

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA  
*WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV  
SDN 2 GONDANGREJO**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**GALUH RAMADHAN  
2113053063**



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

## ABSTRAK

### **PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 2 GONDANGREJO**

Oleh

**GALUH RAMADHAN**

Masalah pada penelitian adalah rendahnya hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik di kelas IV SDN 2 Gondangrejo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *wordwall*. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 37 dan sampel yang digunakan yaitu 37 peserta didik, sampel ditentukan dengan teknik sampel jenuh. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar pendidikan pancasila, dengan hasil perolehan nilai  $F_{hitung} (8,38) > F_{tabel} (4,54)$ . Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**Kata kunci:** *discovery learning*, hasil belajar, pendidikan pancasila

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF DISCOVERY LEARNING MODEL ASSISTED BY WORDWALL MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN PANCASILA EDUCATION SUBJECTS CLASS IV SDN 2 GONDANGREJO**

**By**

**GALUH RAMADHAN**

The problem in the study is the low learning outcomes of pancasila education of students in grade IV of SDN 2 Gondangrejo. This study aims to determine the effect of the discovery learning model assisted by wordwall media. The type of research used is quantitative with an experiment method using a non-equivalent control group design. The population in this study was 37 and sample was 37 students, the sample was determined using the saturated sample technique. The data analysis technique used a simple linear regression test. The results of this study indicate that the application of the discovery learning model assisted by wordwall media has a significant effect on the learning outcomes of pancasila education, with the results of the  $F_{count} (8,38) > F_{table} (4,54)$ . This indicates that the use of this learning model is effective in improving student learning outcomes.

**Keywords:** *discovery learning*, learning outcomes, pancasila education

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA  
*WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV  
SDN 2 GONDANGREJO**

**Oleh**

**GALUH RAMADHAN**

**Skripsi**

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

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



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

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA  
DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 2  
GONDANGREJO**

Nama Mahasiswa : ***Galuh Ramadhan***

No. Pokok Mahasiswa : 2113053063

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

**Dayu Rika Perdana, M.Pd.**  
NIK 231502870709201

Dosen Pembimbing II

**Siti Nuraini, M.Pd.**  
NIK 232104940804101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si**  
NIP 197412202009121002

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

Ketua : **Dayu Rika Perdana, M.Pd.**

Sekretaris : **Siti Nuraini, M.Pd.**

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

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**  
NIP. 198705042014041001

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 20 Maret 2025**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Galuh Ramadhan  
NPM : 2113053063  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 2 Gondangrejo" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Metro, 10 Maret 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Galuh Ramadhan  
NPM. 2113053063

## RIWAYAT HIDUP



Galuh Ramadhan dilahirkan di Canggü, Lampung Barat, Provinsi Lampung, pada tanggal 03 November 2003. Peneliti merupakan anak bungsu dari pasangan Bapak Jasir dan Ibu Niswati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri Canggü lulus pada tahun 2014
2. SMP Negeri Sekuting Terpadu lulus pada tahun 2017
3. SMA Negeri 1 Liwa lulus pada tahun 2020

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN. Selama di PGSD peneliti pernah mengikuti kegiatan organisasi mahasiswa yaitu Forkom PGSD dari tahun 2022 sebagai staff divisi soshumas dan pada tahun 2023 peneliti menjadi ketua divisi pendidikan.

### **MOTTO**

“Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar. Keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang sentiasa berusaha”

(B. J. Habibie)

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrahmanirrahim**

Dengan penuh rasa syukur atas segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah Swt. Sehingga dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini terselesaikan.

Saya persembahkan tulisan ini kepada:

### **Orang Tuaku Tercinta**

**Bakku Jasir dan Makku Niswati**, yang telah memberikan cinta, dukungan, dan doa yang tak ternilai sepanjang perjalanan hidupku. Perjalanan ini tidak akan terwujud tanpa kehadiran dan semangat yang selalu diberikan. Skripsi ini adalah bukti dari kasih sayang dan usaha keras kalian yang telah membimbing saya sampai titik ini. Semoga dengan prestasi kecil ini dapat menjadi penghargaan atas segala perhatian dan cinta yang kalian berikan. Namun ucapan terima kasihku pada bapak dan ibu hanya bisa ku ucapkan lewat terima kasih dan doa-doa, semoga Allah selalu menguatkan pundak bapak dan ibu serta selalu dijaga Allah Swt. Aamiin.

**Abangku tersayang**, yang senantiasa mendoakan, memberi dukungan untuk menyelesaikan skripsi dan menyemangati agar menjadi orang sukses dan membanggakan keluarga.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

## SANWACANA

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SDN 2 Gondangrejo” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terimakasih 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 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 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
4. Fhadillah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung serta memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
5. Drs. Rapani, M.Pd., Dosen Pembahas, penguji utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.

6. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Dosen Pembimbing I, Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Siti Nuraini, M.Pd., Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Dosen dan Tenaga Kependidikan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Ibu Suesti, S.Pd., SD., Ibu Siti Nur Aisyah, S.Pd., dan Ibu Anis, S.Pd., yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
10. Peserta didik kelas IV A dan IV B SD Negeri 2 Gondangrejo yang telah berpartisipasi dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
11. Sahabatku “SB Squad” yang selalu membantu serta memberikan banyak hal positif dalam penulisan skripsi ini, terima kasih untuk kebersamaan yang telah terjalin hingga nanti kita sukses semua.
12. Presdiv Pendidikan 23 Mellyza dan Irvanda terima kasih sudah memberikan semangat dan *support* dalam proses pencapaian sarjana pendidikan ini.
13. Rekan-rekan mahasiswa PGSD FKIP Unila angkatan 2021 dan kelas A terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang diberikan selama ini.
14. Forkom PGSD FKIP Unila Kabinet Satya Arunika. Terima kasih atas kebersamaan, kebahagiaan, suka duka, dan pengalaman yang luar biasa. Forkom PGSD bukan hanya sekedar organisasi tetapi sudah menjadi rumah terbaik.
15. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, namun semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandarlampung, Februari 2025

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Galuh Ramadhan', is placed over a light gray rectangular background.

Galuh Ramadhan

NPM. 2113053063

## DAFTAR ISI

Halaman

|                                                     |             |
|-----------------------------------------------------|-------------|
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                           | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                          | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>                         | <b>ix</b>   |
| <br>                                                |             |
| <b>I. PENDAHULUAN .....</b>                         | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah .....                     | 1           |
| B. Identifikasi Masalah .....                       | 6           |
| C. Batasan Masalah .....                            | 7           |
| D. Rumusan masalah .....                            | 7           |
| E. Tujuan Masalah .....                             | 7           |
| F. Manfaat .....                                    | 7           |
| <br>                                                |             |
| <b>II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                    | <b>9</b>    |
| A. Kajian Teori .....                               | 9           |
| 1. Belajar.....                                     | 9           |
| a. Pengertian Belajar.....                          | 9           |
| b. Teori Belajar .....                              | 10          |
| c. Prinsip-prinsip Belajar .....                    | 13          |
| 2. Pembelajaran.....                                | 14          |
| a. Pengertian Pembelajaran.....                     | 14          |
| b. Komponen-komponen Pembelajaran.....              | 15          |
| 3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila .....          | 16          |
| a. Pengertian Pendidikan Pancasila .....            | 16          |
| b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila .....   | 17          |
| 4. Hasil Belajar .....                              | 18          |
| a. Pengertian Hasil Belajar .....                   | 18          |
| b. Indikator Hasil Belajar.....                     | 20          |
| c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....      | 21          |
| 5. Model Pembelajaran .....                         | 23          |
| a. Pengertian Model Pembelajaran .....              | 23          |
| b. Macam-macam Model Pembelajaran .....             | 24          |
| 6. Model <i>Discovery Learning</i> .....            | 24          |
| a. Pengertian Model <i>Discovery Learning</i> ..... | 24          |

|             |                                                                |           |
|-------------|----------------------------------------------------------------|-----------|
| b.          | Karakteristik Model <i>Discovery Learning</i> .....            | 26        |
| c.          | Langkah-langkah Model <i>Discovery Learning</i> .....          | 27        |
| d.          | Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Discovery Learning</i> ..... | 28        |
| 7.          | Media Pembelajaran .....                                       | 31        |
| a.          | Pengertian Media Pembelajaran .....                            | 31        |
| b.          | Jenis-jenis Media Pembelajaran.....                            | 32        |
| 8.          | Media <i>Wordwall</i> .....                                    | 33        |
| a.          | Pengertian Media <i>Wordwall</i> .....                         | 33        |
| b.          | Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Wordwall</i> .....           | 35        |
| c.          | Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Wordwall</i> .....         | 36        |
| B.          | Penelitian Relevan .....                                       | 36        |
| C.          | Kerangka Pikir .....                                           | 39        |
| D.          | Hipotesis Penelitian .....                                     | 39        |
| <b>III.</b> | <b>METODE PENELITIAN.....</b>                                  | <b>41</b> |
| A.          | Jenis dan Desain Penelitian .....                              | 41        |
| B.          | <i>Setting</i> Penelitian .....                                | 42        |
| C.          | Prosedur Penelitian .....                                      | 42        |
| D.          | Populasi dan Sampel .....                                      | 43        |
| 1.          | Populasi Penelitian .....                                      | 43        |
| 2.          | Sampel Penelitian .....                                        | 44        |
| E.          | Variabel Penelitian .....                                      | 45        |
| 1.          | Variabel <i>Independent</i> .....                              | 45        |
| 2.          | Variabel <i>Dependent</i> .....                                | 45        |
| F.          | Definisi Konseptual dan Operasional Variabel .....             | 45        |
| 1.          | Definisi Konseptual .....                                      | 45        |
| 2.          | Definisi Operasional .....                                     | 46        |
| G.          | Teknik Pengumpulan Data .....                                  | 46        |
| 1.          | Observasi .....                                                | 47        |
| 2.          | Dokumentasi.....                                               | 47        |
| 3.          | Tes .....                                                      | 47        |
| H.          | Instrumen Penilaian .....                                      | 48        |
| 1.          | Instrumen Non Tes .....                                        | 48        |
| 2.          | Instrumen Tes .....                                            | 49        |
| I.          | Uji Prasyarat Instrumen .....                                  | 50        |
| 1.          | Uji Validitas Tes.....                                         | 50        |
| 2.          | Uji Reliabilitas.....                                          | 52        |
| J.          | Teknik Analisis Data .....                                     | 53        |
| 1.          | Teknik Analisis Data .....                                     | 53        |
| 2.          | Uji Prasyarat Analisis Data.....                               | 54        |
| 3.          | Uji Hipotesis.....                                             | 55        |
| <b>IV.</b>  | <b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>                               | <b>56</b> |
| A.          | Hasil Penelitian .....                                         | 56        |
| 1.          | Pelaksanaan Penelitian.....                                    | 56        |
| 2.          | Deskripsi Data Hasil Penelitian .....                          | 57        |
| 3.          | Analisis Data Penelitian.....                                  | 58        |
| 4.          | Hasil Uji Persyaratan Analisis Data.....                       | 71        |

|                                      |           |
|--------------------------------------|-----------|
| B. Hasil Pembahasan .....            | 73        |
| <b>V.    SIMPULAN DAN SARAN.....</b> | <b>78</b> |
| A. Simpulan .....                    | 78        |
| B. Saran .....                       | 79        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>          | <b>81</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                | <b>86</b> |

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                                                                      | Halaman |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Data Nilai Pendidikan Pancasila pada PTS SD Negeri 2 Gondangrejo.....                                   | 4       |
| 2. Revisi Taksonomi Bloom Domain Kognitif.....                                                             | 20      |
| 3. Tingkat Domain Psikomotorik Kongkret dan Abstrak.....                                                   | 21      |
| 4. Langkah-langkah Model <i>Discovery Learning</i> .....                                                   | 27      |
| 5. Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo Tahun Pelajaran<br>2024/2025 .....                | 44      |
| 6. Kisi-kisi Instrumen Keterlaksanaan <i>Discovery Learning</i> .....                                      | 48      |
| 7. Rubrik Penilaian Aktivitas <i>Discovery Learning</i> .....                                              | 49      |
| 8. Kisi-kisi Instrumen Tes .....                                                                           | 50      |
| 9. Klasifikasi Validitas .....                                                                             | 51      |
| 10. Hasil Uji Validitas Tes .....                                                                          | 51      |
| 11. Klasifikasi Reabilitas .....                                                                           | 52      |
| 12. Kriteria Uji <i>N-Gain</i> .....                                                                       | 54      |
| 13. Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....                                                                    | 56      |
| 14. Deskripsi Hasil Penelitian .....                                                                       | 57      |
| 15. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....                                       | 58      |
| 16. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....                                       | 59      |
| 17. Rata-rata hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....                              | 60      |
| 18. Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....                           | 62      |
| 19. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....                                          | 63      |
| 20. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....                                          | 64      |
| 21. Rata-rata hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....                                  | 66      |
| 22. Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....                              | 67      |
| 23. Rata-rata Selisih Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas<br>Kontrol ..... | 68      |
| 24. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....                                                  | 70      |
| 25. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas.....                                                                 | 71      |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar                                                                                  | Halaman |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Level Domain Afektif .....                                                           | 21      |
| 2. Kerangka Pikir.....                                                                  | 39      |
| 3. Desain Penelitian.....                                                               | 41      |
| 4. Grafik Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....         | 59      |
| 5. Grafik Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....        | 60      |
| 6. Grafik Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen..... | 61      |
| 7. Grafik Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....            | 64      |
| 8. Grafik Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....            | 65      |
| 9. Grafik Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....   | 67      |
| 10. Grafik Diagram Batang Rata-rata Selisih <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....    | 69      |
| 11. Grafik Diagram Batang Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....        | 70      |

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Halaman

### DOKUMEN SURAT-SURAT

|                                                  |     |
|--------------------------------------------------|-----|
| 1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....        | 87  |
| 2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan .....    | 88  |
| 3. Surat Izin Uji Coba Instrumen .....           | 89  |
| 4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen .....        | 90  |
| 5. Surat Izin Penelitian .....                   | 91  |
| 6. Surat Balasan Izin Penelitian.....            | 92  |
| 7. Lembar Validasi Soal Evaluasi .....           | 93  |
| 8. Lembar Validasi LKPD.....                     | 100 |
| 9. Surat Keterangan Validasi Modul Ajar .....    | 102 |
| 10. Lembar Validasi Media Aplikasi Wordwall..... | 103 |

### INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

|                                                                             |     |
|-----------------------------------------------------------------------------|-----|
| 11. Kisi-kisi Instrumen Tes .....                                           | 106 |
| 12. Soal Evaluasi serta Kunci Jawaban (yang diajukan) .....                 | 107 |
| 13. Dokumentasi Jawaban Uji Coba Instrumen Peserta Didik.....               | 114 |
| 14. Soal yang dipakai .....                                                 | 115 |
| 15. Dokumentasi Jawaban <i>Pretest</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen ..... | 120 |
| 16. Dokumentasi Jawaban <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen..... | 121 |
| 17. Dokumentasi Jawaban <i>Pretest</i> Peserta Didik Kelas Kontrol.....     | 122 |
| 18. Dokumentasi Jawaban <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas Kontrol .....   | 123 |
| 19. Klasifikasi Soal Evaluasi Berdasarkan Ranah Kognitif .....              | 124 |
| 20. Modul Ajar Kelas Eksperimen .....                                       | 125 |
| 21. Modul Ajar Kelas Kontrol.....                                           | 130 |
| 22. LKPD .....                                                              | 134 |
| 23. Bahan Ajar.....                                                         | 149 |

### DATA VALIDITAS DAN RELIABILITAS

|                                                                                                                    |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 24. Hasil Uji Validitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> menggunakan <i>Microsoft office excel</i> 2016 .....    | 156 |
| 25. Hasil Uji Reliabilitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> menggunakan <i>Microsoft office excel</i> 2016 ..... | 157 |

## HASIL PENELITIAN

|                                                                                     |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 26. Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....                                | 159 |
| 27. Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....                               | 160 |
| 28. Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....                                   | 161 |
| 29. Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....                                  | 162 |
| 30. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen .....                                      | 163 |
| 31. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol .....                                         | 164 |
| 32. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....                      | 165 |
| 33. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....                     | 169 |
| 34. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....                         | 173 |
| 35. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....                        | 177 |
| 36. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen .....                                    | 181 |
| 37. Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol .....                                       | 182 |
| 38. Uji Hipotesis .....                                                             | 183 |
| 39. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik pada Model <i>Discovery Learning</i> ..... | 186 |

## TABEL-TABEL STATISTIK

|                                                     |     |
|-----------------------------------------------------|-----|
| 40. Tabel Nilai-nilai <i>r Product Moment</i> ..... | 188 |
| 41. Tabel Nilai-nilai Chi Kuadrat .....             | 189 |
| 42. Tabel 0-Z Kurva Normal Kelas Eksperimen .....   | 190 |
| 43. Tabel 0-Z Kurva Normal Kelas Kontrol .....      | 191 |
| 44. Tabel Distribusi F .....                        | 192 |

## DOKUMENTASI PENELITIAN

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| 45. Dokumentasi Foto Kegiatan ..... | 194 |
|-------------------------------------|-----|

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bidang kehidupan yang dapat terpengaruh oleh digitalisasi. Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dalam melakukan kegiatan latihan dan bimbingan sebagai bentuk Upaya dalam menyiapkan peserta didik bagi kehidupan di masa yang akan datang (Aspi, 2022). Sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya agar dapat mengontrol kepribadian, sikap, kecerdasan, dan moral mereka. Digitalisasi dalam Pendidikan dimaknai sebagai sebuah proses pemindahan yang dilakukan dalam bidang Pendidikan ke dalam bentuk digital agar dapat tercapainya tujuan Pendidikan (Anita, 2022). Digitalisasi Pendidikan merupakan pengelolaan sistem yang menggunakan teknologi sebagai alat dalam mencapai pemindahannya (Ma'rufah, 2022). Setiap aspek Pendidikan diharuskannya menggunakan teknologi dalam setiap aspeknya seperti, kurikulum, administrasi, media, dan metode yang digunakan.

Seperti yang terdapat dalam Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang NRI No. 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

P21 (*Partnership for 21st Century Learning*) mengembangkan *framework* pembelajaran di abad 21 yang menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan kemampuan dibidang teknologi, media dan

informasi, keterampilan pembelajaran dan inovasi serta keterampilan hidup dan karir (P21, 2015). *Framework* ini juga menjelaskan tentang keterampilan, pengetahuan dan keahlian yang harus dikuasai agar peserta didik dapat sukses dalam kehidupan dan pekerjaannya.

Paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pentingnya pengembangan kemampuan peserta didik untuk aktif mencari dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber yang tersedia. Proses ini, peserta didik didorong untuk merumuskan permasalahan secara kritis, menganalisis data dengan pendekatan logis, serta melatih kemampuan berpikir analitis untuk menemukan solusi yang relevan. Pembelajaran ini menitik beratkan pada keterampilan kerja sama dan kolaborasi, baik dalam kelompok kecil maupun dalam kelompok besar, guna menyelesaikan masalah secara efektif. Paradigma ini bertujuan membentuk individu adaptif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan dunia yang terus berkembang (Wijaya, 2016).

Beberapa konsep pendidikan abad 21 yang telah diadaptasi oleh Kemendikbud Indonesia untuk dapat mengembangkan kurikulum dari tingkat Sekolah Dasar (SD), selanjutnya Sekolah Menengah Pertama (SMP), kemudian Sekolah Menengah Atas (SMA) konsep-konsep tersebut antara lain. a) keterampilan abad 21 (*21st century skills*). b) pendekatan ilmiah (*scientific approach*). c) pembelajaran otentik dan penilaian otentik (*authentic learning & authentic assesment*). Selanjutnya dari beberapa konsep tersebut disesuaikan untuk mengembangkan pendidikan menuju Indonesia lebih kreatif pada 2045, Daryanto & Karim dalam (Khasanah, 2019).

Perubahan pola pendidikan pada abad 21 yang terasa pada saat ini merupakan salah satu ciri era globalisasi atau disebut dengan era keterbukaan (*era of oppenes*), ini dibuktikan dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan (*science*) dan Teknologi (*technology*). Seorang pendidik harus memiliki satu langkah perubahan dalam abad ini, seperti merubah teknik tradisional (ceramah) yang berpusat pada pendidik, menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga lebih

berpusat pada peserta didik agar mampu mengembangkan mutu sumber daya manusia (SDM) dan mutu pendidikan.

Pendidik yang diharapkan mampu mengembangkan potensi mutu pendidikan tercantum dalam slogan Ki Hajar Dewantara yang termaktub di slogan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Tut Wuri Handayani), yaitu: Pendidik yang sering disebut pendidik diwajibkan memiliki peran untuk mendorong peserta didik secara aktif dalam mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik dan mampu menjadi model dalam pembelajaran atau tauladan (*leaner model*), serta pendidik harus mengikuti perkembangan arus pendidikan *alakhir*, yang sebenarnya pendidik dan peserta didik mampu belajar bersama.

Menurut hasil survei mengenai sistem pendidikan menengah di dunia pada tahun 2018 yang dikeluarkan oleh PISA (*Programme for International Student Assesment*) pada tahun 2019 lalu, Indonesia menempati posisi yang rendah yakni ke-74 dari 79 negara lainnya dalam survei. Dengan kata lain, Indonesia berada di posisi ke-6 terendah dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Hal ini merupakan kondisi yang sangatlah memprihatinkan. Tentu sangat disayangkan, dengan sumber daya manusia (SDM) yang cukup banyak, seharusnya pendidikan bisa meningkatkan kualitas SDM Indonesia namun nyatanya tidak seperti itu.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada penelitian pendahuluan yang dilakukan penelitidengan pendidik pada tanggal 28 November 2024 yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Gondangrejo menunjukkan bahwa selama kegiatan pembelajaran yang berlangsung peserta didik belum terlihat aktif. Hal ini disebabkan penggunaan model dalam pembelajaran masih kurang bervariasi sehingga peserta didik sulit untuk mengembangkan kreativitasnya. Penerapan pembelajaran umumnya masih masih berpusat pada pendidik (*teacher center*) dan kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan akhirnya mereka tidak terbiasa untuk menggali potensi kreativitas mereka. Hal ini juga dipengaruhi oleh

belum optimalnya penggunaan media pembelajaran dan ketersediaan media pembelajaran yang kurang memenuhi kebutuhan peserta didik.

Data nilai tengah semester ganjil peserta didik kelas IV yang diperoleh dinyatakan masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat terlihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 1. Data Nilai Pendidikan Pancasila pada STS SD Negeri 2 Gondangrejo**

| Kelas             | Jumlah Peserta Didik | Nilai Pendidikan Pancasila |                        |
|-------------------|----------------------|----------------------------|------------------------|
|                   |                      | KKTP 75                    |                        |
|                   |                      | Belum Tercapai (<75)       | Tercapai ( $\geq 75$ ) |
| IV-A              | 20                   | 5                          | 15                     |
| IV-B              | 17                   | 17                         | 0                      |
| Jumlah            | 37                   | 22                         | 15                     |
| Presentase (100%) | 100                  | 59,45                      | 40,54                  |

Sumber: Dokumentasi nilai PTS kelas IV semester ganjil

Berdasarkan tabel 1 dan hasil penelitian pendahuluan, hasil STS pembelajaran Pendidikan Pancasila semester ganjil di atas, dapat diketahui bahwa di kelas IV terdapat 15 orang peserta didik (40,54%) yang telah mencapai ketuntasan, sementara terdapat 22 orang peserta didik (59,45%) yang belum mencapai ketuntasan dari KKTP yang telah ditetapkan yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang belum tercapai lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang tercapai.

Penyebab rendahnya hasil belajar karena peserta didik kurang memahami tentang dirinya. Dalam proses pembelajaran, peserta didik harus mengenal kemampuan yang ada pada dirinya atau yang disebut dengan kecerdasan intrapersonal, untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Faktor internal yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar adalah minat, kecerdasan, motivasi serta kesehatan. Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Astuti, 2020). Cara yang dapat digunakan untuk memperbaiki hasil belajar yaitu pendidik harus mampu memilih dan menggunakan model pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga dapat memotivasi peserta

didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar dapat lebih baik. Salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran *discovery learning*.

*Discovery Learning Method* adalah gaya belajar aktif dan langsung yang dikembangkan oleh Jerome Bruner pada tahun 1960-an. Bruner menekankan bahwa belajar itu harus sambil melakukan atau *learning by doing*. Metode ini, peserta didik secara aktif berpartisipasi, bukan hanya menerima pengetahuan secara pasif. *Discovery Learning* menunjukkan pendekatan instruksional umum yang mewakili pengembangan pembelajaran konstruktivis untuk lingkungan belajar berbasis sekolah.

Model *discovery learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan menemukan konsep pembelajarannya sendiri (Marisya, 2020). *Discovery learning* adalah proses mental dimana peserta didik mengasimilasi suatu konsep atau prinsip (Kristin, 2016). Proses mental tersebut misalnya mengamati, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya. Teknik ini peserta didik dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, pendidik hanya membimbing dan memberikan instruksi.

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, proses belajar mengajar juga perlu didukung dengan media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu pendidik dalam memperkaya wawasan peserta didik, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh pendidik maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik (Nurfadhilla, 2021). Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik sehingga dapat

dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat menjadi stimulasi bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sebagai seorang pendidik juga harus mampu memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi sebagai wujud inovasi dalam pembelajaran serta dapat memacu peserta didik untuk berpikir kritis salah satunya yaitu dengan memanfaatkan game edukasi berbasis *website* yaitu *Wordwall* (Ma'rifah dan Mawardi, 2022).

*Wordwall este una din acele platforme care vin în ajutorul cadrului didactic pentru a face o lecție mai interactivă, mai frumoasă și cu mai mult stil, reușim să ne jucăm atât în cadrul orelor, cât și acasă* (Cazacioc, 2020).

*Wordwall* di atas dapat diartikan bahwa *wordwall* adalah salah satu *platform* yang membantu pendidik untuk membuat pelajaran lebih interaktif, lebih indah dan dengan lebih banyak gaya, yang dapat dimainkan baik di kelas maupun di rumah (Cazacioc, 2020).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 2 Gondangrejo”.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 2 Gondangrejo tahun pelajaran 2024/2025 masih banyak yang belum mencapai KKTP.
2. Pendidik belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, salah satunya model *discovery learning*.

3. Pemanfaatan media pembelajaran belum optimal dan kurang memenuhi kebutuhan peserta didik.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Hasil belajar Pendidikan Pancasila (Y)
2. Model *discovery learning* berbantuan media *wordwall* (X)

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Terdapat Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Dasar?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Mengetahui Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Dasar”.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

#### **1. Secara Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan pedoman oleh pendidik untuk menyampaikan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

## 2. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi:

a) Peserta Didik

Membantu peserta didik dalam penguasaan materi dengan baik serta meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan *wordwall*.

b) Pendidik

Sebagai referensi bagi pendidik untuk memberikan pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas, serta mempermudah pendidik dalam melaksanakan pembelajaran model *discovery learning* berbantuan media *wordwall*.

c) Kepala Sekolah

Dapat memberikan kontribusi positif serta menyediakan fasilitas pembelajaran yang baik guna meningkatkan mutu pendidikan di sekolah melalui penerapan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall*.

d) Peneliti selanjutnya

Dapat menambah wawasan dan memberikan bahan pertimbangan kepada peneliti lain dalam mencari informasi lebih rinci mengenai pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Belajar**

##### **a. Pengertian Belajar**

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Secara harfiah, belajar adalah yang tidak tahu menjadi tahu. Secara keilmuan, belajar merupakan perilaku kognitif yang memerlukan tingkat keterbukaan kondisi tertentu yang akan menghasilkan perubahan perilaku atau disposisi untuk ditindak lanjuti (Akhiruddin, 2019).

Belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi (Hilgard dalam Ariani, 2022). Selanjutnya bersama-sama dengan Marquis, Hilgard memperbarui definisinya dengan menyatakan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembelajaran, dan lain-lain sehingga terjadi perubahan dalam diri.

Belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon (Thorndike dalam Peri, 2022). Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui indera. Respon adalah reaksi yang muncul ketika sedang belajar, yang berupa pikiran, perasaan atau gerakan peserta didik. Menurut pandangan Thorndike tersebut, perubahan tingkah laku akibat dari proses pembelajaran dapat berwujud konkret yang dapat diamati, atau tidak konkret yang tidak dapat diamati.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang ditandai dengan perubahan tingkah laku seseorang, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari kurang atau tidak memiliki sikap moral yang baik menjadi memiliki sikap moral yang lebih baik, dan dari tidak memiliki keterampilan menjadi memiliki keterampilan.

## **b. Teori Belajar**

Teori Belajar adalah suatu teori yang di dalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas maupun di luar kelas. Ada tiga teori belajar yang populer di kalangan para pendidik, yaitu teori behavioristik, kognitif, dan konstruktivisme.

### **1) Teori Belajar Behavioristik**

Teori belajar behavioristik merupakan suatu bentuk perubahan yang dialami individu berupa kemampuan dalam bentuk perubahan tingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil dari adanya stimulus dan respon (Shahbna, 2020). Menurut teori behavioristik, seseorang akan dianggap telah belajar ketika sudah menunjukkan perubahan perilaku setelah mengalami proses pembelajaran (Ariani, 2022). Jadi, belajar dapat diartikan sebagai

stimulus dan respon. *Input* merupakan stimulus dan *output* adalah respon yang dihasilkan dari stimulus yang diberikan.

## 2) Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif adalah teori belajar yang paling banyak digunakan di Indonesia. Teori belajar kognitif adalah teori belajar yang lebih mengutamakan proses pembelajarannya dibandingkan dengan hasil yang dicapai (Wisman, 2020). Teori kognitif adalah teori yang umumnya dikaitkan dengan proses belajar (Basyir, 2022). Kognisi adalah kemampuan psikis atau mental manusia yang berupa mengamati, melihat, menyangka, memperhatikan, menduga dan menilai. Dengan kata lain, kognisi menunjuk pada konsep tentang pengenalan.

Teori kognitif menyatakan bahwa proses belajar terjadi karena ada variabel penghalang pada aspek-aspek kognisi seseorang. Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar itu sendiri. Belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, lebih dari itu belajar melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.

Perkembangan kognitif yang terjadi pada anak oleh Piaget dibedakan atas empat taraf, yaitu (1) taraf sensori motor, (2) taraf pra operasional, (3) taraf operasional konkret, dan (4) taraf operasional formal (Basyir, 2022). Walaupun ada perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan, tetapi teori Piaget mengasumsikan bahwa seluruh peserta didik tumbuh dan melewati urutan perkembangan yang sama, namun pertumbuhan itu berlangsung pada kecepatan yang berbeda. Perkembangan kognitif sebagian besar bergantung seberapa jauh anak memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungan.

### 3) Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme adalah suatu usaha yang dilakukan untuk membangun tata hidup yang berbudaya modern (Ariani, 2022). Landasan dari teori belajar konstruktivisme adalah pembelajaran kontekstual. manusia membangun pengetahuan sedikit demi sedikit yang hasilnya disebarkan melalui konteks yang terbatas dan dalam waktu yang direncanakan. Teori ini ditekankan bahwa seseorang yang belajar memiliki tujuan untuk menemukan bakatnya, menambah pengetahuan atau teknologi, dan lain-lain yang dibutuhkan untuk mengembangkan dirinya.

Pengalaman-pengalaman yang telah dilewati oleh peserta didik, maka mereka akan memiliki hidup yang lebih dinamis dan pengetahuan akan bertambah. Konteks belajar mengajar, teori belajar dan pembelajaran konstruktivisme membebaskan peserta didik untuk membimbing sendiri pengetahuan yang dimiliki berdasarkan pengalaman. Konstruktivisme merupakan teori belajar yang mencoba menjelaskan bagaimana peserta didik belajar dengan membangun memahami untuk diri mereka sendiri (Akhiruddin, 2019).

Berdasarkan beberapa teori belajar yang telah dibahas sebelumnya, terdapat berbagai pendekatan yang dapat diterapkan dalam penelitian ini. Setiap teori memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, serta relevansi yang berbeda tergantung pada konteks dan tujuan penelitian. Setelah mempertimbangkan berbagai faktor, dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitif adalah pendekatan yang sesuai untuk digunakan dalam penelitian ini. Teori ini menekankan proses mental internal seperti persepsi, ingatan, dan pemrosesan informasi.

### c. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar ialah suatu interaksi yang berlangsung antara pembimbing dan peserta didik dengan tujuan supaya peserta didik memperoleh semangat belajar yang bermanfaat untuk dirinya sendiri. Selain itu, prinsip belajar juga bisa dipakai menjadi pedoman berpikir, pedoman berpegang dan menjadi sumber semangat supaya prosedur belajar dan pembelajaran bisa berjalan dengan baik antara pendidik dan peserta didik (Ariani, 2022).

Adapun beberapa prinsip belajar menurut para ahli diantaranya yakni: Prinsip belajar menurut Ngalim Purwanto dalam (Ariani, 2022) adalah.

1. Dalam belajar setiap peserta didik harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional
2. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga peserta didik mudah menangkap pengertiannya.
3. Belajar harus dapat menimbulkan motivasi yang kuat pada peserta didik untuk mencapai tujuan instruksional.
4. Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
5. Belajar memerlukan sarana cukup, sehingga anak dapat belajar dengan tenang.
6. Perlu ada interaksi peserta didik dengan lingkungannya.

Prinsip belajar menurut (Muis, 2013) adalah.

1. Prinsip kesiapan.
2. Prinsip motivasi.
3. Prinsip persepsi dan keaktifan.
4. Prinsip tujuan dan keterlibatan langsung.
5. Prinsip perbedaan individual.
6. Prinsip transfer, retensi dan tantangan.
7. Prinsip belajar kognitif.
8. Prinsip belajar afektif.
9. Prinsip pengulangan, balikan, penguatan dan evaluasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar meliputi menekankan keterlibatan aktif dan motivasi peserta didik, dengan materi yang sederhana dan

terstruktur, proses belajar harus bertahap, melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, serta didukung sarana yang memadai untuk menciptakan suasana belajar yang tenang.

## **2. Pembelajaran**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

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 (Ananda, 2023). Masing-masing komponen tidak bersifat parsial (terpisah) atau berjalan sendiri-sendiri, tetapi berjalan secara teratur, saling bergantung, komplementer dan berkesinambungan sehingga diharapkan melalui proses pembelajaran peserta didik dapat melakukan aktivitas belajar secara baik dan tentunya diharapkan pula hasil belajarnya berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan dapat tercapai pula.

*Instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk memengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal (Bunyamin, 2021). Proses pembelajaran adalah suatu *system* yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Ariani, 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses belajar peserta didik bersama pendidik dengan tujuan peserta didik dapat melakukan aktivitas belajar secara baik dan tentunya diharapkan pula hasil belajarnya berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan dapat tercapai.

## b. Komponen Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil integrasi dari beberapa komponen yang memiliki fungsi tersendiri dengan maksud agar ketercapaian tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Ciri utama dari kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi. Interaksi yang terjadi antara peserta didik dan lingkungan belajarnya, baik itu dengan pendidik, teman-temannya, alat, media pembelajaran, dan sumber-sumber belajar yang lain. Adapun ciri-ciri lainnya dari pembelajaran ini berkaitan dengan komponen-komponen pembelajaran itu sendiri. Dimana dalam pembelajaran akan terdapat komponen-komponen, sebagai berikut: tujuan, bahan atau materi, strategi, media, dan evaluasi pembelajaran.

Sebagai suatu sistem, masing-masing komponen tersebut membentuk sebuah integritas atau satu kesatuan yang utuh. Masing-masing komponen saling berinteraksi, yaitu saling berhubungan secara aktif dan saling memengaruhi. Misalnya, dalam menentukan bahan pembelajaran merujuk pada tujuan yang telah ditentukan, serta bagaimana materi itu disampaikan akan menggunakan strategi yang tepat yang didukung oleh media yang sesuai. Dalam menentukan evaluasi pembelajaran akan merujuk pada tujuan pembelajaran, bahan yang disediakan media dan strategi yang digunakan, begitu juga dengan komponen yang lainnya saling bergantung (*interdependensi*) dan saling menerobos (*interpenetrasi*).

Dari penjelasan diatas menurut (Bunyamin, 2021) komponen-komponen di atas sebagai berikut:

- a. **Tujuan**, tujuan pendidikan sendiri adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Dengan kata lain, pendidikan merupakan peran sentral dalam upaya mengembangkan sumber daya manusia.
- b. **Sumber belajar**, diartikan segala bentuk atau segala sesuatu yang ada di luar diri seseorang yang bisa digunakan untuk membuat atau memudahkan terjadinya proses belajar pada diri sendiri atau peserta didik, apa pun bentuknya, apa pun

- bendanya, asal bisa digunakan untuk memudahkan proses belajar, maka benda itu bisa dikatakan sebagai sumber belajar.
- c. **Strategi pembelajaran**, adalah tipe pendekatan yang spesifik untuk menyampaikan informasi, dan kegiatan yang mendukung penyelesaian tujuan khusus. Strategi pembelajaran pada hakikatnya merupakan penerapan prinsip-prinsip psikologi dan prinsip-prinsip pendidikan bagi perkembangan peserta didik.
  - d. **Media pembelajaran**, merupakan salah satu alat untuk mmepertinggi proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan interaksi peserta didik dengan lingkungan dan sebagai alat bantu mengajar dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar.
  - e. **Evaluasi pembelajaran**, merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan mengajar secara keseluruhan. Evaluasi bukan hanya sekedar menilai suatu aktivitas secara spontan dan insidental, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis, dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas.

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran terdiri dari tujuan, bahan atau materi, strategi, media, dan evaluasi pembelajaran. Masing-masing komponen tersebut membentuk satu kesatuan yang utuh, atau integritas, dan berinteraksi satu sama lain secara aktif, serta saling memengaruhi.

### 3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

#### a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah usaha sadar untuk menyikapi peserta didik dalam mengembangkan rasa cinta, kesetiaan, serta keberanian untuk berkorban membela bangsa dan tanah air Indonesia (Amelia A. S., 2022). Selain itu, Pendidikan Pancasila adalah pendidikan yang membahas tentang pemerintah, konstitusi, lembaga-lembaga demokratis, *rule of law*, HAM, hak dan kewajiban warga negara serta proses demokrasi (Jailani, 2022).

Pendidikan Pancasila sangat diperlukan untuk membentuk karakter manusia yang profesional dan bermoral. Hal tersebut dikarenakan perubahan dan infiltrasi budaya asing yang bertubi-tubi mendatangi

masyarakat Indonesia bukan hanya terjadi dalam masalah pengetahuan dan teknologi, melainkan juga berbagai aliran (*mainstream*) dalam berbagai kehidupan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan Pancasila diselenggarakan agar masyarakat tidak terlepas dari akar budaya yang menjadi identitas suatu bangsa dan sekaligus menjadi pembeda antara satu bangsa dan bangsa lainnya (Adha, 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan Pancasila adalah upaya untuk menanamkan cinta tanah air, kesetiaan, dan keberanian membela bangsa, serta membahas aspek penting seperti pemerintahan, konstitusi, HAM, dan demokratis. Pendidikan ini berperan dalam membentuk karakter manusia yang profesional dan bermoral, terutama di tengah tantangan perubahan dan infiltrasi budaya asing. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila menjadi alat untuk menjaga identitas budaya bangsa Indonesia agar tetap kokoh dan berbeda dari bangsa lain.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

Pendidikan Pancasila bertujuan menghasilkan peserta didik yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dengan sikap dan perilaku, (1) memiliki kemampuan untuk mengambil sikap yang bertanggung jawab sesuai dengan hati nuraninya, (2) memiliki kemampuan untuk mengenali masalah hidup dan kesejahteraan serta cara-cara pemecahannya, (3) mengenali perubahan-perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, serta (4) memiliki kemampuan memaknai peristiwa sejarah dan nilai-nilai budaya bangsa untuk menggalang persatuan bangsa Indonesia (Sulaiman, 2015).

Tujuan pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah agar peserta didik mampu (Munthe, 2023).

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara bermutu, bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup Bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yaitu membentuk peserta didik berkepribadian baik yang mampu memecahkan permasalahan sosial masyarakat. Mengingat pentingnya pendidikan kewarganegaraan dalam kehidupan peserta didik, maka pendidik terpenggil untuk menciptakan pembelajaran dengan lebih memperhatikan kebutuhan peserta didik. Agar peserta didik memahami makna pembelajaran di kelas dan mencapai tujuan pendidikan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang diharapkan (Agustiana, 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan tujuan Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, rasa cinta tanah air, serta membentuk karakter warga negara yang baik dan cerdas dalam diri calon penerus bangsa Indonesia.

#### **4. Hasil Belajar**

##### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Beberapa para ahli menyampaikan pendapatnya mengenai pengertian hasil belajar, menyebutkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang dari aktivitas yang dilakukan dalam mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku (Kristin, 2016). Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti

pembelajaran (Marlina, 2021). Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif (kemampuan hapalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi), afektif (penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi) dan psikomotorik (persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas). Hasilnya dituangkan dalam bentuk angka atau nilai.

Fokus dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif yang dilihat dari nilai peserta didik yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest*. Adapun menurut (Amelia, 2016) ranah kognitif terdiri dari enam aspek dengan uraian sebagai berikut:

1. Aspek pengetahuan (C1), adalah aspek yang mengukur kemampuan peserta didik untuk mengenali atau mengingat kembali suatu konsep, fakta atau istilah, rumus, dan definisi.
2. Aspek Pemahaman (C2) merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.
3. Aspek Aplikasi (C3) merupakan aspek yang menuntut peserta didik untuk menyeleksi atau memilih suatu abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, gagasan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.
4. Aspek Analisis (C4) merupakan aspek kompleks yang memanfaatkan kemampuan-kemampuan dari tiga aspek sebelumnya.
5. Aspek Sintesis (C5) menuntut kemampuan untuk menyusun kembali elemen-elemen masalah dan menemukan suatu hubungan dalam penyelesaiannya dengan menyusun pengetahuan-pengetahuan yang telah dimiliki.
6. Aspek Evaluasi (C6) merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai, ide.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik dari proses pembelajarannya dan terjadi perubahan perilaku kearah positif yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Namun, dari ketiga ranah yang ada penelitian ini dibatasi hanya pada ranah kognitif, pada ranah kognitif aspek yang digunakan dari c3-c6 karena menunjukkan tingkatan berpikir yang lebih tinggi dan cocok untuk kelas tinggi atau berada difase b seperti kelas IV.

## b. Indikator Hasil Belajar

*Taxonomi of education objectives* yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S.Bloom terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik (Nabillah, 2019). Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu :

1. Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.
2. Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.
3. Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika peserta didik telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

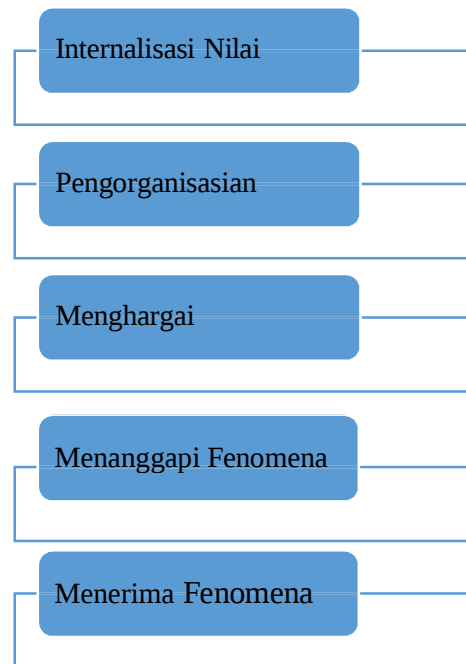
Domain pengetahuan/ kognitif dalam Taksonomi Bloom berkaitan dengan ingatan, berpikir dan proses-proses penalaran. Berikut revisi taksonomi Bloom pada domain kognitif yang disampaikan oleh Anderson (2001) dalam (Nafianti, 2021) sebagai berikut.

**Tabel 2. Revisi Taksonomi Bloom Domain Kognitif**

| Taksonomi Bloom Lama |             | Taksonomi Bloom Baru |
|----------------------|-------------|----------------------|
| C1                   | Pengetahuan | Mengingat            |
| C2                   | Pemahaman   | Memahami             |
| C3                   | Aplikasi    | Mengaplikasikan      |
| C4                   | Analisis    | Menganalisis         |
| C5                   | Sintesis    | Mengevaluasi         |
| C6                   | Evaluasi    | Mencipta             |

Sumber: (Nafianti, 2021)

Level domain afektif menurut Krathwohl (1964) dalam (Nafianti, 2021) sebagai berikut.



**Gambar 1. Level Domain Afektif**

Simpson (1972), Dave (1967), dan Dyer (2011) mengoperasionalkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada domain psikomotorik, sehingga ada beberapa contoh kata kerja operasional yang dapat digunakan oleh pendidik.

**Tabel 3. Tingkat Domain Psikomotorik Kongkret dan Abstrak**

| No. | Psikomotorik Kongkret | Psikomotorik Abstrak |
|-----|-----------------------|----------------------|
| 1.  | Meniru                | Mengamati            |
| 2.  | Membiasakan           | Menanya              |
| 3.  | Mahir                 | Mencoba              |
| 4.  | Alami                 | Menalar              |
| 5.  | Tindakan Orisinal     | Mengkomunikasikan    |

Sumber: (Nafianti, 2021)

### c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak lepas dari faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar itu sendiri. Faktor-faktor yang

mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut (Prasetianto, 2017):

- 1) Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.
  - a. Faktor biologis, yang meliputi kesehatan, gizi, pendengaran, dan penglihatan. Jika salah satu faktor biologis terganggu, hal itu akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.
  - b. Faktor psikologis, yang meliputi inteligensi, minat dan motivasi, serta perhatian ingatan berpikir.
  - c. Faktor kelelahan yang meliputi kelelahan jasmani dan rohani.
- 2) Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.
  - a. Faktor keluarga, yaitu lembaga pendidikan yang pertama dan terutama.
  - b. Faktor sekolah, yang meliputi metode mengajar, kurikulum, hubungan pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan berdisiplin di sekolah.
  - c. Faktor masyarakat, yang meliputi bentuk kehidupan masyarakat sekitar yang dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi (Rahman, 2022).

- 1) Faktor internal terdiri dari.
  - a. Faktor fisiologis meliputi kondisi fisik, kondisi panca indra, kesehatan dan cacat tubuh.
  - b. Faktor psikologi meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan.
- 2) Faktor eksternal terdiri dari.
  - a. Faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
  - b. Faktor sekolah meliputi model pengajaran, kurikulum, relasi pendidik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pengajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
  - c. Faktor masyarakat terdiri dari kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, serta bentuk keadaan masyarakat

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor internal yang bersumber dari dalam diri peserta didik itu sendiri dan faktor

eksternal yang bersumber dari lingkungan peserta didik yaitu dari keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

## **5. Model Pembelajaran**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Model-model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran), sehingga kegiatan belajar mengajar lebih baik (Khoerunnisa, 2020). Dengan menggunakan model pembelajaran dengan baik maka kita akan tau model yang telah didesain oleh pendidik yang diterapkan ke peserta didik maka, kita akan tahu sifat peserta didik dapat diketahui kekurangan dan kelebihan model yang telah di desain oleh pendidik.

Model pembelajaran itu merupakan suatu desain konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan dan fasilitas yang relevan dengan kebutuhan dalam pembelajaran (Asyafah, 2019). Pengertian model pembelajaran ini lebih luas cakupannya dari pendekatan, prosedur, strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran merupakan kerangka dari penerapan suatu pendekatan, prosedur, strategi, metode, dan teknik pembelajaran dari mulai perencanaan sampai pasca pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rencana pembelajaran yang dibuat pendidik untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan model yang telah di desain oleh pendidik. Model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka atau bungkus dari penerapan suatu pendekatan, prosedur, strategi, metode, dan teknik pembelajaran dari mulai perencanaan sampai pasca pembelajaran.

## **b. Macam-macam Model Pembelajaran**

Model pembelajaran yang paling banyak diterapkan dalam kelas dan cocok untuk digunakan dalam menerapkan kurikulum merdeka.

Menurut Model-model pembelajaran tersebut antara lain (Arsyad, 2023).

1. Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan model pembelajaran yang memulai atau berangkat dari sebuah proyek untuk memperoleh ilmu pengetahuan.
2. Model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) adalah pendekatan yang menanamkan pengetahuan baru kepada peserta didik dengan menghadirkan masalah di awal untuk dipecahkan oleh peserta didik.
3. Model pembelajaran berbasis inkuiri (*inquiry based learning*) adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara mandiri mengajukan pertanyaan, melakukan penelitian atau penelusuran, mengikuti tes, atau penelitian untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan.
4. Model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses memahami secara aktif dan mandiri suatu konsep materi untuk menarik kesimpulan.
5. Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah model pembelajaran kelompok dengan volume tertentu yang tujuannya untuk mendorong anggota kelompok mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan menggunakan model *discovery learning*. Model *discovery learning* akan membantu mendukung hasil belajar peserta didik dengan kegiatan pembelajaran berbasis media *wordwall* sehingga mereka dapat menemukan pengalaman belajar yang bermakna.

## **6. Model Discovery Learning**

### **a. Pengertian Model Discovery Learning**

*Discovery Learning Method* adalah gaya belajar aktif dan langsung yang dikembangkan oleh Jerome Bruner pada tahun 1960-an. Bruner menekankan bahwa belajar itu harus sambil melakukan atau *learning by doing*. Model ini, peserta didik secara aktif berpartisipasi, bukan hanya menerima pengetahuan secara pasif. *Discovery Learning*

menunjukkan pendekatan instruksional umum yang mewakili pengembangan pembelajaran konstruktivis untuk lingkungan belajar berbasis sekolah.

Mengembangkan pembelajaran penemuan dari studi kontemporer dalam psikologi kognitif, dan merangsang pengembangan metode instruksional yang lebih spesifik (Khasinah, 2021). Meskipun Bruner sering disebut sebagai pengembang pembelajaran *Discovery Learning* pada 1960-an, tetapi ide terkait metode pembelajaran ini diperoleh dari beberapa pemikiran dan teori yang telah lebih dahulu dikembangkan oleh beberapa ahli lain seperti John Dewey, Jean Piaget, dan Seymour Papert. Bruner (1961) berpendapat bahwa, praktik menemukan sendiri mengajarkan seseorang untuk memperoleh informasi dengan cara yang membuat informasi itu lebih siap digunakan dalam pemecahan masalah.

*Discovery learning* adalah salah satu model yang digunakan untuk mengembangkan cara belajar peserta didik aktif dengan menemukan dan menyelidiki konsep pembelajarannya sendiri, sehingga hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan peserta didik (Marisya, 2020). Selain itu, *discovery learning* adalah model pembelajaran kognitif yang menuntut pendidik untuk mampu menciptakan situasi belajar yang kreatif sehingga peserta didik menjadi belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri (Hanida, 2019).

Model *discovery learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan menemukan konsep pembelajarannya sendiri (Marisya, 2020). Pendekatan model *discovery learning* adalah proses mental dimana peserta didik mengasimilasi suatu konsep atau prinsip (Kristin, 2016). Proses mental tersebut misalnya mengamati, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan

sebagainya. Teknik ini peserta didik dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, pendidik hanya membimbing dan memberikan instruksi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan informasi sendiri melalui pengalaman belajarnya misalnya mengamati, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya sehingga terciptanya pembelajaran yang kreatif dan aktif.

#### **b. Karakteristik Model *Discovery Learning***

Karakteristik yang paling penting dari pembelajaran penemuan adalah bahwa peserta didik harus menghasilkan unit dan struktur pengetahuan abstrak (seperti konsep dan aturan) menggunakan penalaran induktif mereka sendiri tentang materi pembelajaran non-abstrak. Menurut Tampubolon 2017 dalam Khasinah 2021 Metode *Discovery Learning* menciptakan proses pembelajaran aktif di mana materi atau konten tidak diberikan oleh pendidik di awal pembelajaran secara langsung. Selama proses belajar berlangsung, peserta didik diminta untuk dapat menemukan sendiri cara bagaimana memecahkan masalah. Lebih lanjut bisa dijelaskan bahwa model pembelajaran ini adalah bagaimana peserta didik memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan.

Karakteristik model pembelajaran *discovery learning* antara lain (Prasetyo, 2021):

- 1) Mendalami dan menyelesaikan masalah untuk membentuk, menggabungkan, dan mengumumkan pengetahuan,
- 2) Berfokus kepada peserta didik, dan
- 3) Aktivitas menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang telah ada sebelumnya.

### c. Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

Setiap model tentulah memiliki prosedur pelaksanaan yang harus diikuti bila ingin menggunakannya, termasuk metode *Discovery Learning*. *Discovery Learning* adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang berstruktur yang melibatkan seluruh kemampuan peserta didik secara maksimal untuk mencari, menemukan dan secara sistematis menyelidiki, mengkritisi, melogikakan, dan menyimpulkan pengetahuan yang mereka temukan sendiri, serta perubahan pada sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku (Khasinah, 2021).

Sintak atau langkah-langkah *Discovery Learning* dapat dilihat pada tabel berikut ini (Khasinah, 2021).

**Tabel 4. Langkah-langkah Model *Discovery Learning***

| No | Sintak                                           | Kegiatan pembelajaran                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | <i>Stimulation</i><br>Pemberian stimulasi        | Pada tahap ini peserta didik diberikan permasalahan yang belum ada solusinya sehingga memotivasi mereka untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah tersebut.<br>Pada tahap ini, pendidik memfasilitasi mereka dengan memberikan pertanyaan, arahan untuk membaca buku atau teks, dan kegiatan belajar yang mengarah pada kegiatan <i>discovery</i> sebagai persiapan identifikasi masalah. |
| 2. | <i>Problem statement</i><br>Identifikasi masalah | Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang berkaitan dengan bahan ajar, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis atau jawaban sementara untuk masalah yang ditetapkan.                                                                                                                                             |
| 3. | <i>Data collection</i><br>Pengumpulan Data       | Selanjutnya, peserta didik melakukan eksplorasi untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan cara membaca literatur, mengamati objek, mewawancarai narasumber, melakukan uji coba sendiri dan lainnya. Peserta didik juga berusaha menjawab pertanyaan atau membuktikan kebenaran hipotesis.                                                                                  |

| No | Sintak                                      | Kegiatan pembelajaran                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----|---------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4. | <i>Data Processing</i><br>Pengolahan Data   | Peserta didik melakukan kegiatan mengolah data atau informasi yang mereka peroleh pada tahap sebelumnya lalu dianalisis dan diinterpretasi. Semua informasi baik dari hasil bacaan, wawancara, dan observasi, diolah, diklasifikasi, ditabulasi, bahkan jika dibutuhkan dapat dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. |
| 5. | <i>Verification</i><br>Pembuktian           | Peserta didik melakukan verifikasi secara cermat untuk menguji hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil <i>data processing</i> . Tahapan ini bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan peserta didik menjadi aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah.                                                        |
| 6. | <i>Generalization</i><br>Menarik kesimpulan | Tahap terakhir adalah proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.                                                                                      |

Sumber: (Khasinah, 2021)

Berdasarkan pendapat tersebut, maka pada penelitian ini menggunakan langkah-langkah yang diungkapkan oleh (Khasinah, 2021) yaitu *stimulation* (pemberian rangsangan); *problem statement* (identifikasi masalah); *data collection* (pengumpulan data); *data processing* (pengolahan data); *verification* (pembuktian); *generalization* (menarik kesimpulan).

#### d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

##### 1. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Model *discovery learning* memiliki banyak kelebihan. Terdapat beberapa kelebihan model *discovery learning* diantaranya (Darmawan, 2018):

- 1) Membantu peserta didik memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dan proses kognitif untuk penemuan kunci keberhasilan belajarnya,

- 2) Menumbuhkan rasa senang peserta didik, karena tumbuhnya rasa pencarian yang berhasil,
- 3) Peserta didik berkembang dengan cepat sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya,
- 4) Peserta didik mampu memperkuat konsep dirinya dan memperoleh kepercayaan bekerjasama dengan teman-temannya,
- 5) Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide secara lebih baik pada setiap pembelajaran,
- 6) Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru dengan bekal hasil temuan sebelumnya,
- 7) Mendorong peserta didik untuk selalu berpikir dan bekerja keras atas inisiatif sendiri,
- 8) Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu sesuai dengan potensi masing-masing.

Keunggulan model *discovery learning* adalah mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik untuk terlibat lebih dalam kegiatan belajar, karena mereka diberi kesempatan untuk menemukan pengetahuan secara mandiri. Selain itu, model ini dapat memaksimalkan potensi peserta didik, mengingat pendekatan yang digunakan mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Keunggulan lainnya adalah kemampuan untuk meningkatkan kolaborasi dan kerja sama tim, karena peserta didik sering kali bekerja dalam kelompok untuk mengeksplorasi dan mendiskusikan materi yang dipelajari (Khasinah, 2021).

Kelebihan dalam pembelajaran *discovery learning* peserta didik aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir. Peserta didik memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat, proses menemukan sendiri menimbulkan rasa puas peserta didik. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat. Peserta didik yang

memperoleh pengetahuan dengan penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks (Kristin, 2016).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *discovery learning* diantaranya merangsang peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, membantu meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik serta melatih kemandirian peserta didik dalam belajar.

## **2. Kekurangan Model *Discovery Learning***

Meskipun memiliki banyak keunggulan, model *discovery learning* juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya adalah membutuhkan waktu yang lebih lama karena proses pembelajaran yang panjang, di mana peserta didik harus melalui tahapan eksplorasi, pemecahan masalah, dan refleksi secara mendalam. Hal ini bisa menjadi kendala, terutama dalam pembelajaran yang memiliki batasan waktu yang ketat. Selain itu, model ini kurang efektif diterapkan di kelas dengan jumlah peserta didik yang banyak, karena sulit untuk mengelola interaksi dan memastikan peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar. Kekurangan lainnya adalah bahwa model *discovery learning* cenderung mendukung aspek kognitif, sementara aspek lainnya jadi kurang diperhatikan (Khasinah, 2021).

pembelajaran *discovery learning* juga terdapat kendala yang dihadapi peserta didik, kendala ini menjadi kekurangan dalam pembelajaran *discovery learning*. Kendala yang dihadapi misalnya membutuhkan waktu belajar yang lebih lama dibandingkan dengan belajar menerima. Untuk mengurangi kelemahan tersebut maka diperlukan bantuan pendidik. Bantuan pendidik dapat dimulai dengan mengajukan beberapa pertanyaan dengan memberikan informasi secara singkat. Pertanyaan dan informasi tersebut dapat

dimuat dalam lembar kerja peserta didik (LKS) yang telah dipersiapkan oleh pendidik sebelum pembelajaran dimulai (Kristin, 2016).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kekurangan model *discovery learning* yaitu penerapan metode ini membutuhkan waktu yang lama, sehingga kurang sesuai untuk pembelajaran dengan durasi waktu pendek dan juga kelas dengan peserta didik yang banyak, jika pendidik tidak menyiapkan kerangka pembelajaran yang jelas, peserta didik akan kesulitan menyelesaikan proses belajar.

## **7. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (pendidik maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar) (Hasan, 2021).

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu pendidik dalam memperkaya wawasan peserta didik, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh pendidik maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik (Nurfadhilla, 2021). Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat menjadi stimulasi bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada di sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran (Moto, 2019). Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat menjadi stimulasi bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### **b. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalan nya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti **Media Visual, Media Audio, Media Audio Visual** (Fadilah, 2023).

Adapun contoh dari media-media tersebut yaitu:

1. Media Visual.  
Berupa Gambar atau Foto, Grafik, Peta dan Globe, serta Bagan.
2. Media Audio  
Berupa Radio, Podcast, Story telling, Lagu
3. Media Audio Visual  
Berupa Film, Video, Pertunjukan/drama, Televisi

Jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut (Saptomo, 2018).

1. Media visual diam contohnya buku teks, modul, foto, diagram, bagan, dan grafik.

2. Media pameran adalah jenis media yang memiliki bentuk dua atau tiga dimensi. Contohnya poster, realia, grafis, dan model.
3. Media proyeksi diam adalah media visual yang memproyeksikan pesan melalui sebuah alat yang mampu memproyeksikan berbagai pesan melalui alat yang mampu memproyeksikan berbagai pesan dalam bentuk tulisan, gambar, angka, atau grafis.
4. Media audio adalah media yang menyampaikan pesannya ditangkap dengan indera pendengaran saja. Pesan yang bisa disampaikan adalah dalam bentuk kata-kata, musik, dan *sound effect*.
5. Media video gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara dapat ditayangkan melalui media video.
6. Media multimedia adalah suatu sistem penyampaian pesan menggunakan berbagai jenis bahan pengajaran yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya berupa *wordwall*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis media terbagi menjadi: media visual diam, media pameran, media proyeksi diam, media audio, media video, dan media multimedia. Pada penelitian ini menggunakan media multimedia berupa *wordwall*.

## 8. Media Wordwall

### a. Pengertian Media Wordwall

Media pembelajaran berbasis e-learning merupakan bentuk media pembelajaran yang difasilitasi dan didukung oleh pemanfaatan teknologi dan komunikasi. Banyak sekali media pembelajaran yang berbasis *e-learning*, salah satunya adalah aplikasi *wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk pendidikan khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis game seperti kahoot, kuis, dan sejenisnya. *Wordwall* menyediakan beragam template dan model yang berbeda untuk pembuatan game sesuai kebutuhan (Arifah, 2023).

*Wordwall este una din acele platforme care vin în ajutorul cadrului didactic pentru a face o lecție mai interactivă, mai frumoasă și cu mai mult stil, reușim să ne jucăm atât în cadrul orelor, cât și acasă*

(Cazacioc, 2020) yang dapat diterjemahkan *Wordwall* adalah salah satu *platform* yang membantu pendidik untuk membuat pelajaran lebih interaktif, lebih indah dan dengan lebih banyak gaya, yang dapat dimainkan baik di kelas maupun di rumah.

Menjelaskan bahwa *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi peserta didik (Fidya, 2021). Media game interaktif *wordwall* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan berbagai konsep permainan interaktif yang berada dalam *website*.

*Wordwall* merupakan aplikasi permainan edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, aplikasi ini digunakan untuk penyampaian materi pelajaran yang disajikan dengan menggunakan audio-visual yang dapat menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya peserta didik tingkat menengah (Pradani, 2022).

*Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menarik pada *browser*. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid (Pamungkas, 2023). Di dalam halaman *wordwall* juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi pendidik sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa. *Wordwall* dapat diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. Web aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran.

Media *wordwall* adalah media berbentuk seperti majalah dinding (mading) mata pelajaran yang ditempelkan di tembok dalam ruang kelas pada lokasi yang dapat diakses seluruh peserta didik (Maghfiroh,

2018). Media *wordwall* berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau obyek nyata dengan ukuran yang bisa dibaca peserta didik dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi peserta didik di dalam kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* adalah media platform yang berupa pembelajaran yang dikemas dengan bentuk permainan seperti quiz, pencocokan kata dan sebagainya serta bisa digunakan sebagai pembelajaran daring maupun luring.

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Wordwall***

Kelebihan dan kekurangan media *wordwall* sebagai berikut (Savira, 2022).

Kelebihan aplikasi *wordwall* :

- 1) Dapat memberikan sistem pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik dan dalam penggunaannya mudah dapat dipakai baik dalam tingkat dasar maupun tingkat tinggi.
- 2) Dalam peng aksesan aplikasi *wordwall* dapat diakses dimana saja hanya dengan melalui ponsel.
- 3) Aplikasi kreatif dengan banyaknya template sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran

Kekurangan aplikasi *wordwall* :

- 1) Dalam pembuatan aplikasi *wordwall* ini membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 2) Dalam penggunaannya ukuran huruf terkadang terlalu kecil dan tidak bisa diubah.
- 3) Jika tidak mempunyai akses internet/ kuota maka tidak dapat membuka aplikasi *wordwall*.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *wordwall* adalah media pembelajaran yang kreatif yang bisa diakses dimana saja dengan menggunakan ponsel. Sedangkan kekurangan media *wordwall* adalah membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatannya dan membutuhkan akses internet untuk membukanya.

### c. Langkah-langkah Penggunaan Media *Wordwall*

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi digital wordwall adalah sebagai berikut (Sahanata, 2022):

- 1) Ketik pada tab pencarian <https://wordwall.net>
- 2) Maka akan muncul kotak dialog untuk login, silahkan isi alamat *e-mail* aktif dan kata sandi
- 3) Klik “*Create Your Activity Now*”
- 4) Maka kita akan masuk ke dashboard aplikasi *wordwall*
- 5) Silahkan memilih template yang diinginkan
- 6) Setelah tersedianya template maka kita bebas memilih template yang diinginkan dengan menyesuaikan dengan bidang mata pelajaran dan materi yang akan disampaikan.

### B. Penelitian Relevan

Kajian teori perlu didukung dengan penelitian yang relevan. Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang mengambil pokok permasalahan hampirsama dengan penelitian ini. Penelitian yang relevan digunakan sebagai pembanding atau acuan dalam melakukan kajian penelitian. Penelitian yang dijadikan pembanding atau acuan adalah:

1. (Maghfiroh, 2018). Penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran matematika di kelas IV MI Roudlotul Huda Semarang membawa perubahan pada hasil belajar peserta didik. Setelah pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam 2 siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang pada peserta didik kelas IV MI Roudlotul Huda Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas IV SD. Namun terdapat perbedaan yaitu peneliti menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan peneliti melakukan penelitian di SD N 2 Gongdangrejo serta perbedaannya pada mata pelajaran yang digunakan yaitu peneliti menggunakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

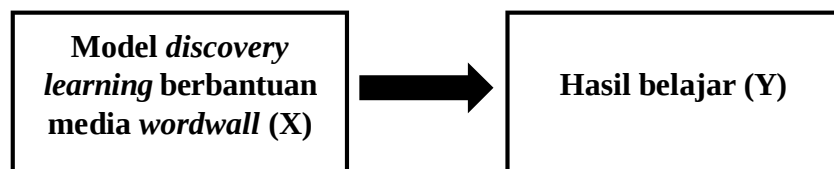
2. (Yulianti, 2023). Penelitian ini menunjukkan dengan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran PKn peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 2 Waru. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PKn kelas IV SD. Namun terdapat perbedaan yaitu peneliti menggunakan media pembelajaran *wordwall* dan peneliti melakukan penelitian di SD N 2 Gongdangrejo.
  
3. (Kristin, 2016). Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, disimpulkan bahwa penggunaan model *discovery learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD. Hal ini ditunjukkan dengan hasil  $t$  hitung menggunakan signifikansi 2 tailed pada *independent sample test* yang telah dilakukan setelah *treatment* diperoleh signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), karena signifikansi 2tailed pada *independent sample test* lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD. Namun terdapat perbedaan yaitu peneliti menggunakan media pembelajaran *wordwall* dan peneliti melakukan penelitian di SD N 2 Gongdangrejo serta mata pelajaran yang digunakan peneliti Pendidikan Pancasila.
  
4. (Savira, 2022). Dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar IPA kelas IV di SDN Rambutan 02. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD. Namun terdapat perbedaan yaitu peneliti menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan peneliti melakukan penelitian di SD N 2 Gongdangrejo serta mata pelajaran yang digunakan peneliti Pendidikan Pancasila.

5. (Miranti, 2021). Adanya pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Klaten Kecamatan Gading rejo. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD. Namun terdapat perbedaan yaitu peneliti menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan peneliti melakukan penelitian di SD N 2 Gongdangrejo serta mata pelajaran yang digunakan peneliti Pendidikan Pancasila.
  
6. (Aulia, 2024). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia. Hal ini dapat dilihat dan dibuktikan dari rata-rata hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall*. Berdasarkan hasil rata-rata, maka nilai *pretest* yang diperoleh sebesar 49,17 sementara hasil nilai *posttest* sebesar 75,17. Selanjutnya, hasil perhitungan uji hipotesis yang diperoleh yakni  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,591 > 2,045$ . Hal ini berarti hipotesis diterima yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 101773 Kolam T.A 2023/2024. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD. Namun terdapat perbedaan yaitu peneliti melakukan penelitian di SD N 2 Gongdangrejo dengan mata pelajaran yang digunakan adalah Pendidikan Pancasila.

### C. Kerangka Pikir

Hubungan antar variabel dalam penelitian disimpulkan dalam kerangka berpikir. Penelitian ini memuat dua variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *wordwall* dan variabel terikatnya adalah hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 2 Gondangrejo diperoleh data yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Peran pendidik sangat dominan menyebabkan peserta didik kurang aktif, pembelajaran yang dilakukan pendidik di kelas kurang menarik sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan mengantuk. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif seperti media *wordwall*. Pembelajaran akan menarik bagi peserta didik jika pembelajaran dirasa menyenangkan dan tidak monoton, untuk itu perlu digunakannya media *wordwall* dalam yang menyediakan berbagai *template* menarik yang dapat dikembangkan sebagai media *wordwall* oleh pendidik.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Kerangka Pikir

Keterangan:

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

➡ = Pengaruh

### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2019).

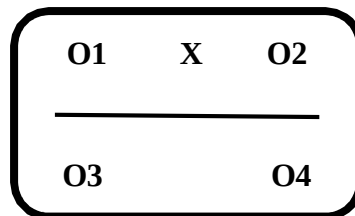
Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis yaitu.

1.  $H_a$  = Terdapat pengaruh pada penerapan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di sekolah dasar.
2.  $H_o$  = Tidak terdapat pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di sekolah dasar.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian *quasi experimental design* dengan desain penelitian *nonequivalent control grup design*. Dalam desain *nonequivalent control grup design* terdapat dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang masing-masing tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2019). Kelompok pertama diberi perlakuan dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol.



Gambar 3. Desain Penelitian

#### Keterangan:

- O1= *Pretest* kelompok eksperimen sebelum perlakuan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall*.  
O2= *Posttest* kelompok eksperimen setelah perlakuan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall*.  
O3= *Pretest* kelompok kontrol sebelum perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional/umum di sekolah.  
O4= *Posttest* kelompok kontrol setelah perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional/umum di sekolah.  
X = Perlakuan (menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall*)

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Berdasarkan desain penelitian tersebut maka dalam penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kontrol yang akan diberi *pretest* dan *posttest*. Pada tahap awal, baik kelompok eksperimen maupun kontrol diberikan tes awal (*pretest*) untuk melihat kemampuan awalnya. Pada tahap selanjutnya pelaksanaan penelitian ini akan memberikan *treatment* atau perlakuan kepada kelompok eksperimen yaitu dengan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran yang konvensional atau tidak mendapatkan *treatment*. Selanjutnya diberikan tes akhir (*posttest*) kepada kelas eksperimen dan kontrol setelah proses pembelajaran selesai sesuai dengan jumlah yang telah ditentukan.

## **B. Setting Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Gondangrejo yang berada di Jl. Swadaya, Kecamatan Pekalongan, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan sejak dikelurkannya surat izin penelitian no. 221/UN26.13/PN.01.00/2025 dan melakukan penelitian pada hari Senin, 20 Januari 2025 sampai dengan selesainya penelitian ini.

### **3. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah 37 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo yang terdiri dari kelas IV-A 20 peserta didik dan IV-B 17 peserta didik.

## **C. Prosedur Penelitian**

Langkah-langkah penelitian:

- a) Menyiapkan surat izin yang digunakan untuk melakukan penelitian di SD Negeri 2 Gondangrejo.
- b) Melaksanakan penelitian pendahuluan ke SD Negeri 2 Gondangrejo, seperti observasi dan dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah,

jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.

- c) Membuat kisi-kisi modul ajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d) Menyiapkan media pembelajaran media *wordwall*.
- e) Menyiapkan kisi-kisi dan instrumen penelitian pengumpulan data.
- f) Melakukan uji coba instrumen.
- g) Menganalisis data uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang valid untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.
- h) Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
- i) Melaksanakan pembelajaran di kelas dengan memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang berbeda.
- j) Melakukan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall*.
- k) Mengumpulkan dan mengolah data penelitian berupa hasil *pretest* dan *posttest*.
- l) Membuat hasil laporan penelitian.

#### **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **1. Populasi Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019).

Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh

subyek atau obyek itu. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo tahun pelajaran 2024/2025.

**Tabel 5. Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo Tahun Pelajaran 2024/2025**

| Kelas  | Banyak Peserta Didik |           | Jumlah |
|--------|----------------------|-----------|--------|
|        | Laki-laki            | Perempuan |        |
| IV-A   | 8                    | 12        | 20     |
| IV-B   | 7                    | 10        | 17     |
| Jumlah | 15                   | 22        | 37     |

Sumber: Dokumentasi Presensi Kelas IV-A dan IV-B SD Negeri 2 Gondangrejo

## 2. Sampel penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2019). Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Dalam penelitian ini teknik sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh (*total sampling*). *Sampling jenuh* adalah sampel yang bila ditambah jumlahnya, tidak akan menambah keterwakilan sehingga tidak akan mempengaruhi nilai informasi yang telah diperoleh (Sugiyono, 2019).

Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berdasarkan hasil perolehan nilai *pretest* dari kelas IV-A dan IV-B yang selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan dua kelas tersebut, maka dipilih satu kelas eksperimen (IV-B) dan satu kelas kontrol (IV-A).

Sehingga kelas yang dijadikan sampel pada penelitian yaitu 20 orang peserta didik kelas IV-A dan 17 orang peserta didik kelas IV-B, sehingga jumlah sampel keseluruhan 37 orang peserta didik. Dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh (*total sampling*) karena jumlah populasi kecil,

maka seluruh jumlah populasi sebagai responden yaitu 37 orang peserta didik.

#### E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Variabel penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

1. *Variabel independent* adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya *variabel idependent* (Sugiyono, 2019). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model *discovery learning* berbantuan media *wordwall*, dilambangkan dengan (X).
2. *Variabel dependent* adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya *variabel dependent* (Sugiyono, 2019). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik, dilambangkan dengan (Y).

#### F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

##### 1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

##### a. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh oleh peserta didik melalui sebuah interaksi dan terjadi perubahan perilaku kearah positif yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar pada penelitian ini berupa hasil belajar ranah kognitif yaitu hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik.

##### b. Model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall*

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan model yang mengarahkan peserta didik untuk memperoleh informasi atau

pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, dengan bantuan media *wordwall*.

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Hasil belajar

Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik. Hasil belajar tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen. Indikator hasil belajar mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Adapun indikator yang digunakan pada hasil belajar peserta didik menggunakan indikator tingkat ranah kognitif atau pengetahuan, yaitu pada tingkat C3, C4, C5, serta C6. Jumlah soal yang digunakan dalam penelitian berjumlah 20 butir soal.

### b. Model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall*

Pembelajaran menggunakan model *discovery learning* akan berbantuan dengan media *wordwall*, media *wordwall* digunakan sebagai alat bantu penyampaian informasi dalam pembelajaran. Implementasi model *discovery* dalam penelitian ini meliputi langkah-langkah: a) *stimulation* (pemberian rangsangan), b) *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), c) *data collection* (pengumpulan data), d) *data processing* (pengolahan data), e) *verification* (pembuktian), f) *generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi). Media *wordwall* yang digunakan dalam pembelajaran menyatu dengan langkah-langkah model *discovery learning*.

## G. Teknik Pengumpulan Data

Selain menggunakan metode yang tepat dalam penelitian ini juga perlu memilih teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Penggunaan teknik pengumpulan data dapat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan :

### 1. Observasi

Secara umum, observasi dapat diartikan sebagai pengumpulan bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap berbagai fenomena yang dijadikan obyek pengamatan (Marlina Y. , 2021). Observasi dilakukan oleh peneliti dengan mengamati peserta didik secara langsung saat pembelajaran terhadap aktivitas peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall*. Observasi dilaksanakan di SD Negeri 2 Gondangrejo, Kabupaten Lampung Timur dengan bantuan lembar observasi.

### 2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data dengan melihat atau mencatat suatu laporan yang sudah tersedia (Marlina Y. , 2021). Metode ini dilakukan dengan melihat dokumen-dokumen resmi seperti monografi, catatan-catatan serta buku-buku peraturan yang ada. Alasan dokumen dijadikan sebagai data untuk membuktikan penelitian karena dokumen merupakan sumber yang stabil, dapat berguna sebagai bukti untuk pengujian, mempunyai sifat yang alamiah, tidak reaktif, sehingga mudah ditemukan dengan teknik kajian isi, disamping itu hasil kajian isi akan membuka kesempatan untuk lebih memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki. Adapun untuk instrumen dokumentasi sebagaimana terlampir.

Pada penelitian ini teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung penelitian berupa jumlah peserta didik, data hasil belajar peserta didik, serta dokumentasi proses pelaksanaan pra penelitian di SD Negeri 2 Gondangrejo, Kabupaten Lampung Timur.

### 3. Tes

Tes adalah alat pengukuran berupa pertanyaan, perintah, dan petunjuk yang ditujukan kepada testee untuk mendapatkan respon sesuai dengan

petunjuk itu (Marlina Y. , 2021). Pengertian tes sebagai alat pengumpulan data adalah serentetan atau latihan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, sikap, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Tes akan diberikan kepada kelas kontrol maupun eksperimen yang dilakukan dengan dua tahap yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes ini sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi pembelajaran serta mendapatkan data hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik pada ranah kognitif.

## H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes.

### 1. Instrumen Observasi

Instrumen observasi pada penelitian ini untuk mengukur aktivitas peserta didik saat penggunaan model pembelajaran *discovery learning* media pembelajaran *wordwall*. Instrumen observasi yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media pembelajaran *wordwall*.

**Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Keterlaksanaan *Discovery Learning***

| No. | Sintaks Model <i>Discovery Learning</i> | Aspek yang diamati                               |
|-----|-----------------------------------------|--------------------------------------------------|
| 1.  | Pemberian stimulasi                     | Aktif merespon pertanyaan                        |
| 2.  | Identifikasi masalah                    | Pencarian masalah                                |
| 3.  | Pengumpulan data                        | Aktif berdiskusi dan bertanya dalam penyelidikan |
| 4.  | Pengolahan data                         | Membuat hasil kerja secara berkelompok           |
| 5.  | Pembuktian                              | Penyajian hasil kerja kelompok                   |
| 6.  | Penarikan kesimpulan                    | Menyimpulkan materi pelajaran                    |

Sumber: Peneliti didukung oleh pendapat Khasinah (2021)

**Tabel 7. Rubrik Penilaian Aktivitas *Discovery Learning***

| Aktivitas peserta didik | Kriteria                                                                    |                                                                            |                                                                        |                                                                             |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
|                         | 1                                                                           | 2                                                                          | 3                                                                      | 4                                                                           |
| Pemberian stimulasi     | Peserta didik kurang aktif dalam merespon pertanyaan                        | Peserta didik cukup aktif dalam merespon pertanyaan                        | Peserta didik aktif dalam merespon pertanyaan                          | Peserta didik sangat aktif dalam merespon pertanyaan                        |
| Identifikasi masalah    | Peserta didik kurang lancar pencarian masalah                               | Peserta didik cukup lancar pencarian masalah                               | Peserta didik lancar pencarian masalah                                 | Peserta didik sangat lancar pencarian masalah                               |
| Pengumpulan data        | Peserta didik kurang aktif dalam berdiskusi dan bertanya dalam penyelidikan | Peserta didik cukup aktif dalam berdiskusi dan bertanya dalam penyelidikan | Peserta didik aktif dalam berdiskusi dan bertanya dalam penyelidikan   | Peserta didik sangat aktif dalam berdiskusi dan bertanya dalam penyelidikan |
| Pengolahan data         | Peserta didik kurang baik dalam membuat hasil kerja kelompok                | Peserta didik cukup baik dalam membuat hasil kerja kelompok                | Peserta didik baik dalam membuat hasil kerja kelompok                  | Peserta didik sangat baik dalam membuat hasil kerja kelompok                |
| Pembuktian              | Peserta didik kurang percaya diri dalam menyajikan hasil kerja kelompok     | Peserta didik cukup percaya diri dalam menyajikan hasil kerja kelompok     | Peserta didik sudah percaya diri dalam menyajikan hasil kerja kelompok | Peserta didik sangat percaya diri dalam menyajikan hasil kerja kelompok     |
| Penarikan kesimpulan    | Peserta didik kurang berani menyimpulkan materi yang dipelajari             | Peserta didik cukup berani menyimpulkan materi yang dipelajari             | Peserta didik sudah berani menyimpulkan materi yang dipelajari         | Peserta didik sangat berani menyimpulkan materi yang dipelajari             |

Sumber: Peneliti didukung oleh pendapat Khasinah (2021)

## 2. Instrumen Tes

Instrumen tes adalah alat ukur untuk mengumpulkan data penelitian tentang hasil belajar. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 item. Soal pilihan ganda adalah suatu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas :

- 1) *Stem* suatu pertanyaan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.

2) *Option* sejumlah pilihan/ alternatif jawaban. 3) Kunci: jawaban yang benar/ paling benar. 4) *Distractor*/ pengecoh jawaban

**Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Tes**

| Capaian Pembelajaran                                                                                                                                                                                                                                                                                | Tujuan Pembelajaran                                                                    | Level Kognitif    | Butir Soal     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|----------------|
| Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta menceritakan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik, mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. | Menjelaskan cara menerapkan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.                | C3 (Menerapkan)   | 1,2,3,4,5      |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Menganalisis dampak dari tidak menerapkan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.  | C4 (Menganalisis) | 6,7,8,9,10     |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Menilai tindakan dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan nilai Pancasila.       | C5 (Mengevaluasi) | 11,12,13,14,15 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Merancang tindakan nyata untuk menerapkan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. | C6 (Mencipta)     | 16,17,18,19,20 |
| <b>Jumlah soal</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                        |                   | <b>20</b>      |

Sumber: Analisis Peneliti

## I. Uji Prasyarat Instrumen

### 1. Uji Validitas Tes

Penelitian ini menggunakan rumus Kolerasi *Product Moment* sebagai berikut (Muncarno, 2017).

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi X dan Y  
 $N$  = jumlah responden  
 $\sum XY$  = total perkalian skor X dan Y

|            |                                 |
|------------|---------------------------------|
| $\sum Y$   | = jumlah skor variabel Y        |
| $\sum X$   | = jumlah skor variabel X        |
| $\sum x^2$ | = total kuadrat skor variabel X |
| $\sum y^2$ | = total kuadrat skor variabel Y |

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat ukur tersebut tidak valid.

Validitas soal tes berupa soal pilihan ganda yang dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 25 peserta didik. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 20 butir soal. Setelah dilakukan uji coba soal, peneliti melakukan analisis validitas soal uraian menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan *Microsoft Office Excel Student 2016*. Berikut adalah hasil analisis validitas butir soal tes pilihan ganda. (lampiran 24 halaman 156)

**Tabel 9. Klasifikasi Validitas**

| Kriteria Validitas     | Keterangan         |
|------------------------|--------------------|
| $0.00 > r_{xy}$        | Tidak Valid (TV)   |
| $0.00 < r_{xy} < 0.20$ | Sangat Rendah (SR) |
| $0.20 < r_{xy}$        | Rendah (R)         |
| $0.40 < r_{xy} < 0.60$ | Sedang (Sd)        |
| $0.60 < r_{xy} < 0.80$ | Tinggi (T)         |
| $0.80 < r_{xy} < 1.00$ | Sangat tinggi (St) |

Sumber : (Arikunto, 2013)

**Tabel 10. Hasil Validitas Uji Coba Instrumen Pretest**

| No. Item |         | Uji Validitas |        |             |
|----------|---------|---------------|--------|-------------|
| Diajukan | Dipakai | Rhitung       | rtabel | Status      |
| 1        | 1       | 0,6194        | 0,444  | Valid       |
| 2        |         | -0,00403      | 0,444  | Tidak Valid |
| 3        | 3       | 0,5001        | 0,444  | Valid       |
| 4        | 4       | 0,4841        | 0,444  | Valid       |
| 5        |         | -0,07569      | 0,444  | Tidak Valid |
| 6        | 6       | 0,6615        | 0,444  | Valid       |
| 7        | 7       | 0,5001        | 0,444  | Valid       |
| 8        | 8       | 0,6644        | 0,444  | Valid       |
| 9        | 9       | 0,5303        | 0,444  | Valid       |
| 10       | 10      | 0,829         | 0,444  | Valid       |
| 11       | 11      | 0,6853        | 0,444  | Valid       |
| 12       | 12      | 0,4791        | 0,444  | Valid       |
| 13       | 13      | 0,4477        | 0,444  | Valid       |

|    |    |          |       |             |
|----|----|----------|-------|-------------|
| 14 |    | 0,119446 | 0,444 | Tidak Valid |
| 15 |    | 0,344126 | 0,444 | Tidak Valid |
| 16 | 16 | 0,8238   | 0,444 | Valid       |
| 17 | 17 | 0,5687   | 0,444 | Valid       |
| 18 | 18 | 0,5829   | 0,444 | Valid       |
| 19 |    | 0,28102  | 0,444 | Tidak Valid |
| 20 |    | 0,355852 | 0,444 | Tidak Valid |

Sumber: Hasil pengolahan data Uji Coba Instrumen

## 2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas pada instrument penelitian ini menggunakan Rumus alpha.

Rumus Alpha dalam (Arikunto, 2013) adalah.

$$r_{11} = \left( \frac{k}{(k-1)} \left( 1 - \frac{\sum \sigma_{b^2}}{\sigma_{2t}} \right) \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas

$k$  = banyaknya butir soal

$\sum \sigma_{b^2}$  = jumlah varians butir

$\sigma_{2t}$  = varians total

**Tabel 11. Klasifikasi Reabilitas**

| Kriteria Reabilitas | Keterangan    |
|---------------------|---------------|
| 0.00 – 0.20         | Sangat rendah |
| 0.21 – 0.40         | Rendah        |
| 0.41 – 0.60         | Sedang        |
| 0.61 – 0.80         | Tinggi        |
| 0.80 – 1.00         | Sangat tinggi |

Sumber: (Arikunto, 2013)

Berdasarkan jumlah soal yang valid yakni sebanyak 14 butir soal kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut. Perhitungan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan *Microsoft Office Excel* 2016. Perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan menunjukkan hasil  $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,813 > 0,497$ . Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut mempunyai kriteria reliabilitas sangat tinggi, maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini (Lampiran 25 halaman 157).

## J. Teknik Analisis Data

### 1. Teknik Analisis Data

#### a. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik

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

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

Keterangan:

S = Nilai peserta didik

R = Jumlah skor

N = Skor maksimum dari tes

Sumber: (Kunandar, 2013)

#### b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

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

$$\bar{x} = \frac{\sum ZXi}{\sum ZXk}$$

Keterangan:

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

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

$\sum ZXk$  = Jumlah peserta didik

Sumber: (Kunandar, 2013)

#### c. Uji Normal Gain (N-Gain)

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah perlakuan tertentu dalam penelitian. Cara yang digunakan dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rumus *N-Gain* sebagai berikut.

$$N - Gaik = \frac{s_{korposttest} - s_{korpretest}}{s_{korideal} - s_{korpretest}}$$

Kriteria dari uji *N-Gain* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 12. Kriteria Uji *N-Gain***

| Nilai Gain              | Kriteria          |
|-------------------------|-------------------|
| $0,70 \leq g \leq 1,00$ | Tinggi            |
| $0,30 \leq g < 0,70$    | Sedang            |
| $0,00 < g < 0,30$       | Rendah            |
| $g = 0,00$              | Tetap             |
| $-1,00 \leq g < 0,00$   | Terjadi penurunan |

Sumber: (Sukarelawan, 2024)

## 2. Uji Persyaratan Analisis Data

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini menggunakan rumus *Chi Kuadrat* ( $X^2$ ) sebagai berikut (Muncarno, 2017).

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

Keterangan:

$X^2$  = Chi kuadrat

$f_o$  = frekuensi yang diperoleh

$f_h$  = frekuensi yang diharapkan

Kaidah pengujian dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan (dk) = k-1, dengan kriteria keputusan sebagai berikut:

Jika  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ , berarti distribusi data normal, dan

Jika  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ , berarti distribusi data tidak normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh memiliki variansi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah *Uji Fisher* atau disebut juga *Uji-F*. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Variaks Terbesar}}{\text{Variaks Terkecil}}$$

Hasil nilai dari  $F_{hitung}$  kemudian dibandingkan dengan  $F_{tabel}$ , dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_o$  diterima atau data bersifat homogen. Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka  $H_o$  ditolak atau data bersifat heterogen.

### 3. Uji Hipotesis

Guna menguji ada tidaknya pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar digunakan uji regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis. Rumus regresi linear sederhana sebagai berikut.

$H_a : \rho \neq 0$  (terdapat pengaruh)

$H_o : \rho = 0$  (tidak terdapat pengaruh)

$\rho$  = nilai korelasi dalam formulasi yang dihipotesiskan

$$\hat{Y} = \alpha + bx$$

Keterangan:

$\hat{Y}$  = (baca Y topi) subjek variabel terikat yang diproyeksikan

$X$  = variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan

$\alpha$  = nilai konstanta harga  $Y$  jika  $X=0$

$b$  = nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel  $Y$ .

Sumber : (Muncarno, 2017)

Analisis uji *regresi linear* sederhana pada penelitian ini dilakukan secara manual. Hipotesis penelitian ini sebagai berikut.

$H_a$  : Terdapat pengaruh penerapan model *Discovery Learning*

berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo.

$H_o$  : Tidak terdapat pengaruh penerapan model *Discovery Learning*

berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 2 Gondangrejo, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada saat sebelum diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* berupa *pretest* dan pada saat sesudah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* berupa *posttest*. Selanjutnya pada perhitungan N-Gain peserta didik kelas eksperimen dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,557 yang mana rata-rata tersebut termasuk dalam kategori “Sedang” sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai *N-Gain* 0,498 yang mana rata-rata tersebut termasuk dalam kategori “Sedang”, dengan ini artinya kelas eksperimen memiliki peningkatan hasil belajar lebih besar daripada kelas kontrol. Hal ini juga dapat dibuktikan dengan analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $8,38 > 4,54$  dan signifikan  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima. Artinya model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* dapat dibelajarkan atau diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 2 Gondangrejo.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar khususnya peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo, yaitu sebagai berikut.

### **1. Peserta Didik**

Peserta didik diharapkan dapat ikut berperan dalam proses pembelajaran dengan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall*, seperti mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh sehingga suasana belajar dapat lebih aktif dan terjalinnya kerjasama yang baik antara pendidik dan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

### **2. Pendidik**

Pendidik diharapkan dapat menerapkan model *discovery learning* yang dipadukan dengan media *wordwall* agar mempermudah pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik di sekolah dan peserta didik dapat terfokus pada pembelajaran sehingga dapat menunjang kegiatan belajar menjadi efektif serta berdampak pada peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam mengatasi rasa kurang percaya diri, rasa jenuh dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru sehingga memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajar dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

### **3. Kepala sekolah**

Kepala sekolah dapat memberikan dukungan dan memfasilitasi dalam penerapan model pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya model *discovery learning* dan menggunakan media *wordwall* dalam proses pembelajaran, hal ini bertujuan untuk mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta menghasilkan *output* yang lebih baik.

#### **4. Peneliti Selanjutnya**

Peneliti lain yang hendak melakukan penelitian bisa menjadikan penelitian ini untuk dijadikan gambaran ataupun referensi dan informasi yang mungkin berkaitan terlebih tentang pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di Sekolah Dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M., & Perdana, D. R. 2020. *Pendidikan Pancasila*. Bandar Lampung: Penerbit: Graha Ilmu.
- Agustiana, D. M., Malik, M., Rumiati, S., & Pardede, S. 2023. Analisis pembelajaran berdiferensiasi pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dalam kurikulum merdeka. *Jurnal citizenship*, 522-533.
- Akhiruddin, S. A., Sujarwo, Atmowardoyo, H., & Nurhikmah. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Kabupaten Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Amelia, A., Suryana, A., & Herlina, H. 2022. Analisis minat belajar peserta didik dalam belajar online di era covid-19. *Edulnovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 101-111.
- Amelia, D. S., Susanto, & Fatahillah, A. 2016. Analisis hasil belajar matematika peserta didik pada pokok bahasan himpunan berdasarkan ranah kognitif taksonomi bloom kelas VII-A di SMPN 14 Jember. *Jurnal edukasi*.
- Ananda, R. & Rohman, F. 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Anita, A., & Astuti, S. I. 2022. Digitalisasi Dan Ketimpangan Pendidikan: Studi Kasus Terhadap Pendidik Sekolah Dasar Di Kecamatan Baraka. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan* , 1-12.
- Ariani, N. M., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., Furnamasari, Y. F. 2022. *Buku ajar belajar dan pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Arifah, N. A. 2023. Pembelajaran IPS sekolah dasar dengan aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal pendidikan dasar dan sosial humaniora*.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik (edisi revisi VD)*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Arsyad, M., & Fahira, E. F. 2023. Model-model pembelajaran dalam kurikulum merdeka. *Penerbit: Eureka Media Aksara*.
- Aspi, M., & Syahrini, S. 2022. Profesional pendidik dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi pendidikan. *Adiba: journal of education*, 64-73.
- Astuti, W. 2020. Pengaruh Kecerdasan Intrapersonal dan Kecerdasan Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Peserta didik Kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 6 Makassar. *Eprints*, 1-7.
- Asyafah, A. 2019. Menimbang model pembelajaran (kajian teoritis-kritis atas model pembelajaran dalam pendidikan islam).
- Aulia, D. S., Simbolon, N., Simanjuntak, S., Sihotang, R., & Siregar, F. S. 2024. Pengaruh model pembelajaran discovery learning berbantuan media wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 101773 Kolam T.A 2023/2024. *Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar*.
- Basyir, M. S., Dinana, A., & Devi, A. D. 2022. Kontribusi teori belajar kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam proses pembelajaran. *Jurnal pendidikan madrasah*, 89-100.
- Bunyamin. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta Selatan: UPT HAMKA Press.
- Cazacioc, N. 2020. Jocurile didactice online Wordwall și Geanially aplicate la chimie. In *Învățământ superior: tradiții, valori, perspective* , (Vol. 1, pp. 225-230).
- Darmawan, D., & Dinn, W. 2018. *Model pembelajaran di sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fadilah, A. N., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. 2023. Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat, dan urgensi media pembelajaran. *Journal of student research*.
- Fidya, Ihfanti, Romdanih, & Oktaviana, E. 2021. Peningkatan hasil belajar IPS melalui media game interaktif wordwall .
- Hanida, Neviyarni, & Farida. 2019. Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan bahan ajar tematik terpadu berbasis model discovery learning di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal basicedu volume 3 nomor 2*.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwar, A. M., & Indra, I. 2021. *Media pembelajaran*. Klaten: Tahta media group.
- Jailani, S. A. P., Saputra, J. A., & SHI, M. 2022. *Pendidikan Kewarganegaraan* . Jakarta: Prenada Media Group.

- Khasanah, U., & Herina 2019. Membangun karakter peserta didik melalui literasi digital dalam menghadapi pendidikan abad 21 (revolusi industri 4.0). *Prosiding seminar nasional*, 999-1015.
- Khasinah, S. 2021. Discovery learning: definisi, sintaksis, keunggulan dan kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA: media kajian pendidikan agama islam*.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. 2020. Analisis model-model pembelajaran.
- Kristin, F., & Rahayu, D. 2016. Pengaruh penerapan model discovery learning terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas 4 SD. *Scholaria: jurnal pendidikan dan kebudayaan* , 6(1), 84.
- Kunandar. 2013. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Maghfiroh, K. 2018. Penggunaan media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas IV MI Rouldatul Huda. *Jurnal profesi kependidikan*, 64-70.
- Marisya, A., & Sukma, E. 2020. Konsep model discovery learning pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar menurut pandangan para ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2189-2198.
- Marlina, Y. 2021. Peningkatan hasil belajar IPS melalui model guided discovery dalam materi kerja sama pada peserta didik kelas V SD Negeri 133 Halmahera.
- Ma'rufah, A. 2022. Implementasi pendidikan karakter dalam digitalisasi pendidikan. *Edukasia: jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 17-29.
- Miranti. 2021. Pengaruh penggunaan media game edukasi berbasis wordwall.net terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Klaten Kecamatan Gadingrejo.
- Moto, M. M. 2019. Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian journal of primary education*.
- Muis, A. A. 2013. Prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 29-38.
- Muncarno. 2017. *Cara mudah belajar statistik pendidikan*. Hamim Group. Metro.
- Munthe, A. F., Harahap, M. J., & Fajri, Y. 2023. Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal pendidikan dan riset*, 29-40.
- Nabillah, T., & Abadi, A. F. 2019. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik. *Prosiding sesiomadika*, 2, (1c).

- Nafianti, D. A. 2021. Revisi taksonomi bloom: kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, kajian ilmiah mata kuliah umum*, 151-172.
- Nurfadhilla, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Syifa, U. N. 2021. Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik SD Negeri Kohod III. *PENSA: jurnal pendidikan dan ilmu sosial*.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- Pamungkas, D. A. 2023. pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap motivasi belajar ips. *Jurnal pendidikan ilmu pengetahuan sosial indonesia*.
- Peri, P. G., & Karimah, R. S. 2022. Memahami teori belajar behavioristik dan implementasi dalam pembelajaran . *Asaatidzah*, 2(1), 90-99.
- Pradani, T. G. 2022. Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Educenter: ilmiah pendidikan*, 806-811.
- Prasetianto, D. 2017. Pengaruh penggunaan model discovery learning terhadap hasil belajar IPS pada pembelajaran terpadu kelas IV SD Negeri Patoman tahun ajaran 2016/2017.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. 2021. Peningkatan keaktifan belajar melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. F. 2022. Pelatihan penggunaan aplikasi wordwall sebagai sarana menciptakan media pembelajaran interaktif. *Jurnal pengabdian kepada masyarakat*.
- Saptomo, W. L. 2018. *Ragam media interaktif dalam pembelajaran*. Semarang: Badan penerbitan universitas stikubank.
- Savira, A., & Gunawan, R. 2022. Pengaruh media aplikasi wordwall dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal ilmu pendidikan*.
- Shahbna, E. B., Farizqi, F. K., & Satria, R. 2020. Implementasi teori belajara behavioristik dalam pembelajaran. *Jurnal serunai administrasi pendidikan*, 24-33.
- Sugiyono. 2019. *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarelawa, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. 2024. *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Surya Cahaya.

- Sulaiman, A. 2015. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Bandung: CV Arfino Raya.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., Nyoto, A. 2016. Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntunan pengembangan sumber daya manusia di era global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 263-278.
- Wiranti & Suryadi. 2020. Pelaksanaan model *discovery learning* jerome brunner pada pembelajaran PAI di SMPN 3 Depok Sleman Yogyakarta.
- Wisman, Y. 2020. Teori belajar kognitif dan implementasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal ilmiah kanderang tinggang*, 209-215.
- Yulianti, S. E., & Indra, M. 2023. Pengaruh model *discovery learning* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan peserta didik kelas IV di SD Muhammadiyah 2 Waru