pada kita adalah cara terbaik tenang dan ikhlas”

(Ust. Hanan Attaki)

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 Asep Setiyo Purnomo dan Ibu Arum Sari, terimakasih atas semua yang telah di berikan, kasih sayang yang diberikan membuatku selalu bersemangat, doa yang di panjatkan untuk anakmu, didikan yang sangat baik membuatku belajar banyak hal, suksesku karenamu, semoga Bapak dan Ibu selalu di jaga Allah SWT.

Aamiin.

Adiku Tersayang

Azzahra Fitriyani yang selalu memberikan suasana rumah yang ramai, semoga Allah selalu melindungimu, dan menjadikanmu wanita yang baik dan sukses.

Para Pendidik yang telah mengajarkan bagaimana ilmu yang bermanfaat,
membimbing dengan penuh kesabaran

Sahabatku dan teman-teman yang selalu membersamai perjuangan ini, yang menemani ketawa ku dan menghiburku.

Tempat Penelitian, SD N 4 Metro Barat

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 *Discovery Learning* Berbantuan Media Aplikasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, S. Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung serta memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
5. Muhsom, M.Pd.I., Ketua Penguji terimakasih telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Sekretaris Penguji terimakasih telah baik senantiasa memberikan bimbingan dan arahan terhadap skripsi ini.

7. Drs. Rapani, M.Pd., Penguji Utama yang telah memberikan saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Universitas Lampung terimakasih atas segala ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
9. Drs. Anton Depari, selaku kepala SD N 4 Metro Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Ibu Diah Susanti, S.Pd., Wali kelas IV B dan Ibu Elvira Afridayanti, S. Pd., wali kelas IV A SD N 4 Metro Barat yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
11. Peserta didik kelas IV SD N 4 Metro Barat yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
12. Rekan-rekan kelas G dan seluruh mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2021.
13. Sahabatku M. Rizal Habib yang telah menjadi teman serumahku di perantauan, menemani dan membantuku.
14. Sahabatku Devi Setiyowati yang telah mendukung dan membantuku.
15. Sahabatku Yusuf, Danil dan Alwan menemani keseruan di dunia perkuliahan.
16. Sahabatku Devara, Messy, Adinda, Dian, Mutiara, dan Erina yang telah menemani dan mendukungku.
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, 05 Mei 2025



Artis Purnama Putra
NPM 2113053112

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	IV
DAFTAR GAMBAR	V
DAFTAR LAMPIRAN	VI
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoretis.....	7
2. Manfaat Praktis.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Kajian Pustaka	9
1. Hasil Belajar	9
a. Pengertian Hasil Belajar	9
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	10
2. Belajar	11
a. Pengertian Belajar	11
b. Tujuan Belajar	12
c. Ciri-ciri Belajar	12
d. Teori Belajar.....	13
3. Pembelajaran	16
a. Pengertian Pembelajaran	16
b. Tujuan Pembelajaran	16
4. Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka	17
a. Kurikulum Merdeka.....	17
b. Pembelajaran IPAS	18
c. Tujuan Pembelajaran IPAS di SD.....	20
5. Model Pembelajaran.....	21
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	21
b. Macam-macam Model Pembelajaran	22
6. Model Pembelajaran.....	23
a. Pengertian Model Discovery Learning.....	23
b. Langkah-langkah Model Discovery Learning.....	24

c.	Kelebihan dan Kelemahan Model Discovery Learning	27
7.	<i>Coopertive learning</i>	29
8.	Media Pembelajaran.....	30
a.	Pengertian Media Pembelajaran.....	30
b.	Manfaat Media Pembelajaran	31
c.	Macam-macam Media Pembelajaran.....	32
9.	Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	33
a.	Pengertian Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	33
b.	Kelebihan dan kekurangan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	34
B.	Penelitian Relevan	36
C.	Kerangka Berpikir.....	38
D.	Hipotesis Penelitian	39
III.	METODE PENELITIAN	39
A.	Jenis dan Desain Penelitian.....	39
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
1.	Tempat Penelitian	40
2.	Waktu Penelitian	40
C.	Prosedur Penelitian	40
1.	Tahap Persiapan.....	40
2.	Tahap Pelaksanaan.....	41
3.	Tahap Akhir	41
D.	Populasi dan Sampel Penelitian	41
1.	Populasi Penelitian.....	41
2.	Sampel Penelitian.....	42
E.	Variabel Penelitian.....	43
1.	Variabel <i>Independent</i> (Variabel Bebas)	43
2.	Variabel <i>Dependent</i> (Variabel Terikat)	43
F.	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	43
1.	Definisi Konseptual	43
2.	Definisi Operasional Variabel	44
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	45
1.	Teknik Tes.....	45
2.	Teknik Non Tes	46
H.	Instrumen Penelitian	46
1.	Jenis Instrumen	46
2.	Uji Coba Instrumen	49
3.	Uji Prasyarat Instrumen.....	49
I.	Teknik Analisis Data	51
1.	Analisis Data Aktivitas Belajar.....	51
2.	Analisis Data Hasil Belajar	52
3.	Analisis Peningkatan Hasil Belajar (<i>N-Gain</i>).....	52
J.	Uji Persyaratan Analisis Data	53
1.	Uji Normalitas.....	53
2.	Uji Homogenitas.....	53
3.	Uji Hipotesis.....	54

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Penelitian	56
1. Pelaksanaan Penelitian	56
a. Persiapan Penelitian	56
b. Uji coba instrumen penelitian	56
c. Pelaksanaan Penelitian	57
2. Hasil Analisis Data	57
a. Hasil Keterlaksanaan model <i>discovery learning</i> berbantuan media aplikasi <i>wordwall</i>	57
b. Hasil Belajar	60
c. Uji <i>N-Gain</i>	62
3. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	62
a. Uji Normalitas	62
b. Uji Homogenitas	64
4. Hasil Uji Hipotesis	65
a. Uji Regresi Linear Sederhana	65
b. Uji T	67
B. Pembahasan	68
V. SIMPULAN DAN SARAN	74
A. Simpulan	74
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	82

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Ujian Tengah Semester Ganjil Mata Pelajaran IPAS Kelas	5
2. Langkah dan Kegunaan Model <i>Discovery Learning</i>	26
3. Populasi Peserta Didik Kelas IV SD N 4 Metro Barat.....	42
4. Kisi-kisi Instrumen Tes.....	47
5. Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Aplikasi <i>Wordwall</i>	48
6. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	50
7. Klasifikasi Reliabilitas	50
8. Hasil Reliabilitas	51
9. Kategori Nilai Aktivitas Belajar	52
10. Kategori Nilai Hasil Belajar.....	52
11. Kriteria Uji <i>N-Gain</i>	53
12. Pelaksanaan Penelitian.....	57
13. Rata-rata Skor Setiap Langkah Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media Aplikasi <i>Wordwall</i>	58
14. Keterlaksanaan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	59
15. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	60
16. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	60
20. Hasil Perhitungan Uji <i>N-Gain</i>	62
17. Hasil Uji Normalitas	63
18. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	64
19. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	65
21. Hasil Perhitungan Regresi Linear Sederhana.....	66
22. Hasil <i>R Square</i>	66
23. Hasil Perhitungan Uji-T	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	38
2. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	40
3 Diagram Batang Keterlaksanaan Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media Aplikasi <i>Wordwall</i>	59
4. Diagram Batang Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	83
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	84
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	85
4. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen.....	86
5. Surat Izin Penelitian	87
6. Surat Balasan Izin Penelitian	88
7. Lembar Validasi Instrumen Soal.....	89
8. Lembar Validasi Modul	93
9. Lembar Validasi Media.....	95
10. Lembar Validasi LKPD	97
11. Data Hasil Nilai UTS Pada Pembelajaran IPAS	99
12. Media Aplikasi Wordwall.....	100
13. Modul Ajar.....	101
14. Jadwal Rencana Pelaksanaan Penelitian	123
15. Observasi Keterlaksanaan Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media <i>Wordwall</i> Menilai Peserta Didik.	124
16. Keterlaksanaan Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media <i>Wordwall</i> Menilai Pendidik	126
17. Soal Tes Uji Instrumen	127
18. Dokumentasi Jawaban Uji Instrumen	135
19. Nilai dan Hasil Uji Instrumen Tes	136
20. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	138
21. Dokumentasi Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik	142
22. Hasil Observasi Keterlaksanaan Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Aplikasi <i>Wordwall</i> Menilai Peserta Didik.....	145
23. Hasil Observasi Keterlaksanaan Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Aplikasi <i>Wordwall</i> Menilai Pendidik	146
24. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	147
25. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	148
26. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas	149
27. Uji <i>N-Gain</i>	150
28. Uji Regresi Linear Sederhana	152
29. Hasil Uji T (Uji <i>Independet Sample T Test</i>)	154
30. Tabel R.....	155
31. Tabel F	156
32. Tabel T	157
33. Dokumentasi	158

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi faktor krusial dalam kemajuan dan peningkatan suatu bangsa, karena memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang memiliki kualitas seperti ketekunan, kecerdasan, kritis, kreatif, dan moral yang tinggi, menjadi landasan utama bagi kemajuan suatu negara. Dalam konteks ini, perhatian yang besar diberikan pada perkembangan dan kemajuan pendidikan guna meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan. Untuk menghadapi perkembangan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, lembaga pendidikan harus mampu beradaptasi dan mengikuti perkembangan tersebut.

Indonesia saat ini diterapkan kurikulum merdeka, yang menjadi landasan bagi pengembangan pendidikan. Era globalisasi dan revolusi industri 4.0 membawa tantangan yang signifikan, namun juga peluang bagi pendidikan untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi masa depan yang semakin kompleks. Sebagaimana yang disampaikan Rahayu dkk. (2023) pemanfaatan yang tepat dari iptek dalam pendidikan dasar memiliki potensi besar untuk memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Era globalisasi juga dikenal sebagai masa di mana teknologi memiliki peran yang semakin dominan, yang berdampak besar terhadap perkembangan pendidikan di Indonesia.

Upaya peningkatan mutu pendidikan menjadi salah satu strategi penting dalam memperbaiki kualitas manusia, baik dari segi kemampuan, kepribadian, maupun tanggung jawab sebagai warga negara. Pemerintah telah menerapkan kurikulum yang menitikberatkan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, dengan fokus pada keterlibatan fisik, mental, dan

emosional mereka. Tujuan utamanya adalah agar peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang optimal, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan yang terlihat pada peserta didik setelah mereka belajar, seperti apa yang mereka bisa lakukan. Menurut Dakhi (2020) hasil belajar peserta didik merupakan prestasi yang dicapai peserta didik secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Hasil belajar peserta didik mencakup pencapaian akademis melalui evaluasi dan tugas, partisipasi dalam interaksi belajar-mengajar, serta keterlibatan dalam pertanyaan dan jawaban.

Secara spesifik, hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Magdalena dkk. (2021) menjelaskan kognitif yaitu, aspek yang meliputi ilmu pengetahuan (kecerdasan) peserta didik. Aspek afektif yaitu, aspek yang meliputi sikap peserta didik. Aspek psikomotorik yaitu, aspek yang meliputi keterampilan (perbuatan) peserta didik. Aspek kognitif mencakup kemampuan peserta didik dalam mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Aspek afektif menilai tingkat penerimaan, respons, penghargaan, penghayatan, dan pengamalan peserta didik terhadap materi pembelajaran. Aspek psikomotorik menilai kemampuan peserta didik dalam melakukan tindakan fisik atau keterampilan, mulai dari tingkat meniru gerakan, membiasakan diri dengan aktivitas tertentu, menguasai keterampilan dengan baik, hingga menciptakan tindakan atau karya yang orisinal.

Pemahaman tentang hasil belajar peserta didik menjadi isu sentral yang perlu diperhatikan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Irawati dkk. (2021) hasil belajar diinterpretasikan sebagai indikator keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran, yang sering kali diukur melalui skor yang diperoleh dari berbagai jenis tes. Namun, dalam pembelajaran IPAS (Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial), terdapat tantangan yang kompleks dalam memastikan bahwa pemahaman peserta didik tidak hanya terbatas pada penguasaan materi, tetapi juga pada pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep ilmiah yang mendasar.

Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep ilmiah dan menjadi peka terhadap fenomena alam yang terjadi di sekitar mereka. Bagi seorang pendidik, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tingkat optimal dalam penguasaan materi sangat menantang. Sebagai gantinya, terkadang pendidik dianggap sebagai sumber pengetahuan utama dan menjadi pusat perhatian dalam kelas, sementara peserta didik hanya sebagai penerima informasi. Namun, pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang matang dan keterlibatan aktif dari peserta didik. Tantangan yang sering dihadapi oleh pendidik dalam dunia pendidikan adalah kurangnya efektivitas dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi di SD N 4 Metro Barat pada tanggal 10 oktober 2024, pembelajaran di kelas IV, khususnya pada mata pelajaran IPAS, masih didominasi oleh pendekatan (*teacher-centered*), di mana pendidik lebih banyak memberikan penjelasan dan peserta didik berperan sebagai pendengar pasif, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya partisipasi dan hasil belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan selama ini juga belum optimal, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan membosankan bagi peserta didik. Kondisi ini mengakibatkan kurangnya perhatian dan fokus peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan model pembelajaran yang lebih aktif, seperti model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* diharapkan dapat mengatasi permasalahan ini dengan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang efektif membutuhkan penerapan model yang tepat agar peserta didik lebih aktif dan terlibat. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model *discovery learning*. Menurut Prasetyo dan Abduh, (2021) *discovery learning* merupakan suatu model untuk mengembangkan cara belajar peserta didik aktif dengan menemukan dan menyelidiki maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan tidak akan mudah dilupakan peserta didik. Model *discovery learning* mendorong peserta didik untuk menemukan konsep-konsep pembelajaran secara mandiri melalui eksplorasi, investigasi, dan analisis, dengan bimbingan dari pendidik. Model *discovery learning* memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah, sehingga mereka tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga memberikan pengetahuan berdasarkan pengalaman mereka sendiri.

Menggunakan model *discovery learning* berbantuan media yang digunakan juga memegang peranan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah *wordwall* yang merupakan aplikasi *web* yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif lainnya. Menurut Safira dkk. (2023) *wordwall* adalah aplikasi yang sangat mudah diakses dalam bentuk permainan melalui *wordwall.net* secara *online*. Media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan dan dokumentasi yang dilakukan di kelas IV SD N 4 Metro Barat oleh peneliti, ditemukan bahwa sebagian peserta didik belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75 yang dapat dilihat melalui tabel 1.

Tabel 1. Hasil Ujian Tengah Semester Ganjil Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD N 4 Metro Barat Tahun Pelajaran 2023/2024

No	Kelas	Σ	Ketentuan			
			Tuntas(>75)		Belum Tuntas(<75)	
			Angka	Persentase	Angka	Persentase
1	A	17	4	23,53%	13	76,47%
2	B	17	2	11,76%	15	88,24%

Sumber: Dokumen koordinator kelas IV SD N 4 Metro Barat Tahun Pelajaran 2023/2024

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui hasil belajar IPAS kelas IV pada saat UTS semester 1, sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPAS yang telah ditentukan, yaitu, 75. Hal itu terlihat dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai \geq 75 pada kelas A dengan persentase 23,53% atau sebanyak 4 peserta didik yang tuntas dan 13 peserta didik atau 76,47% peserta didik yang belum tuntas dari 17 peserta didik, kelas B terdapat 2 peserta didik atau 11,76 % yang tuntas dan 15 peserta didik atau 88,24% belum tuntas dari 17 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang tuntas. Menunjukkan masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD N 4 Metro Barat.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV SD N 4 Metro Barat memerlukan inovasi dalam proses pembelajaran terutama dalam mata pelajaran IPAS. Sering kali peserta didik merasa bahwa pembelajaran IPAS monoton dan sulit dipahami, hanya terbatas pada mencatat dan mendengarkan penjelasan pendidik, sehingga mereka kehilangan minat dalam materi pembelajaran saat ini. Untuk meningkatkan hasil belajar IPAS, salah satu cara untuk mengubah pembelajaran adalah dengan memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran dan media pembelajaran yang diharapkan dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran IPAS adalah penggunaan model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* akan mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS dengan penggunaan model pembelajaran, yaitu *discovery learning*, dan media pembelajaran, yaitu aplikasi *wordwall*. Meskipun model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* berpotensi memengaruhi hasil belajar peserta didik kelas IV di SD N 4 Metro Barat dalam mata pelajaran IPAS, namun untuk memastikan efektivitasnya secara ilmiah, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul "Pengaruh Model *Discovery Learning* berbantuan Media Aplikasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini dengan keterangan sebagai berikut:

1. Pembelajaran berpusat pada pendidik (*teacher-centered*)
2. Peserta didik kurang tertarik, merasa bosan, dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran
3. Pendidik belum menggunakan model *discovery learning* secara maksimal dalam proses pembelajaran.
4. Pendidik belum menggunakan media aplikasi *wordwall* secara maksimal dalam proses pembelajaran
5. Rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik Kelas IV SD N 4 Metro Barat di lihat dari nilai UTS

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan lebih terfokus dan terarah. Adapun kajian masalah-masalah dalam penelitian ini dibatasi pada beberapa hal sebagai berikut:

1. Model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall*.
2. Hasil belajar IPAS peserta didik Kelas IV SD N 4 Metro Barat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, diperoleh rumusan masalah penelitian yaitu, “Apakah ada pengaruh model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD N 4 Metro Barat?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD N 4 Metro Barat.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan membawa manfaat untuk dunia pendidikan. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan yang bermanfaat mengenai model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, serta menjadi pendukung dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS.

2. Manfaat praktis

a. Peserta Didik

Penelitian ini dapat menciptakan pembelajaran yang meningkatkan keaktifan peserta didik terutama pada pembelajaran IPAS. Peneliti berharap hasil belajar peserta didik akan meningkat setelah mendapatkan pembelajaran dengan model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall*.

b. Pendidik

Penelitian ini dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman pendidik mengenai penggunaan model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* pada pembelajaran IPAS agar meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam penggunaan model model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall*.

d. Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai media dan model pembelajaran yang bervariasi seperti model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Rahman (2021) hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Menurut Pramoto (2023) mengatakan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang dari proses belajar yang telah dilakukan. mengatakan hasil belajar yang baik diperoleh dari proses belajar yang baik pula.

Hasil belajar dikelompokkan ke dalam tiga domain seperti yang telah dijelaskan oleh Setiawati (2018) meliputi:

- 1) Domain kognitif, terkait dengan perilaku yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Domain ini memiliki enam tingkatan yaitu : pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi
- 2) Domain afektif terkait dengan sikap, nilai-nilai, ketertarikan, apresiasi dan penyesuaian perasaan sosial.. Domain ini memiliki lima tingkatan yaitu : kemauan menerima, menanggapi, berkeyakinan, penerapan karya, ketekunan dan ketelitian.
- 3) Domain psikomotor terkait dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual dan motorik. Domain ini memiliki tujuh tingkatan yaitu : persepsi, kesiapan melakukan suatu kegiatan, mekanisme, *respon* terbimbing, kemahiran, adaptasi, dan organisasi

Berdasarkan pengertian hasil belajar menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran. Masing-masing aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan terdiri dari beberapa jenjang kemampuan. Berdasarkan macam-macam hasil belajar yang telah

diuraikan di atas, peneliti merujuk pada pendapat Pramoto (2023) mengatakan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang dari proses belajar yang telah dilakukan. Peneliti memfokuskan untuk meneliti aspek ranah pengetahuan (Kognitif) yang telah dijelaskan oleh Setiawati yang meliputi C3, C4 dan C5 dari peserta didik Kelas IV SD N 4 Metro Barat.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar penting agar pendidik dan peserta didik bisa fokus pada aspek yang perlu diperbaiki. Ini membantu meningkatkan strategi pembelajaran, motivasi, dan lingkungan belajar, sehingga peserta didik bisa meraih prestasi yang lebih baik. Berdasarkan pemaparan Pramoto (2023) faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar dapat dibagi menjadi dua kategori. Pertama, faktor internal yang mencakup kondisi fisik, sosial, psikologis, kecakapan, minat, bakat, dan kebiasaan peserta didik. Kedua, faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekolah dan masyarakat.

Berbagai faktor yang memengaruhi di jelaskan juga oleh Salsabila dan Puspitasari (2020) mengungkapkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Di samping kedua faktor tersebut, fasilitas belajar juga berperan penting dalam mencapai prestasi. Kemudian Gunawan dkk. (2018) menambahkan bahwa keberhasilan peserta didik tidak hanya ditentukan oleh model pembelajaran berbasis masalah, tetapi juga sangat bergantung pada motivasi. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung meraih hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan pendapat para ahli, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik meliputi aspek internal seperti kondisi fisik, sosial, psikologis, minat, dan kebiasaan, serta faktor eksternal dari lingkungan sekolah dan masyarakat. Selain itu, fasilitas belajar dan motivasi juga

berperan penting dalam mencapai prestasi. Dengan memahami faktor-faktor ini, baik pendidik maupun peserta didik dapat lebih fokus pada aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan baik dalam segi pengetahuan, keterampilan, maupun tingkah laku sebagai hasil dari proses yang telah dipelajari. Ananda dan Rohman (2023) menjelaskan belajar adalah usaha untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku individu dari tidak tahu menjadi tahu, dari kurang atau tidak memiliki sikap-nilai yang baik menjadi memiliki sikap-nilai yang lebih baik dan dari tidak memiliki keterampilan menjadi memiliki keterampilan

Definisi belajar meliputi berbagai aspek, termasuk yang di jelaskan oleh Yuhana dan Aminy (2019) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu usaha sadar manusia dalam mendidik dalam upaya meningkatkan kemampuan kemudian diiringi oleh perubahan dan peningkatan kualitas dan kuantitas pengetahuan manusia itu sendiri. Selanjutnya, Salsabila dkk. (2024) belajar merupakan suatu proses yang berlangsung sepanjang hayat. Hampir semua kecakapan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, kegemaran dan sikap manusia terbentuk, dimodifikasi dan berkembang karena belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan perilaku atau karakter individu melalui pengalaman interaksi dengan lingkungannya. Proses ini tercermin dalam berbagai bentuk, termasuk perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, keterampilan,

kecakapan, kebiasaan, dan aspek-aspek lain yang berkaitan dengan individu yang belajar.

b. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah bagian penting dalam proses pendidikan yang berfokus pada pengembangan individu secara menyeluruh. Menurut Herawati (2020) tujuan dari belajar adalah untuk memperoleh pengetahuan agar menjadi manusia yang mempunyai wawasan luas dan mampu mengatasi masalah-masalah yang dihadapinya. Selain itu juga melatih kemampuan terhadap keterampilan yang dibutuhkan dalam menjalani hidup ini dan supaya memperoleh sikap dan nilai yang pantas dimiliki yang sesuai dengan norma yang berlaku baik itu norma agama ataupun norma hukum lainnya. Setiawati (2018) tujuan belajar dibagi 3 bagian atau domain yaitu : domain kognitif, domain afektif, domain psikomotor. Qur'ani (2023) tujuan belajar adalah menjadikan seseorang lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah untuk mengembangkan individu secara menyeluruh melalui peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan norma. Tujuan ini mencakup penguasaan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, serta menjadikan individu lebih baik dalam menghadapi tantangan hidup.

c. Ciri-ciri Belajar

Belajar memiliki ciri-ciri seperti yang di jelaskan menurut Siregar dalam Mardicko (2022) pertama adanya kemampuan atau perubahan baru. Perubahan tingkah laku itu bersifat pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik). Melihat ciri-ciri belajar Siregar dan Widyaningrum (2015) berpendapat bahwa Belajar pada masa kini diartikan sebagai perolehan pengetahuan dan keterampilan yang dapat digunakan melampaui dinding-dinding kelas atau di dunia

nyata. Menurut Setiawati (2018) ciri-ciri belajar mencakup adanya perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bersifat menetap. Proses ini memerlukan usaha dan interaksi dengan lingkungan, serta tidak disebabkan oleh pertumbuhan fisik atau faktor lain seperti kelelahan atau obat.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar meliputi adanya perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bersifat menetap. Belajar saat ini dipahami sebagai perolehan keterampilan yang relevan dengan dunia nyata, dan memerlukan usaha serta interaksi dengan lingkungan. Perubahan ini dilakukan secara sadar tidak disebabkan oleh pertumbuhan fisik, kelelahan, atau pengaruh obat.

d. Teori Belajar

Teori belajar adalah pandangan tentang bagaimana orang belajar dan mengubah pengetahuan atau keterampilan mereka. Teori yang sesuai dengan pendapat Ananda dan Rohman, (2023) meliputi:

1) Teori Behavioristik

Teori belajar behavioristik adalah upaya untuk membentuk hubungan stimulus dan respon sebanyak-banyaknya. Menurut Jelita dan Ramdhan (2023) Teori belajar behavioristik adalah teori yang mempelajari perilaku manusia. Menurut Mytra dkk. (2022) pada hakikatnya teori belajar behavioristik ini menekankan pada stimulus atau perilaku yang akan diberikan kepada peserta didik adalah merupakan proses belajar yang dilaluinya diharapkan untuk menghasilkan respon perubahan tingkah laku yang merupakan hasil belajar didapatkan dari pengaruh lingkungan peserta didik tersebut. Wahab dan Rosnawati (2021) menjelaskan tujuan pembelajaran menurut teori behavioristik ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar sebagai aktivitas yang menuntut

pembelajar untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis, atau tes.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik berfokus pada hubungan antara stimulus dan respon, dengan tujuan membentuk perilaku melalui pengaruh lingkungan. Pembelajaran diharapkan menghasilkan perubahan tingkah laku yang terlihat, dengan penekanan pada penambahan pengetahuan yang diungkapkan melalui laporan, kuis, atau tes.

2) Teori Kognitivisme

Belajar menurut teori ini merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang kompleks. Menurut Wahab dan Rosnawati (2021) dalam teori ini peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Menurut Widyanthi dkk. (2024) teori kognitivisme berfokus pada cara pikiran manusia menerima, memproses, menyimpan, dan mengambil kembali informasi. Bahrudin dalam Rahmah (2022) teori belajar kognitif berbeda dengan teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitivisme menekankan proses berpikir yang kompleks dalam pembelajaran. Peserta didik diharapkan dapat mengorganisir, menyimpan, dan mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah ada. Berbeda dengan behavioristik, teori ini lebih fokus pada proses belajar itu sendiri daripada hanya pada hasil akhir.

3) Teori Humanistik

Teori belajar humanistik memandang bahwa proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri. menurut Widyanthi dkk. (2024) teori humanistik dalam pendidikan adalah pendekatan yang menempatkan manusia sebagai pusat perhatian dan bertujuan untuk mengembangkan potensi manusia secara keseluruhan. menurut Armedyatama, (2021) pembelajaran dalam pendekatan humanistik dipahami sebagai pembelajaran yang mengarah pada proses memanusiakan manusia banyak sekali manfaatnya di antaranya membentuk kepribadian, hati nurani, perubahan sikap yang baik. menurut Qodir (2017) dalam humanistik proses belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa teori belajar humanistik menempatkan manusia sebagai pusat dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan mengembangkan potensi individu secara keseluruhan, dengan fokus pada memanusiakan manusia. Keberhasilan pembelajaran diukur dari pemahaman peserta didik terhadap diri mereka dan lingkungan sekitar, serta kontribusinya dalam membentuk kepribadian dan sikap yang baik.

Berdasarkan teori-teori yang telah dipaparkan, penelitian ini menggunakan teori belajar behavioristik seperti pendapat dari Wahab dan Rosnawati menjelaskan tujuan pembelajaran menurut teori behavioristik ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar sebagai aktivitas yang menuntut pembelajar untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis, atau tes.

3. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses belajar untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dari pengalaman. Seperti menurut Ananda dan Rohman (2023) pembelajaran merupakan aktivitas dan proses yang sistematis dan *sistemik* yang terdiri dari beberapa komponen yaitu: pendidik/pengajar, kurikulum, peserta didik, metode, strategi, sumber belajar, fasilitas dan administrasi. Menurut Wahab dan Rosnawati (2021) pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik juga beserta seluruh sumber belajar yang lainnya yang menjadi sarana belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan akan sikap serta pola pikir peserta didik. Menurut Widyanthi dkk. (2024) pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang oleh pendidik untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas pembelajaran dapat disimpulkan sebagai proses sistematis dan interaktif antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar, yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Proses ini melibatkan berbagai komponen, seperti kurikulum, metode, strategi, serta fasilitas, yang semuanya berkontribusi pada perubahan sikap dan pola pikir peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya fokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan karakter dan cara berpikir peserta didik.

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran perlu di pertimbangkan dalam perencanaan pembelajaran. Menurut Widyanthi dkk. (2024) pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konseptual, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, meningkatkan keterampilan sosial dan

kolaboratif, menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan individu, mencapai aktualisasi diri. Menurut Djamaludin dan Wardana (2019) pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Menurut Tung dalam Budiastuti dkk. (2021) tujuan pembelajaran adalah hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran untuk satu topik pembelajaran pada satu periode tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah elemen penting dalam perencanaan pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar peserta didik. Tujuan tersebut mencakup peningkatan pemahaman konseptual, pengembangan keterampilan berpikir kritis, peningkatan keterampilan sosial dan kolaboratif, penyesuaian dengan kebutuhan individu, serta pencapaian aktualisasi diri. Pembelajaran dirancang untuk mendukung peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal selama periode tertentu.

4. Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka

a. Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka adalah pendekatan baru dalam pendidikan Indonesia yang memberi kebebasan bagi sekolah dan peserta didik untuk belajar sesuai kebutuhan dan potensi masing-masing, dengan fokus pada *literasi*, *numerasi*, dan keterampilan berpikir kritis.

Dijelaskan oleh Nurwahidin dkk. (2023) menjelaskan tujuan utama Kurikulum Merdeka adalah memperluas akses pendidikan di Indonesia melalui variasi pembelajaran intrakurikuler yang mendukung pemulihan proses belajar. Kurikulum ini mengintegrasikan *literasi*, pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam penggunaan teknologi. Peserta didik diberikan kebebasan berpikir dan belajar dari berbagai sumber agar mampu mencari

pengetahuan dan memecahkan masalah secara langsung di kehidupan nyata.

Kurikulum Merdeka berbeda dari kurikulum sebelumnya karena memberikan kebebasan lebih kepada pendidik dan peserta didik untuk mengeksplorasi metode dan materi belajar. Menurut Rahmadayanti dan Hartoyo (2022) kurikulum Merdeka dengan konsep merdeka belajar di sekolah dasar memberi “kemerdekaan” bagi pelaksana pendidikan terutama pendidik dan kepala sekolah dalam menyusun, mengembangkan dan melaksanakan kurikulum berdasarkan potensi, dan kebutuhan peserta didik serta sekolah. Kemudian pendapat dari Zahir dan Nasser (2022) menambahkan penjelasan tentang kurikulum merdeka yang menekankan proses pembelajaran pada pemenuhan kebutuhan dan karakteristik peserta didik tentunya akan memberikan keleluasaan pada peserta didik untuk terus berkembang sesuai potensi, minat, dan bakatnya.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan kurikulum merdeka bertujuan untuk memperluas akses pendidikan dengan pembelajaran yang fleksibel, mendukung pemulihan proses belajar, dan menekankan kebebasan bagi pendidik, kepala sekolah, serta peserta didik untuk belajar sesuai potensi masing-masing. Kurikulum ini mengintegrasikan *literasi*, keterampilan, dan pemanfaatan teknologi, serta menekankan pengembangan karakter, minat, dan bakat peserta didik agar mereka dapat belajar secara mandiri dan memecahkan masalah nyata di kehidupan sehari-hari.

b. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS, peserta didik didorong untuk belajar secara aktif dan berpartisipasi dalam eksplorasi fenomena alam serta sosial di sekitar mereka. Menurut Astuti dkk. (2022) menjelaskan alasan pelajaran IPA dan IPS di gabung yaitu: 1) peserta didik MI/SD mampu memandang sesuatu secara utuh, 2) mampu mengembangkan pemikiran

holistic terkait lingkungan alam dan *social*, 3) penguatan profil pelajar Pancasila.

Mengenai penggabungan menurut Wijayanti dan Ekantini (2023) perubahan status mata pelajaran IPAS yang digabung dengan IPS menjadi IPAS bertujuan untuk memantapkan pengembangan kompetensi yang penting bagi seluruh peserta didik saat ini dan di masa depan. Selain itu, perubahan ini bertujuan untuk menyelaraskan pembelajaran antara satu level dan level berikutnya. Pembelajaran IPAS dan IPS yang semula terpisah pada kurikulum 2013 diubah dalam *prototype* kurikulum menjadi IPAS sebagai landasan sebelum anak SMA belajar IPAS secara terpisah.

Pendekatan integratif dalam IPAS memungkinkan peserta didik untuk memahami masalah lingkungan dan sosial secara bersamaan. Menurut Rahmawati dkk. (2015) mata pelajaran IPAS memiliki materi kegiatan ekonomi berupa produksi, distribusi dan konsumsi. Pada pembelajaran IPAS, peserta didik dapat melakukan peran dengan proyek agar ketiga jenis kegiatan ekonomi dapat dipahami dengan pengalaman.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS di tingkat SD/MI bertujuan untuk mengembangkan pemahaman holistik peserta didik terhadap lingkungan alam dan sosial, memperkuat kompetensi sesuai dengan profil pelajar Pancasila, serta menyelaraskan pembelajaran lintas jenjang pendidikan. Pendekatan ini juga memungkinkan peserta didik memahami konsep ekonomi, sosial, dan ilmu pengetahuan alam melalui keterlibatan dalam proyek-proyek praktis, sehingga mereka mendapatkan pengalaman langsung yang memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

c. Tujuan Pembelajaran IPAS di SD

Tujuan IPAS di SD adalah untuk membantu peserta didik memahami diri dan lingkungannya, belajar tentang alam sekitar, serta menjaga dan mengelola lingkungan dengan baik.

Dijelaskan oleh Nuryani dkk. (2023) tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum ini adalah mengembangkan keterampilan inkuiri serta pemahaman diri dan lingkungannya, dengan menitikberatkan pada pengetahuan dan konsep yang relevan dalam pembelajaran. Mata pelajaran IPAS dirancang untuk mendorong peserta didik, khususnya di sekolah dasar, agar mampu mengelola lingkungan alam dan sosial secara terpadu.

Pendekatan pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan mampu mengenali hubungan antara alam dan aktivitas manusia. menurut Sari dkk. (2024) bahwa IPAS bertujuan untuk memicu ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena sekitar, termasuk pemahaman tentang alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia. Hal ini sangat relevan bagi peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap eksploratif dalam mengenal dunia di sekitarnya. Pembelajaran IPAS di tingkat SD membantu peserta didik untuk memahami konsep dasar yang terkait dengan lingkungan alam dan sosial. Menurut Septiana dan Winangun (2023) menjelaskan tujuan IPAS.

IPAS bertujuan melatih keterampilan inkuiri peserta didik dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah nyata, serta membantu peserta didik memahami perubahan dalam kehidupan manusia dan masyarakat. Selain itu, IPAS berupaya membekali peserta didik dengan kemampuan untuk menjadi anggota masyarakat yang aktif dan berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Pembelajaran ini juga menekankan pengembangan pengetahuan konsep yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, mendukung peserta didik sekolah dasar dalam membangun pemahaman yang berkelanjutan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli mengenai tujuan IPAS di sekolah dasar adalah bahwa mata pelajaran ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami diri dan lingkungan mereka, serta membangun keterampilan inkuiri yang diperlukan untuk mengidentifikasi dan

menyelesaikan masalah. IPAS juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena sekitar, memberikan pengetahuan tentang alam semesta dan hubungan antara manusia dan lingkungan, serta mendorong mereka untuk berperan aktif dalam menjaga dan mengelola lingkungan secara bijak. Dengan demikian, pembelajaran IPAS mendukung peserta didik untuk menjadi anggota masyarakat yang berkontribusi dan berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari.

5. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah cara atau panduan yang digunakan pendidik untuk mengatur proses belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut pendapat Mirdad (2020) model pembelajaran adalah panduan bagi pendidik dalam merencanakan kegiatan belajar di kelas, mulai dari persiapan perangkat, media, alat bantu, hingga alat evaluasi yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Kemudian menurut Djamal (2017) menjelaskan secara konseptual, model pembelajaran menggambarkan prosedur sistematis dalam mengatur pengalaman belajar guna mencapai hasil yang diinginkan. Menurut pendapat dari Asyafah (2019) model pembelajaran merupakan desain konseptual dan operasional yang memiliki nama, ciri khas, urutan yang logis, serta pengaturan dan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa model pembelajaran merupakan panduan atau desain konseptual yang digunakan pendidik untuk merencanakan dan mengelola proses pembelajaran secara sistematis. Model ini mencakup persiapan perangkat, media, alat bantu, dan evaluasi yang mendukung pencapaian tujuan belajar. Dengan ciri khas, urutan logis, serta pengaturan yang sesuai dengan kebutuhan, model pembelajaran bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan terarah.

b. Macam-macam Model Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif membutuhkan berbagai model untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Berikut ini adalah macam-macam model pembelajaran yang dapat digunakan di kelas.

1) *Discovery Learning*

Discovery learning mendorong peserta didik untuk menemukan konsep secara mandiri melalui proses eksplorasi dan analisis. Menurut Prasetyo dan Abduh (2021) model pembelajaran *discovery learning* dengan langkah pada tahap awal peserta didik diberi stimulasi atau pemberian rangsangan, kemudian peserta didik mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, setelah pengumpulan data peserta didik mengolah, kemudian peserta didik melakukan pembuktian terhadap data yang diperoleh, dan pada tahap terakhir peserta didik menarik kesimpulan.

2) *Problem-Based learning (PBL)*

Problem-based learning (PBL) menantang peserta didik untuk memecahkan masalah nyata sebagai fokus pembelajaran. Menurut Tiara dkk. (2024) *problem-based learning* dalam pembelajaran peta dimulai dengan identifikasi masalah yang relevan, diikuti oleh penyelidikan dan observasi mandiri atau kelompok. Pendidik berperan sebagai fasilitator selama proses ini. Peserta didik kemudian berdiskusi dan bekerja sama untuk mengumpulkan serta menganalisis data. Setelah itu, mereka merumuskan solusi, mempresentasikan hasilnya, dan akhirnya melakukan refleksi terhadap proses dan pembelajaran yang diperoleh.

3) *Cooperative Learning*

Cooperative learning menekankan kerja sama peserta didik dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Damayanti dkk. (2022) langkah-langkah *cooperative learning*

meliputi persiapan materi oleh pendidik, pembentukan kelompok, diskusi masalah dalam kelompok, penyampaian hasil kerja sama oleh perwakilan, dan penarikan kesimpulan bersama antara pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang model pembelajaran, setiap model pembelajaran memiliki keunggulan dalam membantu peserta didik mencapai pemahaman yang lebih mendalam. *Discovery learning* menekankan pada eksplorasi mandiri dan pengembangan keterampilan berpikir kritis, *problem-based learning* berfokus pada pemecahan masalah nyata secara kolaboratif, sementara *cooperative learning* mengutamakan kerja sama dalam kelompok. Berdasarkan penjelasan macam-macam model pembelajaran yang telah di jelaskan para ahli di atas Peneliti memilih menggunakan model *discovery learning*.

6. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Model *discovery learning* ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran. penjelasan pendapat dari Marisyah dan Sukma (2020) menjelaskan Model ini.

Discovery learning merupakan model pembelajaran yang menempatkan dan memerankan serta mengembangkan cara belajar peserta didik aktif dengan menemukan konsep dan menyelidiki sendiri sehingga peserta didik lebih mampu menyelesaikan permasalahan yang ada sesuai dengan materi yang dipelajarinya serta sesuai dengan kerangka pembelajaran yang disuguhkan pendidik, maka hasil yang diperoleh peserta didik akan tahan lama dalam ingatan.

Model *discovery learning* didasarkan pada prinsip bahwa pengetahuan lebih bermakna ketika peserta didik menemukan sendiri informasi melalui pengalaman. Menurut Kelana dan Wardani (2021) *discovery learning* merujuk pada proses pembelajaran dimana peserta didik berusaha sendiri mencari permasalahan dengan modal pengetahuan yang dimiliki untuk kemudian menghasilkan pengetahuan baru yang

benar-benar bermakna melalui serangkaian proses penyelidikan ilmiah. Dalam *discovery learning*, peserta didik belajar melalui partisipasi secara aktif di kelas untuk memperoleh pengalaman dan melakukan eksperimen sehingga peserta didik akan menemukan konsep dan prinsip pengetahuan itu sendiri. Menurut Fitria dkk (2018) model pembelajaran *discovery learning* adalah sebuah model pembelajaran memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses penalaran rasional dan intelektualitas untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan cara belajar peserta didik yang aktif, di mana peserta didik diberi kebebasan untuk menemukan dan menyelidiki konsep pembelajaran secara mandiri. Dengan demikian, peserta didik akan lebih mampu memahami materi secara mendalam. Dengan demikian peneliti merujuk pada pendapat dari Kelana dan Wardani dalam memilih model *discovery learning*

b. Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

Penerapan model *discovery learning* tentu memiliki beberapa tahapan atau langkah-langkah yang harus dilewati agar dapat terlaksana dengan baik dan efektif. Menurut Budiastuti dan Rosdiana (2023) menjelaskan Langkah-langkah dalam model pembelajaran *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Stimulasi atau Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)
Pendidik menciptakan situasi yang membingungkan bagi peserta didik sehingga mereka merasa terdorong untuk menyelidiki. pendidik bisa memulai dengan pertanyaan, menyarankan bahan bacaan, atau kegiatan lain yang membantu peserta didik menyiapkan diri untuk menyelesaikan masalah.
- 2) Pernyataan atau Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)
Setelah stimulasi, peserta didik didorong untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan terkait topik pembelajaran. Mereka kemudian memilih dan merumuskan salah satu masalah dalam bentuk hipotesis.

- 3) Pengumpulan Data (*Data Collection*)
Peserta didik mengumpulkan informasi untuk membuktikan hipotesis yang mereka buat. Pada tahap ini, mereka bebas mencari informasi melalui berbagai cara, seperti membaca literatur, observasi, wawancara, dan eksperimen.
- 4) Pengolahan Data (*Data Processing*)
Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah dan dianalisis oleh peserta didik. Proses ini dapat mencakup pengelompokan, pengklasifikasian, hingga penafsiran data untuk menemukan pola atau jawaban atas hipotesis.
- 5) Pembuktian (*Verification*)
Peserta didik meninjau hasil pengolahan data untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan. Proses ini membantu mereka menemukan konsep atau prinsip berdasarkan pengalaman langsung.
- 6) Menarik Kesimpulan atau Generalisasi (*Generalization*)
Berdasarkan hasil verifikasi, peserta didik menyimpulkan atau membuat generalisasi, yaitu prinsip umum yang berlaku untuk masalah serupa. Hasil ini akan menjadi pemahaman yang lebih luas yang dapat diaplikasikan dalam konteks lainnya.

Penerapan model *discovery Learning*, pendidik bertugas untuk memfasilitasi eksplorasi dan mendorong peserta didik untuk aktif dalam setiap langkah. Menurut Kelana dan Wardani (2021) terdapat enam langkah-langkah dalam penggunaan model *discovery Learning* dalam pembelajaran, diantaranya Langkah-langkah dalam model pembelajaran *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- 1) *Stimulation* (Stimulasi atau Pemberian Rangsangan)
Peserta didik di hadapkan pada situasi yang dapat menimbulkan kebingungan. pendidik kemudian melanjutkan untuk tidak memberi pencerahan atau generalisasi akan timbul keinginan dalam diri peserta didik untuk menyelidiki sendiri. Selain itu, pendidik dapat memulai pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, memberikan anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah kepada langkah pemecahan masalah.
- 2) *Problem Statement* (Pernyataan atau Identifikasi Masalah)
Peserta didik diberi kesempatan oleh pendidik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan ajar, kemudian peserta didik memilih salah satu untuk kemudian dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
- 3) *Data Collection* (Pengumpulan Data)
Ketika peserta didik sedang mengeksplorasi, maka pendidik memberi peserta didik kesempatan untuk mengumpulkan informasi yang relevan sebanyak-banyaknya. Tahap ini

berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan dengan cara mengumpulkan informasi melalui membaca literatur, mengamati objek, melakukan wawancara dengan narasumber, melakukan eksperimen atau uji coba, dan kegiatan lainnya.

4) *Data Processing* (Pengolahan Data)

Peserta didik mengolah data dan informasi yang telah diperoleh melalui penafsiran. Semua informasi dari berbagai sumber kemudian diolah, diklasifikasikan, ditabulasi, atau dihitung dan dianalisis serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu sehingga mendapatkan sebuah hasil.

5) *Verification* (Pembuktian)

Peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat dan teliti untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah dirumuskan di awal melalui temuan alternatif kemudian dihubungkan dengan hasil data processing dan verification. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat menemukan suatu konsep, teori, dan pemahaman melalui contoh yang dekat dalam keseharian peserta didik.

6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan atau Generalisasi)

proses menarik sebuah simpulan yang dapat dijadikan oleh peserta didik sebagai prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian dan masalah yang sama dengan tetap memperhatikan hasil verifikasi. Hasil verifikasi tersebut di jadikan dalam merumuskan prinsip yang mendasari generalisasi

Tabel 2. Langkah dan Kegunaan Model *Discovery Learning*

No	Langkah-langkah	Kegunaan
1	<i>Stimulation</i> (Stimulasi)	Digunakan memberikan rangsangan pada peserta didik dalam mencari tahu akan suatu hal.
2	<i>Problem Statement</i> (Identifikasi Masalah)	Digunakan untuk menyusun rumusan masalah dan hipotesis.
3	<i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)	Untuk memberikan bukti hipotesis yang dibuat.
4	<i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)	Digunakan dalam mengolah data dan informasi yang didapatkan.
5	<i>Verification</i> (Verifikasi)	Digunakan untuk mengecek dengan teliti dalam pembuktian hipotesis yang dibuat dengan wawasan lain terkait dengan hasil data <i>processing</i>
6	<i>Generalization</i> (Menarik Kesimpulan)	Digunakan sebagai prinsip umum dan dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Sumber : Sekarsari dkk. (2023)

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* terdiri dari enam langkah inti, yaitu pemberian stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan penarikan kesimpulan. Penulis akan menggunakan langkah-langkah model *discovery learning* yang di jelaskan oleh Kelana dan Wardani (2021) yang menjelaskan tentang langkah-langkah model *discovery learning* yang menjelaskan lebih lengkap dan mudah di pahami

c. Kelebihan dan Kelemahan Model *Discovery Learning*

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* tentunya memiliki kelebihan serta kelemahan menurut Sekarsari dkk. (2023) menjelaskan tentang kelebihan dan kekurangannya

Kelebihan penerapan model *Discovery Learning* bagi pendidik adalah mendukung peningkatan rasa percaya diri peserta didik, memberi kesempatan untuk berkembang sesuai potensi, melatih keberanian berpendapat, dan meningkatkan kekompakan. Bagi peserta didik, model ini memungkinkan mereka belajar dengan cara baru, menjadi lebih aktif, berpikir kritis, memperkuat pendirian, serta merasakan kepuasan saat berhasil memecahkan masalah. Namun, kekurangannya mencakup potensi kesalahpahaman antara pendidik dan peserta didik, kebutuhan waktu yang lebih banyak, kebingungan di awal penerapan, tidak semua peserta didik mampu memecahkan masalah, serta adanya peserta didik yang tidak fokus. Untuk mengatasinya, pendidik dapat memberikan penjelasan awal yang jelas, melibatkan peserta didik dalam diskusi bersama, dan menegur peserta didik agar lebih disiplin.

Keunggulan utama dari model *discovery learning* adalah kemampuannya untuk meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam menyelesaikan masalah secara mandiri. Menurut Marisya dan Sukma (2020) kelebihan model *discovery learning* diantaranya:

- a. Membantu peserta didik memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dan proses kognitif untuk penemuan kunci keberhasilan belajarnya,
- b. Menumbuhkan rasa senang peserta didik, karena tumbuhnya rasa pencarian yang berhasil,

- c. Peserta didik berkembang dengan cepat sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya,
- d. Peserta didik mampu memperkuat konsep dirinya dan memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan teman-temannya,
- e. Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide secara lebih baik pada setiap pembelajaran,
- f. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru dengan bekal hasil temuan sebelumnya,
- g. Mendorong peserta didik untuk selalu berpikir dan bekerja keras atas inisiatif sendiri,
- h. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu sesuai dengan potensi masing-masing

Model *discovery learning*, peserta didik lebih aktif karena mereka terlibat langsung dalam proses pencarian informasi dan pemecahan masalah. Menurut Mukaramah dkk. (2020) tentang kekurangan model *discovery learning* yaitu.

- 1) Model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar bagi peserta didik yang mempunyai hambatan akademik akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir, mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- 2) Model ini tidak efisien untuk mengajar jumlah peserta didik yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- 3) Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini akan kacau jika berhadapan dengan peserta didik dan pendidik yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- 4) Lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* memiliki kelebihan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kepercayaan diri, dan kemampuan kolaborasi peserta didik. Model ini membantu peserta didik memahami konsep secara mendalam, mendorong inisiatif, dan mendukung pengembangan potensi individu. Namun, kekurangannya terletak pada waktu yang dibutuhkan, terutama dalam kelas besar, dan dapat

menimbulkan kebingungan bagi peserta didik yang belum terbiasa dengan pendekatan ini. Selain itu, model ini lebih fokus pada pemahaman konsep, sehingga aspek keterampilan dan emosional kurang terakomodasi.

7. *Coopertive learning*

Salah satu metode yang mendorong kerja sama dan interaksi dalam pembelajaran adalah *cooperative learning*. Menurut Sumilat dkk. (2023), *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk bekerja secara berpasangan dan bergantian dalam menyusun ringkasan lisan dari bagian-bagian materi yang sedang dipelajari. Sementara itu, Marwati dkk. (2023) menekankan bahwa metode ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil akademik peserta didik, tetapi juga membentuk sikap positif dalam menerima perbedaan teman sebaya serta mengembangkan keterampilan sosial. Lebih lanjut, Damayanti dkk. (2022) menjelaskan bahwa langkah-langkah dalam *cooperative learning* meliputi persiapan materi oleh pendidik, pembentukan kelompok, diskusi kelompok, penyampaian hasil diskusi oleh perwakilan, serta penarikan kesimpulan secara bersama antara pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* merupakan metode pembelajaran yang menekankan interaksi dan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil. Metode ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga untuk membangun keterampilan sosial dan sikap toleransi dalam lingkungan belajar. Dengan adanya langkah-langkah yang sistematis, *cooperative learning* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna bagi peserta didik. Model *cooperative learning* ini peneliti gunakan kepada kelas kontrol.

8. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang mendukung pendidik dalam menjelaskan materi dan mempermudah peserta didik dalam menerima pembelajaran. Menurut Pagarra dkk. (2022) istilah “media” berasal dari kata “medium” yang berarti "perantara." Dalam komunikasi, "medium" adalah sesuatu yang dapat menghubungkan pesan dari pemberi (komunikator) kepada penerima (komunikan). Kemudian menurut Karo dan Rohani (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang termasuk dalam komponen metodologi, dan berfungsi untuk menciptakan lingkungan belajar yang diatur oleh pendidik, guna meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik serta peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Selanjutnya, menurut Fadilah dkk. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang membantu jalannya proses belajar menjadi lebih efektif. Saat ini, proses pembelajaran sudah tidak terbatas pada buku dan papan tulis, karena tersedia berbagai media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan pendidik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang esensial dalam proses pendidikan, berfungsi sebagai perantara informasi yang mendukung pendidik dalam menyampaikan materi dan mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran. Media pembelajaran menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan memungkinkan variasi dalam metode pembelajaran, sehingga tidak hanya bergantung pada buku dan papan tulis.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam meningkatkan proses pendidikan dengan mempermudah penyampaian informasi. Menurut pendapat Karo dan Rohani (2018) menyebutkan beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Menyeragamkan penyampaian materi,
- 2) Membuat proses pembelajaran lebih jelas dan menarik,
- 3) Meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran,
- 4) Meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga,
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik,
- 6) Memungkinkan pembelajaran di mana saja dan kapan saja,
- 7) Menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi,
- 8) Mengubah peran pendidik menjadi lebih produktif dan positif.

Media pembelajaran membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami konsep-konsep yang abstrak melalui visualisasi atau simulasi. Menurut Suwadana dalam Fadilah dkk. (2023) juga sejalan, menegaskan manfaat media pembelajaran termasuk:

- 1) Standarisasi materi,
- 2) Menarik minat belajar,
- 3) Meningkatkan interaksi dua arah,
- 4) Efisiensi waktu,
- 5) Peningkatan kualitas belajar,
- 6) Fleksibilitas waktu dan tempat,
- 7) Meningkatkan sikap positif,
- 8) Memperkuat peran guru menjadi lebih produktif.

Keuntungan dari penggunaan media dalam pembelajaran adalah membantu peserta didik memusatkan perhatian pada topik yang dipelajari. Menurut Pagarra dkk. (2022) menjelaskan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik,
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya,
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi,
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat, antara lain dalam meningkatkan kejelasan dan daya tarik materi, mendorong interaksi yang lebih baik antara pendidik dan peserta didik, meningkatkan

efisiensi waktu, serta menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel dan positif bagi semua pihak yang terlibat. Manfaat dari pendapat dari Pagarra dkk. (2022) menjadi rujukan peneliti untuk menggunakan bantuan media dalam pembelajarannya.

c. **Macam-macam Media Pembelajaran**

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis, seperti yang dikemukakan oleh Satrianawati dalam Rismaini dan Devita (2023) bahwa media secara umum dapat dibagi menjadi empat, yaitu.

- 1) Media *visual*, adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
- 2) Media *audio*, adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat music, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.
- 3) Media *audio visual*, adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi, dan media yang sekarang menjamur, yaitu video *compact disc*.
- 4) Multimedia, adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Media pembelajaran yang menggunakan teknologi juga di jelaskan oleh Sinaga dkk. (2020) dasar-dasar dalam penggunaan multimedia interaktif adalah pembelajaran dengan mengombinasikan beberapa elemen media yaitu teks, warna, grafik, animasi, audio dan video. Menurut Fadilah dkk. (2023) media meliputi media visual, media audio, media audio visual.

Berdasarkan pendapat para ahli, media pembelajaran terbagi menjadi visual, audio, audio-visual, dan multimedia, dengan masing-masing jenis mengaktifkan indra berbeda dalam proses belajar. Media berbasis teknologi, seperti dijelaskan oleh Sinaga, memungkinkan penggunaan

multimedia yang memadukan elemen teks, grafik, animasi, audio, dan video secara interaktif. Dalam konteks ini, peneliti memilih media *wordwall* sebagai media pembelajaran termasuk dalam kategori multimedia yang menggabungkan visual, audio, dan animasi, memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

9. Media Pembelajaran *Wordwall*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Wordwall*

Wordwall adalah platform untuk membuat media pembelajaran interaktif, seperti kuis dan permainan, yang membantu pembelajaran jadi lebih menarik. Pendapat Sari dan Yarza (2021) *wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi peserta didik. Menurut Aeni dkk. (2022) *wordwall* merupakan platform digital berbasis *website* yang dapat dijadikan wadah oleh para pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan tetap antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *wordwall* adalah *platform* digital berbasis *web* yang efektif sebagai media pembelajaran dan alat evaluasi daring yang menarik. *Wordwall* membantu pendidik menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui berbagai aktivitas, seperti kuis, pencarian kata, dan permainan mencocokkan. Fitur yang bervariasi, *wordwall* mampu meningkatkan antusiasme peserta didik, mencegah kebosanan, dan menjaga fokus mereka terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, *platform* ini mendukung pembelajaran aktif yang memungkinkan peserta didik terlibat langsung, sehingga pemahaman mereka terhadap materi lebih mendalam.

b. Kelebihan dan kekurangan Media Pembelajaran *Wordwall*

Mengetahui kelebihan dan kekurangan media *wordwall* penting agar penggunaannya dalam pembelajaran dapat dioptimalkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pendidikan.

Membahas kelebihan dan kekurangan menurut Aprillia dkk., (2024) kelebihan dari media *game* edukasi *wordwall* adalah kemampuannya untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan mudah diakses melalui ponsel, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu, *wordwall* dapat melatih kreativitas peserta didik melalui pendekatan belajar sambil bermain. Namun, ada beberapa kekurangan, seperti risiko kecurangan saat mengerjakan kuis, waktu pembuatan yang cukup lama, serta kebutuhan akan kreativitas tinggi. Selain itu, *wordwall* yang berbentuk visual hanya dapat dilihat, sehingga terbatas dalam *inter* aktivitasnya.

wordwall memberikan kesempatan kepada pendidik untuk menyusun kuis, permainan, dan latihan yang memotivasi peserta didik dalam memahami materi. Menurut Imanulhaq dan Prastowo (2022) menjelaskan tentang *wordwall*.

Memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan menarik bagi peserta didik sekolah dasar karena mereka cenderung menyukai permainan.
- 2) Menyediakan berbagai *template game* yang dapat disesuaikan untuk berbagai jenis pembelajaran dan evaluasi.
- 3) Dapat diakses melalui perangkat komputer atau ponsel, sehingga peserta didik bisa belajar mandiri di rumah.
- 4) Berbasis *website*, sehingga tidak memerlukan instalasi aplikasi.

Ada juga kekurangannya meliputi:

- 1) Rawan kecurangan saat kuis karena peserta didik bisa saja dibantu orang lain, ini dapat dikurangi dengan fitur *timer*.
- 2) Jenis dan ukuran huruf tidak dapat diubah.
- 3) Bahasa pengantar dalam *game* umumnya menggunakan bahasa Inggris, sehingga pendidik perlu memberikan penjelasan lebih dulu.
- 4) Beberapa fitur kuis hanya dapat diakses dengan biaya tambahan.

Keuntungan dan kekurangan dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran ditambahkan dengan pendapat dari Arrosyad dkk. (2023) yang menjelaskan kelebihan dan kekurangan *wordwall*

kelebihan dalam menyediakan sistem pembelajaran yang bermakna dan mudah diakses oleh peserta didik dari berbagai

tingkat, baik dasar maupun lanjutan. Penugasan dapat dilakukan melalui *software wordwall* yang dapat diakses melalui ponsel, serta mendukung kreativitas. Namun, kekurangannya meliputi risiko kecurangan, ukuran huruf yang tidak bisa diubah, waktu pembuatan yang cukup lama, dan keterbatasan sebagai media visual yang hanya bisa dilihat.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, *wordwall* memiliki kelebihan dalam menyediakan pembelajaran yang bermakna dan menarik yang dapat diakses dengan mudah melalui ponsel atau komputer. Media ini cocok untuk berbagai tingkat pendidikan, dari dasar hingga lanjut, serta mendukung kreativitas peserta didik melalui pendekatan belajar sambil bermain. *wordwall* juga menyediakan berbagai *template game* yang fleksibel untuk kebutuhan pembelajaran dan evaluasi, serta berbasis *website*, sehingga tidak memerlukan instalasi tambahan.

Namun, kekurangannya meliputi risiko kecurangan dalam pengerjaan kuis, terutama pada tingkat dasar, serta keterbatasan dalam pengaturan jenis dan ukuran huruf. *wordwall* juga berisiko terbatas dalam interaktivitas, karena hanya berbentuk visual dan membutuhkan waktu pembuatan yang cukup lama. Selain itu, beberapa fitur tertentu memerlukan biaya tambahan, dan bahasa pengantar yang umumnya menggunakan bahasa Inggris dapat menjadi kendala jika peserta didik tidak terbiasa dengan bahasa tersebut.

B. Penelitian Relevan

Berikut hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Pangestu, D. (2017). dalam tesis yang berjudul “Pengembangan LKS Berbasis *Discovery Learning* pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa LKS berbasis *Discovery learning* efektif digunakan. Penelitian tersebut memiliki kesamaan pada variabel terikat yaitu hasil belajar, dan variabel bebas *discovery learning*. Namun, penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yang terletak pada sampel dan lokasi penelitian.
2. Irawan dkk. (2024) dalam jurnal yang berjudul “*Audio Visual Assisted Problem Based Learning on Student Learning Outcomes in Class V Elementary Schools*”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Penelitian tersebut memiliki kesamaan pada variabel terikat yaitu hasil belajar. Namun, penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yang terletak pada variabel bebas, sampel dan lokasi penelitian.
3. Partasiwi dkk. (2023) dalam jurnal yang berjudul “Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pengukuran Sudut Pada Peserta didik Kelas IVB SDN 1 Penengahan”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pengukuran sudut pada Peserta didik Kelas IVB SDN 1 Penengahan. Penelitian tersebut memiliki kesamaan pada variabel terikat yaitu hasil belajar. Namun, penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yang terletak pada variabel bebas, sampel dan lokasi penelitian.

4. Laila dkk. (2024) dalam jurnal yang berjudul “Peningkatan Berpikir Kritis dengan Model *Discovery Learning* Berbantu Media Interaktif *Wordwall* Peserta didik Sekolah Dasar”. Penelitian ini model *discovery learning* dengan bantuan media interaktif *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas 5D SDIT Nur Hidayah Surakarta. Penelitian tersebut memiliki kesamaan pada variabel bebas yaitu model *discovery Learning* berbantuan media *wordwall*. Namun, penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yang terletak pada variabel terikat, sampel dan lokasi penelitian.

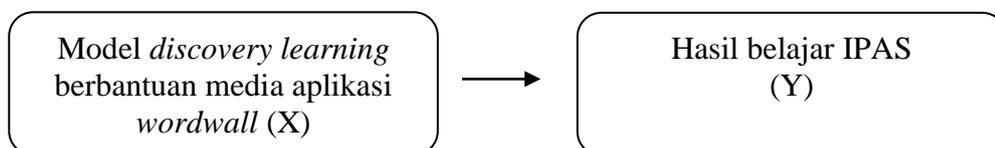
5. Rutonga (2017) dalam jurnal yang berjudul “Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPA tentang perubahan lingkungan fisik dan pengaruhnya terhadap daratan, berhasil meningkatkan hasil belajar IPA. Penelitian tersebut memiliki kesamaan pada variabel bebas yaitu model *discovery learning* dan variabel terikat yaitu Hasil Belajar. Namun, penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yang terletak pada bantuan media *wordwall* Terdapat perbedaan juga pada lokasi penelitian.

6. Damayanti dan Setyaningsih (2022) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas II SD N Jatirahayu V. Penelitian tersebut memiliki kesamaan pada variabel bebas yaitu model *discovery learning* dan variabel terikat yaitu kemampuan Hasil Belajar. Namun, penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yang terletak pada berbantuan media, sampel dan lokasi penelitian.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka Berpikir merupakan alur berpikir yang disusun untuk menjelaskan bagaimana suatu masalah dibahas dan diselesaikan. Dalam pembelajaran, hasil belajar menjadi indikator penting yang menunjukkan keberhasilan peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan serta media pembelajaran yang diterapkan. Model *discovery learning* yang menekankan bahwa peserta didik perlu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, dengan menemukan informasi dan konsep secara mandiri. Model ini memiliki langkah-langkah mulai dari *Stimulation* (Pemberian rangsangan/stimulus), *Problem statement* (Pernyataan/identifikasi masalah), *Data collection* (Pengumpulan Data), *Data processing* (Pengolahan Data), *Verification* (Pembuktian), 6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan/generalisasi). Langkah-langkah pembelajaran tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dengan media aplikasi *wordwall* yang menjadikan pembelajaran lebih interaktif memberikan pengalaman belajar untuk meningkatkan hasil belajar yaitu hasil yang diperoleh seseorang dari proses belajar yang telah dilakukan.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan digunakan model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap Hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di . Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan gambar 1:

- X = Variabel bebas
- Y = Variabel terikat
- = Pengaruh

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir. Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir di atas, maka peneliti menetapkan hipotesis penelitian ini adalah

Ha = Terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD N 4 Metro Barat.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang berbentuk quasi experimental design. Syahrudin dalam Syahrudin dan Jailani (2023) menjelaskan Penelitian kuantitatif merupakan penelitian empiris yang datanya berbentuk angka. Menurut Soegiyono (2015) Metode kuantitatif di artikan sebagai metode penelitian yang melandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan. Penelitian ini menggunakan *non-equivalent control group design* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penelitian ini akan menjadikan dua kelompok akan menjalani *pretest* dan *posttest*. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang akan menerima perlakuan berupa penerapan model *discovery learning* berbantuan oleh media aplikasi *wordwall*, sedangkan kelompok kontrol akan menerima perlakuan berupa penerapan model *cooperative learning* berbantuan media aplikasi *wordwall*. Pada tahap awal, baik kelompok eksperimen maupun kontrol akan menjalani *pretest* untuk mengetahui kinerja awal masing-masing. Selanjutnya, kelompok eksperimen akan mendapatkan perlakuan berupa model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall*, sementara kelompok kontrol akan tetap menggunakan model *cooperative learning* berbantuan media aplikasi *wordwall*. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol, akan diberikan *posttest* sebagai evaluasi akhir sesuai dengan jumlah yang telah ditetapkan.

Rancangan desain *nonequivalent control group* ini mengacu pada Soegiyono (2015) sebagai berikut.

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Gambar 2. Nonequivalent Control Group Design

Keterangan:

- O₁ = Nilai *pretest* kelompok eksperimen.
- O₂ = Nilai *posttest* kelompok eksperimen.
- O₃ = Nilai *pretest* kelompok kontrol.
- O₄ = Nilai *posttest* kelompok kontrol.
- X = Perlakuan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media aplikasi *wordwall*

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di kelas IV SD N 4 Metro Barat yang beralamat di Jl. Soekarno Hatta No.74, Mulyojati, Kec. Metro Barat, Kota Metro, Prov. Lampung

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini di laksanakan pada pembelajaran semester genap kelas IV SD N 4 Metro Barat tahun pelajaran 2024/2025

C. Prosedur Penelitian

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

1. Tahap Persiapan

- a. Melakukan penelitian pendahuluan.
- b. Memilih subjek penelitian yang akan dijadikan kelas kontrol dan eksperimen, yaitu peserta didik kelas IV SD N 4 Metro Barat yang berjumlah 34 peserta didik.

- c. Menyusun pemetaan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta modul ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- d. Menyusun kisi-kisi dan instrumen penelitian.
- e. Melakukan uji coba instrumen.
- f. Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang disusun valid serta reliabel atau tidak.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Melakukan kegiatan pembelajaran. Pada kelas eksperimen menggunakan perlakuan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan media pembelajaran *wordwall*. Sedangkan, kelas kontrol menggunakan model *cooperative learning* berbantuan aplikasi *wordwall*.
- c. Melaksanakan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Tahap Akhir

- a. Mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil belajar IPAS kelas IV pada *pretest* dan *posttest*.
- b. Menyusun laporan hasil penelitian.
- c. Menyimpulkan hasil penelitian.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek yang menjadi fokus dalam sebuah penelitian. Menurut Soegiyono (2015) populasi merupakan sekumpulan objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan dianalisis guna menarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas IV di SD N 4 Metro Barat untuk Tahun Ajaran 2024/2024, yang berjumlah 34 peserta didik. Kelas IV terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas IV A dengan 17 peserta didik dan kelas IV B dengan 17 peserta didik. Rincian populasi ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Populasi Peserta Didik Kelas IV SD N 4 Metro Barat

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
VI A	9	8	17
VI B	5	12	17
Jumlah Peserta Didik			34

Sumber: Dokumen pendidik kelas IV SD N 4 Metro Barat tahun pelajaran 2024/2025.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili keseluruhan. Menurut Soegiyono (2015) sampel merupakan sebagian kecil dari populasi, seperti warga di suatu area, pegawai di organisasi tertentu, atau pendidik dan peserta didik di sekolah tertentu. Dalam penelitian ini, teknik *non-probability sampling* dengan metode *purposive sampling* digunakan untuk memilih sampel, yaitu berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan penelitian.

Pemilihan dua kelas sebagai sampel dilakukan dengan mempertimbangkan data persentase ketuntasan *asesmen sumatif* akhir. Kelas IV A memiliki tingkat ketuntasan tertinggi, yaitu 23,53%, sementara ketuntasan terendah dicapai oleh kelas IV B, sebesar 11,76%. Dalam studi ini, kelas IV A akan berfungsi sebagai kelompok kontrol, sedangkan kelas IV B, yang terdiri dari 17 peserta didik, akan menjadi kelompok eksperimen. Pemilihan kelas IV B sebagai kelompok eksperimen didasarkan pada ketuntasan yang lebih rendah, yang memungkinkan untuk mengamati peningkatan hasil belajar melalui penerapan model *discovery learning* menggunakan media pembelajaran *wordwall*.

E. Variabel Penelitian

Penelitian memerlukan adanya variabel bebas dan variabel terikat.

Berdasarkan Soegiyono (2015) variabel penelitian merupakan atribut, karakteristik, atau nilai dari individu, objek, atau aktivitas yang memiliki perbedaan tertentu dan dipilih oleh peneliti untuk dipelajari, guna mendapatkan kesimpulan, dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yang digunakan, yaitu:

1. Variabel *Independent* (Variabel Bebas)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *discovery learning* dengan media aplikasi *wordwall* (X).

2. Variabel *Dependent* (Variabel Terikat)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

- a. Model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* Model *discovery learning* adalah model yang mendorong peserta didik dalam menciptakan suasana belajar yang kreatif, sehingga mereka menjadi aktif dalam menemukan pengetahuan dan keterampilan yang perlu dicapai. Dengan bantuan media aplikasi *wordwall* yang dapat menampilkan objek bergerak beserta suara secara bersamaan, media aplikasi *wordwall* menarik minat peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan
- b. Hasil belajar
Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti proses kegiatan belajar mengajar sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah positif. perubahan kemampuan peserta

didik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah pada ranah kognitif, yaitu hasil belajar IPAS peserta didik.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* (X)

Model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* dapat berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar. Penerapannya, model ini mengikuti langkah-langkah yang penulis gunakan menurut Kelana dan Wardani (2021) yang menjelaskan langkah-langkah dalam model *discovery learning* adalah sebagai berikut.

- 1) *Stimulation* (Stimulasi atau Pemberian Rangsangan)
Peserta didik di hadapkan pada situasi yang dapat menimbulkan kebingungan. pendidik kemudian melanjutkan untuk tidak memberi pencerahan atau generalisasi akan timbul keinginan dalam diri peserta didik untuk menyelidiki sendiri. Selain itu, pendidik dapat memulai pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, memberikan anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah kepada langkah pemecahan masalah.
- 2) *Problem Statement* (Pernyataan atau Identifikasi Masalah)
Peserta didik diberi kesempatan oleh pendidik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan ajar, kemudian peserta didik memilih salah satu untuk kemudian dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
- 3) *Data Collection* (Pengumpulan Data)
Ketika peserta didik sedang mengeksplorasi, maka pendidik memberi peserta didik kesempatan untuk mengumpulkan informasi yang relevan sebanyak-banyaknya. Tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan dengan cara mengumpulkan informasi melalui membaca literatur, mengamati objek, melakukan wawancara dengan narasumber, melakukan eksperimen atau uji coba, dan kegiatan lainnya.
- 4) *Data Processing* (Pengolahan Data)
Peserta didik mengolah data dan informasi yang telah diperoleh melalui penafsiran. Semua informasi dari berbagai sumber kemudian diolah, diklasifikasikan, ditabulasi, atau dihitung dan dianalisis serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu sehingga mendapatkan sebuah hasil.

5) *Verification* (Pembuktian)

Peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat dan teliti untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah dirumuskan di awal melalui temuan alternatif kemudian dihubungkan dengan hasil data processing dan verification. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat menemukan suatu konsep, teori, dan pemahaman melalui contoh yang dekat dalam keseharian peserta didik.

6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan atau Generalisasi)
 proses menarik sebuah simpulan yang dapat dijadikan oleh peserta didik sebagai prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian dan masalah yang sama dengan tetap memperhatikan hasil verifikasi. Hasil verifikasi tersebut di jadikan dalam merumuskan prinsip yang mendasari generalisasi

b. Hasil belajar (Y)

Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini memfokuskan kemampuan peserta didik dalam ranah kognitif hasil belajar IPAS peserta didik. Nilai tersebut diperoleh dari *pretest* dan *posttest* yang dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik digunakan untuk melihat peningkatan pengetahuan peserta didik. Indikator yang digunakan pada penelitian ini adalah indikator tingkat ranah kognitif atau pengetahuan, yaitu pada tingkat penerapan (C3), analisis (C4), dan evaluasi (C5).

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Dalam penelitian ini, teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar IPAS peserta didik. Menurut Faiz, dkk. (2022) tes pada dasarnya adalah alat yang terdiri dari serangkaian tugas atau pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku tertentu. Dalam penelitian ini, bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif dalam format pilihan ganda. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan tes pada tahap awal sebelum pembelajaran dimulai (*pretest*) dan kemudian memberikan tes di akhir pembelajaran (*posttest*).

2. Teknik Non Tes

a. Dokumentasi

Menurut Hasan (2022) dokumentasi adalah bentuk kegiatan atau proses sistematis dalam melakukan pencarian, pemakaian, penyelidikan, penghimpunan, dan penyediaan dokumen untuk memperoleh penerangan pengetahuan, keterangan, serta bukti dan juga menyebarkannya kepada pihak berkepentingan. Teknik pengumpulan data dokumentasi ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar peserta didik, untuk memperoleh gambar/foto saat pelaksanaan penelitian di SD Negeri 04 Metro Barat.

b. Observasi

menurut Siregar dkk. (2020) observasi adalah salah satu metode pengumpulan data dengan mengamati atau meninjau secara cermat dan langsung di lokasi penelitian atau lapangan untuk mengetahui secara langsung kondisi yang terjadi atau untuk membuktikan kebenaran dari sebuah desain penelitian. Teknik pengumpulan data observasi ini dengan cara mengamati peserta didik secara langsung dalam aktivitas belajar selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dengan media aplikasi *wordwall*. Observasi dilaksanakan di SD Negeri 04 Metro Barat.

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, instrumen tersebut bertujuan untuk memperoleh data dan informasi yang komprehensif mengenai aspek-aspek yang ingin diteliti. Instrumen yang digunakan adalah tes, dengan format pilihan ganda yang terdiri dari 40 item soal. Soal-soal ini akan diberikan dua kali, yaitu saat *pretest* dan *posttest*. Sebelum disampaikan kepada peserta didik, soal pilihan ganda tersebut akan melalui proses pengujian untuk mengevaluasi validitas dan reliabilitas.

a. Instrumen Tes

Instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan tes subjektif berupa soal uraian yang berjumlah 40 soal. Indikator soal pilihan ganda pada Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes

Capaian Pelajaran	Indikator Soal	Tingkat Ranah kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
Peserta didik mengidentifikasi Indonesiaku Kaya Budaya serta menjelaskan budaya di Indonesia	Menentukan contoh kegiatan yang berhubungan dengan kebudayaan di Indonesia	C3	1,2,3,4,5, 6,7,8	8
	Menyimpulkan kebudayaan di Indonesia	C4	9,10,11,12, 13,14,15,16	8
	Menganalisis sebuah gambar, peserta didik dapat menyebutkan budaya yang ada d gambar	C4	17,18,19,20, 21,22,23,24	8
	Mengaitkan kegiatan tentang keberagaman budaya, peserta didik dapat menyebutkan manfaatnya.	C4	25,26,27,28, 29,30,31,32	8
	Membuktikan berbagai kebudayaan di Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.	C5	33,34,35,36, 37,38,39,40	8
Jumlah				40

Sumber: Peneliti 2024/2025

b. Instrumen Non-Tes

Instrumen non-tes yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi keterlaksanaan model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran di kelas. Adapun kisi-kisi lembar observasi akan dirinci pada Tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Model *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi *Wordwall*

Langkah-langkah Model Pembelajaran	Indikator Pernyataan	Pernyataan
Stimulus	Peserta didik mampu mengamati gambar budaya Indonesia dan mendeskripsikan pengetahuan mereka tentang gambar tersebut.	1, 2, 3
Pertanyaan	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan pendidik tentang persamaan dan perbedaan budaya di daerah-daerah Indonesia.	4, 5, 6
Pengumpulan Data	Peserta didik mampu mengamati, mengumpulkan informasi dari buku, dan mendiskusikan budaya daerah tertentu secara berkelompok.	7, 8, 9
Pengolahan Data	Peserta didik mampu menggambarkan, menganalisis, dan membuat kesimpulan sementara dari hasil pengamatan.	10, 11, 12
Verifikasi	Peserta didik mampu mempresentasikan hasil kelompok, memberikan tanggapan, mengikuti permainan <i>wordwall</i> , serta menerima klarifikasi dari pendidik.	13, 14, 15
Menarik Kesimpulan	Peserta didik mampu menarik kesimpulan akhir bersama pendidik dan merefleksikan pembelajaran tentang budaya Indonesia.	16, 17, 18

Sumber: Peneliti 2024/2025

2. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dalam penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV di SD N 1 Sumber Jaya. Kegiatan ini bertujuan untuk menentukan validitas butir soal yang nantinya akan digunakan pada kelas sampel penelitian. Kelas tersebut dipilih karena tidak termasuk dalam sampel penelitian. Setelah uji coba tes dilakukan, langkah selanjutnya adalah menganalisis hasilnya untuk mengukur validitas dan reliabilitas soal.

3. Uji Prasyarat Instrumen

a. Uji validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat dianggap valid atau sah. Instrumen yang valid memiliki tingkat validitas yang tinggi, sementara instrumen yang kurang valid menunjukkan validitas rendah. Soegiyono (2015) menyatakan bahwa instrumen yang valid mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur. Pengujian validitas pada tes ini mencakup validitas isi dan validitas butir soal. Validitas isi diuji dengan mencocokkan isi instrumen tes dengan kurikulum yang menjadi acuan. Sementara itu, validitas butir soal diuji pada peserta didik di luar sampel penelitian. Instrumen yang diuji berbentuk soal pilihan ganda dengan jumlah 40 butir soal. Untuk menentukan validitas butir soal, analisis akan dilakukan menggunakan program SPSS versi 25, dengan kriteria pengujian menggunakan indeks validitas $\alpha = 0,05$. Kriteria validitas ditetapkan sebagai berikut: jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka soal dinyatakan valid; sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, soal dianggap tidak valid. dapat diketahui hasil analisis data uji validitas soal pada tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Nomor Soal	Jumlah soal	Keterangan
4,5,7,10,14,15,16,17, 26,27,29,30,31,32, 33,34,35,38,39,40	20	Valid
1,2,3,6,8,9,11,12, 13,18,19,20,21,22, 23,24,25,28,36,37	20	Tidak Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2025

Tabel 6 di atas menunjukkan bahwa dari 20 soal terdapat 20 soal yang dinyatakan valid dan 20 soal tidak valid. Pengujian dengan ketentuan validitas $r_{hitung} > r_{tabel}$, dengan $r_{tabel} = 0,444$ dengan $n=20$. Sehingga 20 soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian. Hasil uji validitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 19 halaman 136.

b. Uji reliabilitas

Selain validitas, instrumen juga harus memenuhi persyaratan reliabilitas. Soegiyono (2015) menyatakan bahwa instrumen yang reliabel adalah instrumen yang, ketika digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama, menghasilkan data yang konsisten. Suatu tes dianggap reliabel jika, saat diuji cobakan pada subjek yang sama secara berulang, hasil yang diperoleh tetap sama atau hampir sama. Penelitian ini menguji reliabilitas instrumen tes akan dilakukan dengan bantuan program SPSS, dan reliabilitasnya akan diukur menggunakan indeks reliabilitas. Penggunaan indeks ini mengacu pada pendapat Arikunto (2013) sebagaimana dapat dilihat dalam tabel 7.

Tabel 7. Klasifikasi Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,80-1,00	Sangat Kuat
0,60-0,79	Kuat
0,40-0,59	Sedang
0,20-0,39	Rendah
0,00-0,19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2013)

Penentuan soal reliabel atau tidak reliabel ditentukan dengan melakukan uji reliabilitas 20 soal yang valid menggunakan program SPSS 25. Hasil analisis reliabilitas ditunjukkan pada tabel 8 sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,885	40

Nilai reliabilitas instrumen tes dilihat dari tabel 8 ditentukan oleh nilai *Cronbach 'h Alpha* yang merupakan nilai reliabilitas soal yaitu 0,885 yang termasuk dalam kategori sangat kuat. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen tes soal reliabel.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data digunakan untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS di SD N 4 Metro Barat.

1. Analisis Data Aktivitas Belajar

Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall*. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data aktivitas belajar bersumber dari Purwanto (2012) adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Nilai keterlaksanaan model}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100$$

Dengan rentang nilai keterlaksanaan model:

Tabel 9. Kategori Nilai Aktivitas Belajar

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
80-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang (SK)

Sumber: Purwanto (2012)

2. Analisis Data Hasil Belajar

Peneliti menggunakan rekapitulasi soal tes untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik yang diterapkan dengan model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* selama kegiatan pembelajaran. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data hasil belajar bersumber dari Purwanto, (2012) adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\Sigma \text{Skor yang di capai}}{\Sigma \text{Skor maksimal}} \times 100$$

Dengan rentang nilai:

Tabel 10. Kategori Nilai Hasil Belajar

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
80-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang (SK)

Sumber: Purwanto, (2012)

3. Analisis Peningkatan Hasil Belajar (*N-Gain*)

Uji *N-Gain* digunakan untuk menganalisis peningkatan nilai hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan *coperative learning* berbantuan media aplikasi *wordwall*. Hasil tersebut digunakan untuk mengetahui apakah penerapan

suatu perlakuan kelas eksperimen dan kelas control efektif atau tidak. Penghitungan *N-Gain* dilakukan dengan mencari selisih antara skor *posttest* dan skor *pretest*, kemudian membaginya dengan selisih skor maksimum dan skor *pretest*. Nilai *N-Gain* yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria tertentu. Kriteria untuk menilai *N-Gain* ini mengacu pada pendapat Setiyo dkk. (2022) sebagaimana dijelaskan dalam Tabel 11.

Tabel 11. Kriteria uji N-Gain

Nilai <i>N-Gain</i> %	Kriteria
< 40%	Tidak Efektif
40-50	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Setiyo dkk. (2022)

J. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang dianalisis memiliki distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dibantu dengan program SPSS versi 25, yang akan menghasilkan nilai uji *kolmogorov-smirnov* dan *shapiro-wilk*. *Shapiro-wilk* Uji dipilih karena jumlah sampel adalah 34. Kriteria pengujian adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$, data dianggap berdistribusi normal; jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$, data dianggap tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama. Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas akan dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25. Berdasarkan hasil analisis SPSS, data dikatakan homogen jika nilai signifikansi (*sig*) pada *based on mean* $> \alpha = 0,05$ atau lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (*sig*) pada *based on mean* $< \alpha = 0,05$ atau lebih kecil dari 0,05, maka data dianggap tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Regresi linier sederhana adalah metode regresi yang melibatkan nilai *pretest* dan nilai *posttest*, yang bertujuan untuk menguji pengaruh model *discovery learning* yang berbantuan media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD N 4 Metro Barat. Proses pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS untuk menguji hipotesis penelitian.

Hasil perhitungan menggunakan SPSS, diperoleh nilai F_{hitung} , yang kemudian ditafsirkan berdasarkan aturan pengujian. Aturan pengujian regresi linier sederhana mengacu pada pendapat Muncarno (2017) yang membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} . Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, menunjukkan hasil yang signifikan. Sebaliknya, $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_a ditolak, menandakan hasil tidak signifikan, dengan tingkat signifikansi ditetapkan pada $\alpha = 0,05$. Rumusan hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

$H_a =$ Terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD N 4 Metro Barat.

b. Uji t

Uji t digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya perbedaan pada kelas eksperimen yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* dengan kelas kontrol yang menggunakan *coperative learning* berbantuan media aplikasi *wordwall*. Penelitian ini, uji t akan dilaksanakan dengan bantuan program SPSS. Dari perhitungan melalui SPSS, akan diperoleh nilai

t_{hitung} , yang akan diinterpretasikan menggunakan kaidah pengujian. Aturan uji t mengacu pada pendapat Muncarno (2017) yaitu dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 5% atau 0,05, dengan aturan pengambilan keputusan sebagai berikut: dengan aturan pengambilan keputusan sebagai berikut: jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) di terima, sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a ditolak. Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

$H_a =$ Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS antara kelas eksperimen dan kontrol di SD N 4 Metro Barat.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 4 Metro Barat. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran tersebut, yang ditunjukkan melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Pada perhitungan *N-Gain*, kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 57%. yang termasuk dalam kategori cukup efektif sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 34% yang termasuk dalam kategori kurang efektif. Dengan demikian, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol. di buktikan juga dengan analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, yaitu $6,605 > 4,54$. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,021 < 0,05$. Maka H_a diterima. Artinya, model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 4 Metro Barat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan sebelumnya, berikut beberapa saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD N 4 Metro Barat:

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam pembelajaran dengan mengatasi rasa kurang percaya diri, menghindari kejenuhan, serta menumbuhkan semangat untuk belajar dan rasa ingin tahu terhadap materi baru. Sikap

tersebut dapat membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

2. Pendidik

Pendidik sebaiknya menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media aplikasi *wordwall* dalam proses pembelajaran. Model ini dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan membantu mereka memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik. Pendidik diharapkan melibatkan peserta didik secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa fasilitas yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning*. Tentunya dengan fasilitas yang mendukung, proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan maksimal.

4. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan informasi mengenai penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian lebih lanjut diharapkan dapat mengeksplorasi penggunaan metode pembelajaran lain yang relevan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., dan Sopian, S. B. P. 2022. Pengembangan Aplikasi Games Edukatif *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Ananda, R., dan Rohman, F. 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: (E. S. Siregar, Ed.). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Aprillia, D. P., Tryanasari, D., dan HS, A. K. 2024. Efektivitas Penggunaan Media *Game* Edukasi *Word Wall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Karangtengah 4 Ngawi. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/5474>
- Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Armedyatama, F. 2021. Teori Belajar Humanistik dan Implikasinya dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1). <https://doi.org/10.24036/annuha.v1i1.12>
- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., dan Balqis, M. 2023. Analisis Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1. <https://journal.csspublishing.com/index.php/ijm/article/view/150>
- Astuti, E. P., dan Kunci, K. 2022. Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. 3, 671–680. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.177>
- Asyafah, A. 2019. Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 2599–2481. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Budiastuti, P. N., dan Rosdiana, R. 2023. Analisis Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Teks Cerita Inspiratif Kelas IX SMP Di Kabupaten Bogor Utara. 3(1), 39–45. <https://doi.org/10.55215/triangulasi.v3i1.5129>
- Budiastuti, P., Soenarto, S., dan Ramndani, H. W.. 2021. Analisis Tujuan Pembelajaran dengan Kompetensi Dasar pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan.

- Jurnal Edukasi Elektro*, 05(1), 39–48.
<https://doi.org/10.21831/jee.v5i1.37776>
- Dakhi, A. S. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2). <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1758>
- Damayanti, A., dan Setyaningsih, M. 2022. Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantu Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5653–5660.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/3282>
- Damayanti, I. P., Sari, F. W., dan Sutriyani, W. 2022. Peran Guru dalam Menerapkan Model Kooperatif *Learning Tipe NHT (Numbered Head Together)* di Sekolah Dasar. *Jurnal Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 13–23. <https://doi.org/10.35912/jahidik.v2i1.1268>
- Djamal, F. 2017. Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.46576/jsa.v2i1.115>
- Djamaludin, A., dan Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kaaffah Learning Center.
- Fadilah, A., Nurzkiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., dan Setiawan, U. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F., 2022. Memahami Makna Tes, Pengukuran (*Measurement*), Penilaian (*Assessment*), dan Evaluasi (*Evaluation*) dalam Pendidikan. *Jurnal Education and development*, 10.
<https://doi.org/10.37081/ed.v10i3.3861>
- Fitria, Y., Eliyasni, R., dan Yukitama, R. 2018. Perubahan Belajar Sains Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Terintegrasi (Terpadu) Melalui Model *Discovery Learning Change Of Science Learn Of Elementary School Students In Discovery Model Integrated Theamtic Learning*. 2(2).
<https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i2.102705>
- Gunawan, Kustianti, L., dan Hariani, L. sri. 2018. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. *Jurnal Penelitian IPS*, 12.
<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI/article/view/4840>
- Hasan. 2022. Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat pada STMIK Tidore Mandiri. *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer*, 2(1), 23.
<http://ejournal.stmik-tm.ac.id/index.php/jurasik/article/view/32>
- Herawati. 2020. Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4.
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>

- Hudayana, N. A., Sa'adah, U., Nurwiani, dan Trisanti, L. B. 2023. Penguatan Motivasi Siswa dalam Menyelesaikan Soal Bilangan Bulat Melalui *Game Wordwall* di MTsN 9 Jombang. *Community Education Engagement Journal*, 4(2). <https://doi.org/10.25299/ceej.v4i2.10006>
- Imanulhaq, R., dan Prastowo, A. 2022. *Edugame Wordwall* : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 2655–6804.: <https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.639>
- Irawan, P., Muhsom, dan Astuti, N. 2024. *Audio Visual Assisted Problem Based Learning on Student Learning Outcomes in Class V Elementary Schools. TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 12(10). <http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v11i1.21249>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., dan Nasruddin, N. 2021. Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <http://dx.doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Jelita, M., dan Ramdhan, L. 2023. Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i3.16174>
- Karo, I. S. R. K., dan Rohani. 2018. Manfaat Media dalam Pembelajaran. Oleh. *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1). <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Kelana, J. B., dan Wardani, D. S., 2021 *Model Pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- Laila, R. N., Abduh, M., dan Wulansari. 2024. Peningkatan Berpikir Kritis dengan Model *Discovery Learning* Berbantu Media Interaktif *Wordwall* Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2). <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.15081>
- Magdalena, I., Hidayah, A., dan Safitri, T. 2021. Analisis Kemampuan Peserta Didik pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. Dalam *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Nomor 1). <https://doi.org/10.36088/nusantara.v3i1.1167>
- Mardicko, A. 2022. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6349>
- Marisya, A., dan Sukma, E. 2020. Konsep Model *Discovery Learning* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.697>
- Mirdad, J. 2020. Model-model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). (*Indonesia jurnal Sakinah*) *Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam*, 2(1). <https://doi.org/10.2564/js.v2i1.17>

- Mukaramah, M., Kustina, R., dan Rismawati. 2020. Menganalisis Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning* Berbasis Audiovisual Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1). <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/12>
- Muncarno. 2017. *Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Group.
- Mytra, P., Asrafiani, A., Budi, A., Hardiana, H., dan Irmayanti, I. 2022. Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran Matematika. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(2), 45–54. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i2.1253>
- Nurwahidin, M., Pangestu, D., Pratama, M. J., dan Habibi, R. K. 2023. Model Pembelajaran *Discovery learning* Kurikulum Merdeka Belajar Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.23960/jpmip.v2i2.215>
- Nuryani, S., Hamdani Maula, L., Khaleda Nurmeta, I., dan Artikel, R. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <http://dx.doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Pagarra, H., Swaluddin, A., Kirmsanto, W., dan Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pangestu, D. 2017. Pengembangan Lks Berbasis Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (Disertasi Doktor, Universitas Lampung). <https://onsearch.id/Record/IOS4198.26922>
- Partasiwi, N., Lestari, Y. D., Elvadola, C., dan Pangestu, D. 2023. Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pengukuran Sudut pada Siswa Kelas IVB SDN 1 Penengahan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(1). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.720>
- Pramoto, E. 2023. *Model Discovery Learning dan Problematika Hasil Belajar*. Lombok Tengah: Penerbit P4I.
- Prasetyo, A. D., dan Abduh, M. 2021. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model *Discovery Learning* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Purwanto. 2012. *Evaluasi Hasil Belajar*. Jogyakarta: Pustaka Belajar
- Qodir, A. 2017. Teori Belajar Humanistik dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogik*, 04(02). <https://doi.org/10.33650/pjp.v4i2.17>
- Qur'ani, B. 2023. *Belajar dan Pembelajaran* (I. Hamsar, Ed.). Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Rahayu, I. T., Pramuswari, M. F., Santya, M., Oktariani, R., & Fatimah, S. 2023. Analisis Hasil Pengaruh Perkembangan Iptek Terhadap Hasil Belajar Siswa

- SD/MI. Dalam *Hypothesis : Multidisciplinary Journal of Social Sciences* (Vol. 01). <http://dx.doi.org/10.62668/hypothesis.v2i01.645>
- Rahmadayanti, D., dan Hartoyo, A. 2022. Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187
<http://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Rahmah, S. 2022. Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2,.
<http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula>
- Rahmawati, I. L., Hartono, H., & Nugroho, S. E. 2015. Pengembangan Asesmen Formatif untuk Meningkatkan Kemampuan *Self Regulation* Siswa pada Tema Suhu dan Perubahannya. *USEJ*, 4(2).
<https://doi.org/10.15294/usej.v4i2.7922>
- Rahman, S. 2021. Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
<https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/psnpd/article/view/1076>
- Rismaini, L., dan Devita, D. 2023. Efektivitas Media Kantong Gambar pada Perkalian Bilangan Dua Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SD N 14 Ranah Pesisir. <https://ojs.stkip-ahlussunnah.ac.id/index.php/jipa/article/view/249>
- Rutonga, R. 2017. Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 195–207. <https://doi.org/10.31326/jipgsd.v1i02.110>
- Safira, N., Amalia, A. R., Anjani, S. F., Mufadillah, E., Putri, M. A., & Hanif, M. 2023. Pengaruh *Game Wordwall Match Up* dan *Wordsearch* Terhadap Kognitif Siswa SD Laboratorium Percontohan Upi Serang. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(1). <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v8i1.13967>
- Salsabila, A., dan Puspitasari. 2020. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2, 278–288.
<https://doi.org/10.36088/pandawa.v2i2.800>
- Salsabila, S., Nugraha, A. B., dan Gusmaneli, G. 2024. *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan*. 4(2), 100–110.
<https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>
- Sari, N. M., Fitria, D., Fauziah, S., Putri Rizkia, N., Nur Hoiriyah, V., dan Wasito, M. 2024. Persepsi Guru terhadap Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2).
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.433>
- Sari, P. M., dan Yarza, H. N. 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dan *Wordwall* pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-guru SDIT Al-Kahfi. *Jurnal*

- Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 04(2).
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sekarsari, F. D. F. P., Wicaksono, A. G., dan Safarudin. 2023. Analisis Model Pembelajaran *Discovery Learning* pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation*, 3(1), 213.
<https://doi.org/10.46229/elia.v3i1.648>
- Septiana, N. A., dan Winangun, I. M. A. 2023. Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1).
<https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/pgsd/article/view/3479>
- Setiawati, S. M. 2018. Telaah Teoritis: Apa itu Belajar ? *HELPER Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31.
<https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458>
- Setyo, A. A., Layn, R., & Trisnawati, N. F. 2022. Efektivitas Pembelajaran Geometri Analitik Memanfaatkan Bahan Ajar Digital Multimodal. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(2), 98-105.
<https://doi.org/10.23887/jppmi.v11i2.1713>
- Sinaga, R., dan Simarmata, E. J. 2020. Media Gambar terhadap *Diskalkulia* di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(2).
<https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v7i2.1135>
- Siregar, E., dan Wiidyaningrum, R. 2015. *Belajar dan pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Siregar, M. D., Dewa, I., dan Partha, P. 2020. Mengatasi Masalah Belajar Membaca Melalui Tutor di SD Negeri 2 Selong. *Jurnal Konseling Pendidikan Siregar; Partha*, 4(1), 20–26.
<https://doi.org/10.29408/jkp.v4i1.2598>
- Soegiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RdnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sumilat, JM, Supit, P., Sinombor, VM, Mewengkang, DV, dan Sambenaung, K. 2023. Model Pembelajaran Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9 (20), 956-966. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10421041>
- Syahrizal, H., dan Jailani, M. S. 2023. Jenis-jenis Penelitian dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*.
<https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>
- Tiara, V., Liska, F., Alya, R., dan Barella, Y. 2024. Menggali Potensi Problem Based Learning: Definisi, Sintaks, dan Contoh Nyata. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(2), 121–128. <https://doi.org/10.62383/sosial.v2i2.153>
- Wahab, G., dan Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab

- Widayanthi, D. G. C., Subhaktiyasa, P., dan Hariyono. 2024. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: Sonpedia.
- Wijayanti, I. D., dan Ekantini, A. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>
- Yuhana, A. N., dan Aminy, F. A. 2019. Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>
- Zahir, A., dan Nasser, R. 2022. Implementasi Kurikulum Merdeka Jenjang SD Kabupaten Luwu Timur. *IPMAS*, 2(2). <https://doi.org/10.54065/ipmas.2.2.2022.228>