

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP PENGETAHUAN  
IPAS KELAS IV SD MUHAMMADIYAH AMBARAWA**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**ADELIA EKA PITALOKA  
NPM 2113053102**



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

## **ABSTRAK**

### **EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP PENGETAHUAN IPAS KELAS IV SD MUHAMMADIYAH AMBARAWA**

**Oleh**

**ADELIA EKA PITALOKA**

Masalah dalam penelitian ini rendahnya pengetahuan IPAS peserta didik dikarenakan pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga peserta didik tidak fokus pada pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap pembelajaran IPAS. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif yang berbentuk *quasi eksperimental design* yang melibatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media gambar. Sampel yang digunakan pada penelitian adalah sampel jenuh yang terdiri dari 52 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Uji *N-Gain* digunakan untuk menghitung peningkatan pengetahuan faktual dan konseptual dalam penelitian ini. Hasil penelitian yaitu penerapan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran *discovery learning* berbantuan media gambar terhadap pengetahuan IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah Ambarawa.

Kata Kunci: model *discovery learning*, *wordwall*, pengetahuan, IPAS,

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECTIVENESS OF THE DISCOVERY LEARNING MODEL ASSISTED BY WORDWALL MEDIA ON IPAS KNOWLEDGE OF FOURTH GRADE STUDENTS AT SD MUHAMMADIYAH AMBARAWA**

**By**

**ADELIA EKA PITALOKA**

The problem in this study is the low level of students' IPAS (Science and Social Science) knowledge due to a lack of variation in teaching methods, which causes students to lose focus during learning. This study aimed to describe the effect of using the discovery learning model assisted by wordwall media on IPAS learning. The type of research used is quantitative with a quasi-experimental design involving a control class and an experimental class. The experimental class received treatment in the form of a discovery learning model assisted by wordwall media, while the control class received treatment using the discovery learning model assisted by image media. The sample used in this study was a saturated sample consisted of 52 students. Data collection techniques included both test and non-test methods. The N-Gain test was used to measure the improvement in factual and conceptual knowledge in this study. The results showed that the application of the discovery learning model assisted by wordwall media was more effective than the discovery learning model assisted by image media in improving the IPAS knowledge of fourth-grade students at SD Muhammadiyah Ambarawa.

**Keywords:** discovery learning model, wordwall, knowlegde, IPAS

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP PENGETAHUAN  
IPAS KELAS IV SD MUHAMMADIYAH AMBARAWA**

**Oleh**

**ADELIA EKA PITALOKA**

**Skripsi**

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

**Pada**

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



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

Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN  
DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN  
MEDIA WORDWALL TERHADAP  
PENGETAHUAN IPAS KELAS IV SD  
MUHAMMADIYAH AMBARAWA**

Nama Mahasiswa : **Adefia Eka Pitaloka**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2113053102

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.**  
NIP 196512301991111001

  
**Fadilah Kharani, M.Pd.**  
NIP 199208022019032019

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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




**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

Sekretaris : Fadhilah Khairani, M.Pd.

Penguji Utama : Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. H. Maydiantoro, M.Pd.  
198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 23 Juli 2025

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Adelia Eka Pitaloka  
NPM : 2113053102  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Pengetahuan IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah Ambarawa” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian yang tertentu yang dirujuk dan 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, 23 Juli 2025  
Yang Membuat Pernyataan,



AAALX236927919

**Adelia Eka Pitaloka**  
NPM 2113053102

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Adelia Eka Pitaloka lahir di Desa Ambarawa Kabupaten Pringsewu, pada tanggal 18 Juni 2003. Peneliti adalah anak kembar dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Ngaspin dan Ibu Tuseni.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Muhammadiyah Ambarawa lulus pada tahun 2015
2. MTs Negeri 1 Pringsewu lulus pada tahun 2018.
3. SMA Negeri 1 Ambarawa lulus pada tahun 2021.

Pada tahun 2021, peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN.

Pada tahun 2024, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Praktik Lapangan Terpadu (PLP) di Desa Sukapura, Kecamatan Sragi, Kabupaten Lampung Selatan.



## **MOTTO**

**“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan  
kesanggupannya”  
(Q.S Al-Baqarah: 45)**

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrohmanirrohim**

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT, dan dengan segala ketulusan serta kerendahan hati, Sehingga dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini bisa terselesaikan. Sebentuk karya kecil ini dipersembahkan untuk:

### **Orang Tuaku Tercinta**

**Bapak Ngaspin dan Ibu Tuseni**, yang telah memberikan banyak kasih sayang, cinta, usaha, doa yang tak ternilai harganya agar aku bisa terus tumbuh menjadi pribadi yang lebih baik kedepannya. Terimakasih yang luar biasa aku ucapkan kepada Bapak dan Ibuku tersayang yang selalu mendampingi dan menguatkan pundakku untuk bisa menapaki perjalanan hidup yang panjang. Doaku semoga bapak dan ibu senantiasa dijaga dalam perlindungan-Nya.

### **Kembaranku tersayang Abi Eka Pangestu**

yang senantiasa memberikan bantuan, dukungan, dan semangat penulis untuk bisa menyelesaikan kuliah dengan hasil yang terbaik.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

## SANWACANA

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

Skripsi yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Pengetahuan IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah Ambarawa”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang memfasilitasi dan memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisasi skripsi yang diakui oleh jurusan.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung yang juga dalam hal ini menjadi Sekretaris Penguji yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B Universitas Lampung dan senantiasa memberikan bimbingan dan arahan terhadap skripsi.
5. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, saran, dan juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi bisa diselesaikan dengan baik.
6. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., Dosen Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat dalam rangka penyempurnaan skripsi.

7. Dosen serta Tenaga Kependidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan dan ilmu yang bermanfaat saat menjalani perkuliahan.
8. Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Ambarawa yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk dapat melaksanakan penelitian.
9. Kepala Sekolah SD Negeri 2 Pujodadi yang telah memberikan izin uji instrumen dan membantu peneliti selama penyusunan skripsi ini.
10. Wali kelas IVA dan IVB SD Muhammadiyah Ambarawa yang telah memberikan izin dan arahan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah dan membantu dalam penyusunan skripsi.
11. Peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pujodadi yang telah memberikan izin dan bantuan pada saat melakukan uji instrumen.
12. Peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Ambarawa yang telah berpartisipasi untuk pelaksanaan penelitian skripsi.
13. Rekan-rekan kelas J PGSD yang menemani proses perjalanan 4 tahun menduduki bangku perkuliahan.
14. Teman-temanku Alya dan Isna yang menjadi penyemangat dan tempat berkeluh kesah selama menjalani perkuliahan dan skripsi.
15. Teman-teman satu bimbingan, Adinda dan Debi yang selalu setia mengejar dosen bersama-sama agar segera sidang.
16. Motor scoopy yang selalu membantu dalam mengarungi debu, panas, dan hujan jalan demi menyelesaikan skripsi serta menjadi tempat teraman untuk meluapkan semua rasa yang ada dalam hidup.
17. Seluruh keluarga yang selalu mendukung dan menyemangati untuk menyelesaikan skripsi.
18. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu memberikan pemikiran dan usaha demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.
19. Terakhir, untuk diri sendiri yaitu Adelia Eka Pitaloka yang selalu menjadi perempuan yang kuat pada setiap masalah dan cobaan yang menghadang. Seseorang perempuan yang berjuang sendiri dalam menjalani kehidupan yang

20. penuh lika-liku dengan usaha dan air mata. Skripsi ini menjadi bukti bahwa saya mampu menaklukan apapun dengan iman, kerja keras, dan cinta pada diri sendiri.

Metro, 23 Juli 2025  
Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Adelia Eka Pitaloka', with a stylized, cursive script.

Adelia Eka Pitaloka  
NPM 2113053102

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>vi</b>
 <b>I. PENDAHULUAN.....</b>	 <b>1</b>
1.1.Latar Belakang .....	1
1.2.Identifikasi Masalah.....	6
1.3.Batasan Masalah .....	7
1.4.Rumusan Masalah.....	7
1.5.Tujuan Penelitian .....	7
1.6.Manfaat Penelitian .....	8
1.7.Ruang Lingkup Penelitian.....	9
 <b>II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	 <b>10</b>
2.1 Belajar .....	10
2.1.1 Pengertian Belajar .....	10
2.1.2 Teori Belajar.....	11
2.2 Pengetahuan .....	12
2.2.1 Pengertian Pengetahuan .....	12
2.2.2 Dimensi Pengetahuan.....	13
2.2.3 Tingkat Pengetahuan .....	15
2.2.4 Pengukuran Pengetahuan .....	16
2.3 Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	17
2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	17
2.3.2 Tujuan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	18
2.3.3 Karakteristik Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> ...	19
2.3.4 Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	20
2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	23
2.4 Media Pembelajaran.....	25
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	25
2.4.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	26
2.5 <i>Wordwall</i> .....	27
2.5.1 Pengertian Media <i>Wordwall</i> Pengertian Media <i>Wordwall</i>	27
2.5.2 Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Wordwall</i> .....	28
2.5.3 Fitur-Fitur Wordwal .....	31

2.5.4	Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Wordwall</i> .....	34
2.6	Media Gambar.....	36
2.6.1	Pengertian Media Gambar.....	36
2.6.2	Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar.....	37
2.7	Pembelajaran IPAS .....	39
2.7.1	Pengertian Pembelajaran IPAS .....	39
2.7.2	Tujuan Pembelajaran IPAS .....	40
2.8	Penelitian Relevan.....	41
2.9	Kerangka Pikir .....	42
2.10	Hipotesis Penelitian.....	43
<b>III.</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
3.1	Jenis Dan Desain Penelitian.....	44
3.2	Prosedur Penelitian.....	45
3.3	Populasi Dan Sampel .....	46
3.3.1	Populasi Penelitian .....	46
3.3.2	Sampel Penelitian.....	46
3.4	Variabel Penelitian.....	47
3.4.1	Variabel <i>Independent</i> (Variabel Bebas) .....	47
3.4.2	Variabel <i>Dependent</i> (Variabel Terikat).....	47
3.5	Definisi Konseptual.....	47
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.6.1	Teknik Tes.....	47
3.6.2	Teknik Non Tes.....	48
3.7	Uji Persyaratan Instrumen.....	48
3.7.1	Uji Validitas .....	48
3.7.2	Uji Reliabilitas.....	49
3.7.3	Uji Daya Pembeda Soal.....	50
3.7.4	Tingkat Kesukaran .....	51
3.8	Analisis Deskriptif Data Pengetahuan .....	52
3.9	Uji <i>N-Gain</i> Pengetahuan .....	52
3.10	Analisis Distraktor Soal .....	52
<b>IV.</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>54</b>
4.1	Pelaksanaan Penelitian .....	54
4.2	Analisis Deskriptif Data Pengetahuan.....	59
4.3	Uji <i>N-Gain</i> .....	61
4.4	Analisis Distraktor Soal.....	62
4.5	Pembahasan Hasil Penelitian.....	63
<b>V.</b>	<b>SIMPULAN .....</b>	<b>69</b>
5.1	Simpulan.....	69
5.2	Saran .....	69
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>71</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>78</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Log In <i>Wordwall</i> .....	29
2. Tampilan template <i>Wordwall</i> .....	30
3. Tampilan Awal Template Kuis.....	30
4. Tampilan Menambah Foto/Video pada <i>Wordwall</i> .....	30
5. Tampilan Proses Penyimpanan Aktivitas <i>Wordwall</i> .....	31
6. Fitur-Fitur <i>Wordwall</i> .....	31
7. Tampilan Fitur <i>Quiz</i> .....	33
8. Tampilan Fitur <i>Group Sort</i> .....	33
9. Tampilan Fitur <i>Open The Box</i> .....	33
10. Tampilan Fitur <i>Speaking Cards</i> .....	34
11. Tampilan Fitur <i>Flash Card</i> .....	34
12. Kerangka Pikir Penelitian .....	43
13. <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	44
14. Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	57
15. Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	58
16. Histogram Pengetahuan Faktual dan Konseptual .....	61



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil STS Kelas IVB SD Muhamadiyah Ambarawa .....	2
2. Persentase Nilai STS Peserta Didik SD Muhammadiyah Ambarawa .....	4
3. Sintaks Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	22
4. Langkah-Langkah Pembuatan <i>Wordwall</i> .....	29
5. Fitur <i>Quiz, Group Sort, dan Open The Box</i> .....	33
6. Penelitian Relevan .....	41
7. Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Ambarawa.....	46
8. Klasifikasi Validitas.....	49
9. Hasil Analisis Uji Validitas .....	49
10. Klasifikasi Reliabilitas .....	50
11. Klasifikasi Daya Pembeda Soal.....	50
12. Hasil Analisis Daya Pembeda Instrumen Tes .....	51
13. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	51
14. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Soal .....	51
15. Klasifikasi <i>N-Gain</i> .....	52
16. Kriteria Distraksi Soal .....	55
17. Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Penelitian .....	54
18. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Ekperimen .....	56
19. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	57
20. Rekapitulasi Aktivitas Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media <i>Wordwall</i> Kelas Eksperimen .....	58
21. Data Pengetahuan Kelas Eksperimen .....	60
22. Data Pengetahuan Kelas Kontrol.....	60
23. Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	62

24. Hasil Uji Distraksi Kelas Eksperimen .....	62
25. Hasil Uji Distraksi Kelass Kontrol .....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	79
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan .....	80
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen .....	81
4. Surat Balasan Uji Instrumen .....	82
5. Surat Izin Penelitian.....	83
6. Surat Balasan Izin Penelitian .....	84
7. Surat Validasi Media <i>Wordwall</i> .....	85
8. Surat Validasi Soal.....	87
9. Surat Validasi Modul Ajar.....	89
10. Surat Validasi LKPD .....	91
11. Data Nilai STS IPAS Kelas IV A .....	93
12. Data Nilai STS IPAS Kelas IV B .....	94
13. Data Nilai STS IPAS Kelas I SD Muhammadiyah Ambarawa .....	95
14. Data Nilai STS IPAS Kelas II SD Muhammadiyah Ambarawa.....	96
15. Data Nilai STS IPAS Kelas III SD Muhammadiyah Ambarawa .....	97
16. Data Nilai STS IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah Ambarawa .....	98
17. Data Nilai STS IPAS Kelas V SD Muhammadiyah Ambarawa .....	99
18. Data Nilai STS IPAS Kelas VI SD Muhammadiyah Ambarawa .....	100
19. Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	101
20. Modul Ajar Kelas Kontrol .....	111
21. Lembar LKPD.....	121
22. Kisi-Kisi Instrumen Tes.....	129
23. Kisi-Kisi Observasi Model <i>Discovery Learning</i> .....	130
24. Rubrik Penilaian Aktivitas Model <i>Discovery Learning</i> .....	131

25. Hasil Perhitungan Observasi <i>Discovery Learning</i> Pertemuan 1.....	132
26. Hasil Perhitungan Observasi <i>Discovery Learning</i> Pertemuan 1.....	133
27. Hasil Perhitungan Observasi <i>Discovery Learning</i> Pertemuan 1.....	134
28. Hasil Uji Coba Instrumen .....	135
29. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas .....	136
30. Hasil Uji Realiabilitas .....	137
31. Uji Daya Pembeda Soal .....	138
32. Uji Kesukaran Soal .....	139
33. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	140
34. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	144
35. Jawaban Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	145
36. Jawaban Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	146
37. Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	147
38. Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	148
39. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	149
40. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	151
41. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	153
42. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	155
43. Hasil Pengetahuan Faktual dan Konseptual Kelas Eksperimen .....	157
44. Hasil Pengetahuan Faktual dan Konseptual Kelas Kontrol .....	158
45. Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen .....	159
46. Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol.....	160
47. Jawaban Peserta Didik dan Tingkat Distraktor Kelas Eksperimen .....	161
48. Jawaban Peserta Didik dan Tingkat Distraktor Kelas Kontrol .....	163
49. Uji Instrumen Tes .....	165
50. Foto Peserta Didik Kelas Kontrol Mengerjakan <i>Pretest</i> .....	165
51. Foto Peserta Didik Kelas Eksperimen Mengerjakan <i>Pretest</i> .....	166
52. Foto Aktivitas Pembelajaran di Kelas Kontrol .....	166
53. Foto Aktivitas Pembelajaran di Kelas Eksperimen .....	167
54. Foto Peserta Didik Kelas Kontrol Mengerjakan <i>Posttest</i> .....	167
55. Foto Peserta Didik Kelas Eksperimen Mengerjakan <i>Posttest</i> .....	168

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad 21 terjadi sangat pesat sehingga menyebabkan tantangan besar untuk mempersiapkan generasi muda yang mampu berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan adaptif terhadap perubahan yang dinamis. Pembelajaran abad 21 membutuhkan pembelajaran yang berbasis pada teknologi, globalisasi, dan dinamika sosial. Untuk menciptakan generasi muda yang mampu menghadapi tantangan abad 21 membutuhkan pembelajaran yang relevan pada dengan kebutuhan zaman. Dikarenakan pembelajaran abad 21 ini penting bagi pendidikan di Indonesia, sebab pendidikan diselenggarakan untuk memfasilitasi anak supaya mereka dapat hidup lebih baik dimasa yang akan datang, baik dari sisi sosial, budaya, ekonomi, maupun dari sisi lingkungan hidup (Barus, 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan penggunaan pembelajaran yang tepat untuk menyelenggarakan pendidikan yang sesuai dengan abad 21.

Salah satu pembelajaran yang penting pada abad 21 adalah pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS digunakan peserta didik untuk menghadapi kemajuan teknologi serta mempersiapkan peserta didik untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan yang dinamis. Namun banyak ditemukan di sekolah-sekolah lain, ketuntasan pembelajaran IPAS masih rendah yang disebabkan oleh banyak faktor. Faktor yang menjadi penyebab peserta didik mengalami kesulitan belajar IPAS adalah minat, motivasi, konsentrasi, kebiasaan belajar dan intelegensi (Wahyuni, 2020). Rendahnya ketuntasan nilai IPAS ini menjadi salah satu alasan peneliti melakukan penelitian pada pembelajaran IPAS di SD Muhammadiyah. Pada saat pelaksanaan penelitian

pendahuluan ditemukan ketuntasan pembelajaran IPAS pada kelas IV SD Muhammadiyah Ambarawa paling rendah apabila dibandingkan mata pelajaran lainnya. Berikut data hasil STS semester ganjil peserta didik kelas IV.

**Tabel 1. Hasil STS Kelas IVB SD Muhammadiyah Ambarawa**

Kelas	Mata Pelajaran	KKTP	Angka		Persentase	
			Tuntas	Belum tuntas	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
IV A	Pendidikan Pancasila	75	16	10	61,5%	38,5%
	Bahasa Indonesia	75	19	7	73,1%	26,9%
	Matematika	75	15	11	57,7%	42,3%
	IPAS	75	9	16	34,6%	34,6%
	SBdP	75	19	7	73,1%	26,9%
IV B	Pendidikan Pancasila	75	19	7	73,1%	26,9%
	Bahasa Indonesia	75	17	9	65,4%	34,6%
	Matematika	75	16	10	61,5%	38,5%
	IPAS	75	5	21	19,2%	80,8%
	SBdP	75	20	6	76,9%	23,1%

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas IVB SD Muhammadiyah Ambarawa

Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran IPAS mendapatkan nilai yang paling rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Peserta didik yang tuntas pada pelajaran IPAS berjumlah 5 peserta didik dengan persentase 19,2% sedangkan belum tuntas berjumlah 21 peserta didik dengan persentase sebesar 80,8%. Hal tersebut membuat peneliti memfokuskan penelitian ini pada pembelajaran IPAS.

Hasil pembelajaran IPAS yang tercantum pada tabel sebelumnya menunjukkan bahwa pencapaian peserta didik masih rendah. Rendahnya hasil belajar ini berkaitan erat dengan tingkat pengetahuan peserta didik. Menurut Darsini dkk. (2019), pengetahuan adalah hasil dari rasa ingin tahu manusia yang diperoleh melalui berbagai cara dan alat tertentu. Dalam pembelajaran IPAS, rendahnya pengetahuan peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Salah satunya adalah peserta didik yang cenderung bermain dan tidak fokus pada pembelajaran disampaikan dikarenakan pendidik masih menggunakan metode yang konvensional. Akibatnya, peserta didik menjadi pasif selama proses pembelajaran, sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak optimal. Penelitian ini berfokus pada pengetahuan IPAS karena tingkat pengetahuan peserta didik masih rendah yang bisa dilihat pada Tabel 1, sebagaimana juga dibuktikan oleh hasil studi *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022. Dalam studi tersebut, Indonesia berada di peringkat ke-68 dari 81 negara, menunjukkan bahwa kemampuan literasi, sains, dan matematika peserta didik Indonesia masih di bawah rata-rata internasional. Data ini menggarisbawahi perlunya peningkatan kualitas pembelajaran IPAS untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik.

Permasalahan yang berhubungan dengan tingkat pengetahuan peserta didik masih rendah dapat ditemui di SD Muhammadiyah Ambarawa, khususnya pada kelas IV. Pengambilan kelas IV dalam penelitian dikarenakan pada kelas tersebut berada pada tahap operasional konkret yang dimana peserta didik memiliki pemahaman yang masih terbatas dan belum berpikir secara abstrak. Peserta didik yang masih pada tahap operasional konkret membutuhkan pembelajaran mampu mendorongnya untuk membentuk konsep yang tepat khususnya dalam pembelajaran IPAS. Apabila pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik berbentuk konvensional yang masih berpusat pada pendidik, peserta didik cenderung bermain dengan teman dan memiliki sifat yang pasif dalam belajar, sehingga proses belajar mereka menjadi kurang bermakna. Pembelajaran yang hanya berfokus pada ceramah menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam memahami pembelajaran IPAS (Indah, 2024). Maka dari itu, pada tahap operasional konkret ini dibutuhkan model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi yang abstrak dengan lebih konkret dan meningkatkan keterampilan berpikir yang akan berguna dalam pembelajaran selanjutnya.

Pengambilan kelas IV dalam penelitian ini juga dikarenakan rendahnya pengetahuan pada mata pelajaran IPAS dapat dilihat dari hasil sumatif tengah semester peserta didik pada peserta didik SD Muhammadiyah Ambarawa sebagai berikut.

**Tabel 2. Persentase Nilai STS Peserta Didik SD Muhammadiyah Ambarawa**

Jumlah		KKTP	Ketuntasan			
			Tuntas		Belum Tuntas	
Kelas	Jumlah		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
I A	23	70	12	52,2%	11	47,8%
I B	23	70	15	65,2%	8	34,8%
II A	22	70	11	50%	11	50%
II B	22	70	14	63,6%	8	36,4%
III A	24	70	15	62,5%	9	37,5%
III B	24	70	12	50%	12	50%
IV A	26	75	9	34,6%	16	65,4%
IV B	26	75	5	19,2%	21	80,8%
V A	24	75	13	54,2%	11	45,8%
V B	24	75	10	41,7%	14	58,3%
VI A	25	75	13	52%	12	48%
VI B	25	75	15	60%	10	40%

Sumber: Dokumen Pendidik SD Muhammadiyah Ambarawa

Tabel 2 dapat dilihat bahwa kelas IV memiliki tingkat ketuntasan yang paling rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya peserta didik kelas IV A yang memperoleh nilai  $\geq 75$  hanya sebanyak 34,6% dan tidak tuntas mencapai 65,4%, sedangkan ketuntasan pada kelas IV B 19,2% dan tidak tuntas mencapai 80,8%. Ketuntasan yang rendah di kelas IV menandakan bahwa peserta didik menghadapi tantangan yang lebih besar dalam memahami pengetahuan IPAS.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan pada bulan Oktober 2024 mendapatkan data hasil belajar peserta didik serta diketahui kegiatan belajar di kelas kurang kondusif dikarenakan peserta didik cenderung mengobrol dan bermain dengan temannya karena merasa bosan dengan pembelajaran yang kurang menarik. Pada pembelajaran yang berlangsung di kelas IV, media pembelajaran yang digunakan bervariasi namun belum menggunakan media



*wordwall* pada pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, pendidik sudah menggunakan banyak variasi model pembelajaran namun dalam penggunaan model *discovery learning* belum dilaksanakan secara maksimal.

Permasalahan-permasalahan yang sudah dipaparkan dari sebelumnya, maka dibutuhkan sebuah upaya yang dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang aktif, inovatif, dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. Model pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran IPAS yaitu model pembelajaran *discovery learning*. Model pembelajaran *discovery learning* adalah sebuah proses belajar yang disajikan tidak dalam konsep yang final tetapi mengharuskan peserta didik mengorganisasi sendiri cara belajarnya agar menemukan suatu konsep (Fajri, 2019). Alasan peneliti mengambil model *discovery learning* dikarenakan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* ini bisa digunakan sebagai solusi permasalahan pembelajaran yang pasif dikarenakan tujuan dari model ini adalah membangun dan mengembangkan kemampuan berfikir yang aktif, kreatif serta memunculkan sikap percaya diri pada saat aktivitas pembelajaran dilaksanakan. Alasan selanjutnya dikarenakan tujuan pembelajaran IPAS sendiri yaitu agar peserta didik bisa menanamkan rasa ingin tahu serta rasa positif pada sains, teknologi, dan masyarakat, memecahkan permasalahan dan berani membuat keputusan (Ariani, 2020). Dari tujuan pembelajaran IPAS tersebut model pembelajaran *discovery learning* juga diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dengan diberikan permasalahan sehingga rasa ingin tahu untuk memecahkan permasalahan tersebut dapat meningkat

Menurut hasil penelitian Safitri dkk., (2022) hasil pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* memberikan pengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik di SD yang tersebar di beberapa wilayah di Indonesia. Selaras dengan Rikmasari dan Rosesari (2022) penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan model *discovery learning* bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada pelajaran IPAS pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui pembelajaran yang

menyenangkan. Peneliti menggunakan model *discovery learning* karena dapat mendorong peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran serta dapat mandiri dalam menemukan pengetahuannya sehingga bisa meningkatkan hasil belajar yang sesuai dengan penelitian yang sudah dijelaskan.

Penggunaan model pembelajaran tidak luput dari bantuan dari media pembelajaran. Model pembelajaran abad ke 21 juga lebih mengandalkan media berbasis teknologi dalam menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran yang bisa digunakan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran yaitu media *wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang berbasis game edukasi seperti kuis, soal evaluasi dan lain-lain (Putri Aprilia dkk., 2024). Alasan media *wordwall* diambil untuk membantu model *discovery learning* dalam penelitian ini dikarenakan untuk dapat memunculkan minat peserta didik untuk belajar serta membuat pembelajaran lebih menarik dengan pengalaman langsung sehingga pengetahuan peserta didik bisa meningkatkan. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Maghfiroh dkk., (2018) mengungkapkan bahwa penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar serta keaktifan peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Pengetahuan Peserta didik Kelas IV SD Muhammadiyah Ambarawa”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik khususnya pada aspek pengetahuan.
2. Peserta didik cenderung bermain dan tidak fokus pada pembelajaran yang disampaikan.

3. Media pembelajaran yang digunakan bervariasi namun belum menggunakan media *wordwall* pada pelaksanaan pembelajaran.
4. Model pembelajaran *discovery learning* sudah dilaksanakan tetapi belum optimal.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi permasalahan yang sudah dilakukan, maka penelitian ini akan dibatasi supaya tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Oleh karena itu, peneliti membatasi permasalahan yaitu :

1. Model pembelajaran *discovery learning* berbantuan dengan media *wordwall*.
2. Pengetahuan faktual dan konseptual IPAS peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Ambarawa.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dirumuskan masalah penelitian ini adalah bagaimana efektivitas pembelajaran dengan model *discovery learning* dengan bantuan media *wordwall* terhadap pengetahuan IPAS peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Ambarawa?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas pembelajaran dengan model *discovery learning* dengan bantuan media *wordwall* terhadap pengetahuan IPAS peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Ambarawa

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara praktis dan teoritis. Adapun manfaat penelitian ini adalah.

## 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan melalui penelitian ini dapat memperluas pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam pengimplementasian model pembelajaran *discovery learning* dan pengaplikasian media *wordwall* untuk membantu pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Peserta didik

Dengan penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman belajar sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran IPAS melalui penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media *wordwall*.

### b. Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan baru bagi pendidik dalam menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media *wordwall* serta dapat mendorong untuk melakukan inovasi dalam mengembangkan model pembelajaran *discovery learning* yang lebih aktif, kreatif dan bermakna.

### c. Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan data yang akurat untuk membantu kepala sekolah dalam mengambil keputusan agar pendidik menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media *wordwall* untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik.

### d. Peneliti Lain

Melalui penelitian ini diharapkan menjadi sumber dan wawasan baru bagi peneliti lain yang berkaitan dengan model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media *wordwall*.

### 1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini melingkupi:

1. Efektivitas adalah sebuah hubungan yang merujuk pada variabel bebas dengan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media *wordwall*. Untuk variabel terikat pada penelitian ini yaitu pengetahuan IPAS. Dalam penelitian ini efektivitas diukur dengan teknik tes dan non tes. Efektivitas diukur dengan melihat perbedaan peningkatan pengetahuan IPAS pada peserta didik kelas IV SD dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media *wordwall* dan pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media gambar.
2. Pembelajaran *discovery learning* adalah salah satu model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk dapat mandiri dalam menyelidiki, menemukan dan mencari sebuah informasi pembelajaran. Dalam penelitian ini model *discovery learning* digunakan pada pembelajaran IPAS untuk peserta didik kelas IV.
3. Media *wordwall* adalah salah satu jenis pembelajaran yang berbentuk aplikasi yang dapat diakses melalui website serta di dalamnya berisi banyak template agar peserta didik dapat tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan. Dalam penelitian ini media *wordwall* diintegrasikan pada model pembelajaran *discovery learning*, khususnya pada sintaks Syamsidah dkk., (2022)
4. Pengetahuan adalah sebuah proses yang dilalui oleh peserta didik dalam mendapatkan sebuah informasi melalui cara mengingat kembali, memahami, dan menyelesaikan permasalahan dalam materi pembelajaran. Dalam penelitian jenis pengetahuan yang akan diukur yaitu pengetahuan faktual dan konseptual. Pengetahuan faktual adalah pengetahuan yang mencakup elemen dasar seperti fakta, teori, peristiwa, dan benda-benda untuk memecahkan permasalahan. Sedangkan pengetahuan prosedural adalah jenis pengetahuan yang berisi analogi berpikir tentang klasifikasi informasi yang terhubung satu sama lain dengan lebih mendalam dan terstruktur

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Belajar**

#### **2.1.1. Pengertian Belajar**

Proses yang membawa perubahan dalam diri seseorang tidak terlepas dari belajar. Belajar merupakan bagian dari kehidupan manusia yang tidak bisa dihindari pada saat menjalani kehidupan. Belajar adalah salah satu kegiatan yang bisa dilakukan secara sengaja ataupun tidak sengaja oleh seseorang sehingga menghasilkan perubahan yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, dari yang sebelumnya tidak berjalan menjadi bisa, dan yang sebelumnya tidak bisa membaca menjadi bisa membaca (Wahab dan Rosnawati, 2021). Proses belajar pada setiap orang memiliki proses yang berbeda-beda.

Mengacu pada pendapat sebelumnya bahwa belajar adalah salah satu usaha untuk melakukan kegiatan yang bertujuan agar terjadi perubahan pada tingkah laku peserta didik pada aspek pengetahuan, sikap, ataupun keterampilan . Di sisi lain belajar adalah bagian dari sebuah tahap yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku berdasarkan pada pengalaman yang dilalui oleh individu tersebut (Perwita Sari dkk., 2020). Perubahan tersebut dapat mencakup sikap, keterampilan maupun pengetahuan yang bisa didapatkan apabila telah melalui kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses berkelanjutan yang dilalui seluruh individu untuk mendapatkan perubahan dalam hal pengetahuan, keterampilan dan sikap berdasarkan pada pengalaman individu tersebut.

### 2.1.2. Teori Belajar

Dalam pembelajaran, teori belajar termasuk dalam hal yang penting agar bisa dimengerti oleh peserta didik. Dengan teori belajar dapat menentukan arah pembelajaran yang dapat terjadi. Ketika pembelajaran sedang dilaksanakan, teori belajar dapat membantu guru untuk dapat menilai dan menganalisa penerapan pembelajaran yang sesuai untuk bisa digunakan pada setiap jenjang pembelajaran (Mokalu dkk., 2022). Terdapat beberapa macam teori belajar, diantaranya:

- a) Teori Behavioristik. Dalam teori behavioristik, belajar adalah bagian dari perubahan tingkah laku dari sebuah akibat adanya interaksi yang terjadi antara stimulus dan respon (Sudirman dkk., 2024) . Pandangan lain mengemukakan bahwa teori belajar behavioristik adalah suatu perubahan pada tingkah laku yang bisa diamati, diukur, serta dinilai secara konkret (Hamruni dkk., 2021) . Berdasarkan paparan yang sudah dijelaskan, bisa disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik adalah proses perubahan tingkah laku dari stimulus dan respon yang hasilnya bisa diukur dan diamati.
- b) Teori Kognitif. Teori belajar kognitif adalah teori belajar yang tidak hanya condong pada stimulus dan respon tetapi juga pada proses berpikir yang kompleks (Sudirman dkk., 2024) . Mengacu pada pandangan sebelumnya, teori belajar kognitif adalah suatu perubahan pada aspek persepsi dan pemahaman yang bisa diamati dan diukur (Matlin, 1994). Berdasarkan pandangan di atas, bisa disimpulkan bahwa teori belajar kognitif adalah perubahan yang condong pada pengetahuan dan pemahaman yang dapat diukur dan diamati.
- c) Teori Konstruktivisme. Teori belajar konstruktivisme adalah suatu proses yang menekankan pada aspek dimana seseorang mengkonstruksikan pengetahuan itu sendiri daripada mengungkapkan fakta, kaidah, ataupun konsep secara baku (Sudirman dkk., 2024) . Mengacu pada pandangan sebelumnya, teori belajar konstruktivisme bisa dimaknai sebagai pendekatan pada bidang pendidikan yang condong pada peran aktif peserta didik dalam mencari pengetahuan dan pemahaman milik mereka sendiri (Harefa dkk., 2024) . Berdasarkan pandangan di atas bisa disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme adalah pendekatan yang menekankan peserta didik untuk bisa mengkonstruksikan sendiri agar mendapatkan pengetahuan dan pemahaman.
- d) Teori Humanistik. Teori belajar humanistik adalah salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang mengutamakan pengembangan potensi seseorang (Sudirman dkk., 2024). Selain itu, dalam pandangan lain, teori belajar humanistic bisa diartikan sebagai bagian dari pengembangan nilai-

nilai kemanusiaan bisa dimulai untuk kepentingan manusia itu sendiri (Zaini, 2021). Berdasarkan pendapat yang sudah dijelaskan, bisa disimpulkan bahwa teori belajar humanistik adalah suatu pendekatan yang tidak hanya fokus pada transformasi pengetahuan saja, tetapi memfokuskan pada pengembangan kemampuan individu.

Berdasarkan penjelasan di atas, menurut peneliti dalam penelitian ini sesuai menggunakan teori konstruktivisme. Penggunaan teori tersebut pada penelitian ini dikarenakan teori konstruktivisme ini condong pada peserta didik yang secara aktif membangun pengetahuan secara mandiri menggunakan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Hal ini selaras dengan *discovery learning* yang berprinsip apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran akan lebih baik daripada hanya menjadi penerima ilmu yang pasif.

## **2.2 Pengetahuan**

### **2.2.1. Pengertian Pengetahuan**

Terdapat berbagai macam hasil belajar, salah satunya hasil belajar berupa pengetahuan. Pengetahuan termasuk ke dalam golongan domain kognitif yang menjadi landasan dalam mengembangkan kemampuan berpikir, pemahaman, dan pemecahan masalah. Pengetahuan adalah sebuah hasil yang didapatkan dari proses ingin tahu yang terjadi setelah individu melakukan pengindraan pada sebuah objek tertentu (Novita Sari, 2020). Hal ini mencakup pemahaman terhadap sebuah konsep, fakta, keterampilan serta wawasan yang dimiliki oleh seseorang.

Mengacu pada pendapat sebelumnya, pengetahuan adalah sebuah proses dalam mendapatkan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik kemampuan mengingat peserta didik untuk dapat mengalami perubahan dalam belajar, yang terdiri dari mengenali, mengingat, mencipta, dan pemahaman materi yang diperoleh dari pendidik setelah melakukan pembelajaran (Setya Mustafa dan Kuku Masgumelar (2022)). Di sisi lain, pengetahuan adalah kemampuan



peserta didik dalam menguasai, memahami, dan menyelesaikan masalah dalam sebuah materi pelajaran (Kusainun, 2020).

Berdasarkan pendapat yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan adalah sebuah proses yang dilalui oleh peserta didik dalam mendapatkan sebuah informasi melalui cara mengingat kembali, memahami, dan menyelesaikan permasalahan dalam materi pembelajaran.

### **2.2.2. Dimensi Pengetahuan**

Dalam Taksonomi Bloom Revisi, dimensi pengetahuan dibagi menjadi 4 jenis pengetahuan yaitu sebagai berikut:

- a) Pengetahuan faktual. Dalam aspek pendidikan, pengetahuan faktual sering dijadikan dasar dalam memahami sebuah konsep yang lebih kompleks. Pengetahuan faktual adalah jenis pengetahuan yang meliputi elemen dasar yang berisi tentang kumpulan fakta, teori, peristiwa, serta benda-benda (Lubis dkk., 2021). Mengacu pada pendapat sebelumnya, pengetahuan faktual adalah sebuah pengetahuan yang harus dimiliki oleh peserta didik jika akan mempelajari disiplin ilmu atau memecahkan seluruh masalah di dalamnya yang berhubungan dengan kenyataan yang sebenarnya (Triyanti dan Sulistiyono, 2023). Berdasarkan pendapat yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan faktual adalah pengetahuan yang mencakup elemen dasar seperti fakta, teori, peristiwa, dan benda-benda untuk memecahkan permasalahan.
- b) Pengetahuan konseptual. Dalam aspek pendidikan, pengetahuan faktual dijadikan pondasi dalam berpikir analitis dan kritis. Pengetahuan konseptual adalah salah satu jenis pengetahuan yang berisi tentang klasifikasi atau kategori yang berhubungan antar satu dengan yang lain, dan pendefinisian secara teoritis (Setya Mustafa dan Kukuh Masgumelar, 2022). Di sisi lain, pengetahuan konseptual adalah jenis pengetahuan yang condong pada hasil analogi berpikir yang menggambarkan pemahaman dari informasi yang lebih mendalam dan terstruktur (Asmar dan

Suryadarma 2021). Berdasarkan pendapat yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan konseptual adalah jenis pengetahuan yang berisi analogi berpikir tentang klasifikasi informasi yang terhubung satu sama lain dengan lebih mendalam dan terstruktur.

- c) **Pengetahuan Prosedural.** Pengetahuan ini berhubungan dengan cara melakukan suatu hal. Pengetahuan prosedural adalah salah jenis pengetahuan yang berisi tentang keterampilan khusus dalam melakukan suatu pekerjaan dalam bidang ilmu tertentu yang harus dilakukan agar dapat menyelesaikan sebuah permasalahan (Novika Pertiwi, 2021). Dalam pandangan lain, pengetahuan prosedural adalah sebuah langkah-langkah yang bersifat ilmiah yang diteliti dengan aktivitas laboratorium ataupun praktek, dan jumlah studi yang dilakukan untuk pengukuran masih sedikit (Fadilah dkk., 2020). Berdasarkan pendapat yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan prosedural adalah jenis pengetahuan yang berisi tentang langkah-langkah ilmiah keterampilan tertentu untuk melakukan sebuah pekerjaan agar dapat menyelesaikan permasalahan.
- d) **Pengetahuan Metakognisi.** Pengetahuan ini condong pada kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengelola secara mandiri pola pikirnya. Pengetahuan metakognisi adalah salah jenis pengetahuan yang berisi tentang pembelajaran diri sendiri atau pengetahuan tentang cara belajar (Slavin dalam Patmaningrum, 2019). Dalam pandangan lain, pengetahuan metakognisi adalah pengetahuan yang berisi tentang kesadaran seseorang dalam proses kognitifnya dan kemandiriannya dalam mencapai tujuan tertentu (Flavell dalam Murni, 2019). Berdasarkan pendapat yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan metakognisi adalah keterampilan dalam mengelola pikirannya sendiri untuk melakukan proses kognitifnya untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan penjelasan di atas, menurut peneliti dalam penelitian ini akan meneliti pengetahuan faktual dan konseptual. Indikator pengetahuan faktual menurut (Anderson, 2001) meliputi (1) pengetahuan tentang terminologi yang mencakup nama-nama dan simbol; (2) pengetahuan tentang bagian detail yang spesifik seperti peristiwa, tempat-tempat, orang-orang, dan sumber informasi. Sedangkan indikator pengetahuan konseptual menurut (Anderson, 2001) meliputi (1) pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori; (2) pengetahuan tentang prinsip dan generalisasi; (3) pengetahuan tentang teori, model, dan struktur.

### 2.2.3. Tingkat Pengetahuan

Klasifikasi pengetahuan dalam Taksonomi Bloom memiliki enam tingkatan yang berurutan dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif dalam mempunyai 6 tingkatan (Winarti Istiyono, 2020), yaitu:

- a) Pengetahuan (*Knowledge*) adalah kemampuan untuk dapat mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan lain-lain.
- b) Pemahaman (*Comprehension*) adalah kemampuan dalam memahami sebuah gambaran, laporan, tabel, diagram, arahan, peraturan, dan lain-lain.
- c) Aplikasi (*Application*) adalah kemampuan dalam melakukan penerapan dalam hal gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan sebagainya di dalam kondisi kerja.
- d) Analisis (*Analysis*) adalah kemampuan individu untuk melakukan analisis sebuah informasi dan dibagi menjadi pola yang lebih kecil.
- e) Sintesis (*Synthesis*) adalah salah satu kemampuan individu untuk dapat menjelaskan sebuah struktur ataupun pola dalam sebuah skenario yang sebelumnya tidak dapat dilihat.
- f) Evaluasi (*Evaluation*) adalah kemampuan individu dalam memberikan penilaian pada solusi, gagasan, dan metodologi.

Pandangan lain mengemukakan bahwa domain pengetahuan terdapat enam jenjang proses berpikir yang didasarkan pada hierarki dari yang terendah hingga yang paling tinggi sebagai berikut (Kartini dkk., 2022):

- a) Pengetahuan (*Knowledge*)/C1  
Pengetahuan adalah sebuah proses berpikir yang termasuk ke dalam tingkatan yang paling rendah, yang dimana didalamnya terdapat proses mengingat kembali tentang hal yang umum ataupun khusus.
- b) Pemahaman (*Comprehension*)/C2

Dalam tingkatan pemahaman, individu akan mempunyai sebuah kemampuan dalam mengambil sebuah makna dan arti yang berkaitan dengan hal yang akan dipelajari.

- c) Penerapan (*Application*)/C3  
Penerapan merupakan salah satu proses berpikir untuk menerapkan sebuah kaidah maupun metode agar dapat menghadapi suatu permasalahan.
- d) Analisis (*Analysis*)/C4  
Analisis adalah sebuah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk bisa menyelesaikan informasi dengan jumlah yang banyak menjadi bagian yang lebih kecil.
- e) Sintesis (*Synthesis*)/C5  
Sintesis adalah kemampuan berpikir yang melalui proses tertentu dengan cara menggabungkan seluruh macam unsur yang masuk akal sehingga menghasilkan pola baru.
- f) Evaluasi (*Evaluation*)/C6  
Evaluasi adalah kemampuan seseorang yang melakukan penilaian pada pembelajaran tertentu.

Berdasarkan pendapat yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa tingkatan pengetahuan diklasifikasikan menjadi 6 tingkatan yaitu (1) Pengetahuan (*Knowlegde*); (2) Pemahaman (*Comprehension*); (3) Penerapan (*Application*); (4) Analisis (*Analysis*); (5) Sintesis (*Synthesis*); (6) Evaluasi (*Evaluation*). Dalam penelitian ini akan menggunakan tingkatan yang dimulai dari tingkat penerapan/C3, analisis/C4, sintesis/C5, serta evaluasi/C6 dalam dimensi pengetahuan faktual dan konseptual.

#### **2.2.4. Pengukuran Pengetahuan**

Pengukuran dilakukan untuk mengambil sebuah keputusan tentang keberhasilan peserta didik dalam rangka mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan. Pengukuran penilaian adalah sebuah penilaian yang dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik yang mencakup pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif (Jeprianto dkk., 2021). Tujuan pengukuran ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang tepat dalam ranah kognitif khususnya pada aspek pemahaman, penerapan, analisis, sintesa, dan evaluasi. Pengukuran pengetahuan bisa dilakukan dengan dua cara yaitu wawancara ataupun angket yang dilaksanakan dengan menanyakan isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian ataupun responden (Arikunto dalam Ratnasari, 2017).

Pandangan lain mengemukakan bahwa untuk mengukur pengetahuan dapat dilakukan dengan beberapa cara (Iin, 2013):

- a) Tes subjektif. Tes ini berbentuk essay atau uraian tetapi tes ini tetapi pada pelaksanaannya tidak meliputi semua materi yang akan diujikan.
- b) Tes Objektif. Tes ini memiliki jumlah soal yang lebih banyak daripada tes subjektif. Terdapat beberapa macam tes objektif yaitu tes benar salah, pilihan ganda, menjodohkan, dan tes essay.

Merujuk pada pendapat di atas, pandangan lain mengemukakan bahwa pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan dua cara (Ubabuddin dan Herwani, 2022):

- a) Teknik tulis. Teknik ini menuntut peserta didik untuk dapat memberikan jawaban dalam bentuk tulisan.
- b) Teknik lisan. Teknik ini menuntut peserta didik dalam bentuk jawaban secara lisan.

Berdasarkan penjelasan di atas, menurut peneliti dalam penelitian ini akan menggunakan tes objektif yang berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal untuk mengukur pengetahuan faktual dan pengetahuan konseptual.

## **2.3 Model Pembelajaran *Discovery Learning***

### **2.3.1. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Model pembelajaran *discovery learning* berisi pembelajaran dengan pola aktif dengan cara menemukan dan menyelidiki secara mandiri sebuah informasi. *Discovery learning* adalah bagian dari teori belajar konstruktivis yang berbasis inkuiri yang terjadi dimana peserta didik memecahkan sebuah permasalahan dengan cara menggambarkan pengalaman masa lalu mereka sendiri dan pengetahuan yang ada agar dapat menemukan fakta, hubungan, dan kebenaran baru untuk bisa dipelajari (Salamun dkk., 2023).

Pandangan lain mengemukakan bahwa *discovery learning* adalah salah satu model pembelajaran yang peserta didik tidak diberikan sebuah konsep akhir, namun diberikan bimbingan untuk mengorganisasikan sendiri cara belajarnya agar bisa menemukan konsep secara mandiri (Ansori dkk., 2022).

Menggunakan model pembelajaran *discovery learning* membuat peserta didik lebih berani untuk menjadi individu yang aktif serta mampu mengingat pembelajaran yang ditemukan oleh mereka sendiri. Selaras dengan pendapat sebelumnya, model pembelajaran *discovery learning* adalah salah satu model pembelajaran yang membuat peserta didik yang pasif menjadi aktif melalui kegiatan menemukan dan menyelidiki sendiri sehingga hasil yang didapatkan bisa berakar dan kuat dalam ingatan serta tidak mudah untuk dilupakan (Juliardi Sinaga dkk., 2022).

Mengacu pada pendapat di atas, pembelajaran *discovery learning* adalah model yang condong dalam mengembangkan proses belajar peserta didik yang aktif dengan cara menemukan dan menyelidiki suatu informasi secara mandiri sehingga informasi tersebut tidak mudah dilupakan oleh peserta didik (Istidah dkk., 2022). Sistem belajar dengan menemukan sendiri sebuah informasi membuat peserta didik dapat berpikir analisis serta mampu percaya diri untuk menghadapi sebuah permasalahan. Hal ini bisa menjadi kebiasaan yang dapat terhubung pada kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan pendapat yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *discovery learning* adalah salah satu model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk dapat mandiri dalam menyelidiki, menemukan dan mencari sebuah informasi sehingga dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, dengan demikian informasi yang diperoleh tidak mudah untuk dilupakan.

### **2.3.2. Tujuan Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Berbagai usaha dilakukan guna mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirancang. Tujuan pembelajaran digunakan untuk mengembangkan proses

pembelajaran di sekolah. Untuk model pembelajaran *discovery learning* sendiri, bertujuan untuk mengarahkan peserta didik agar dapat aktif untuk berkontribusi dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran serta memunculkan kemandirian dalam belajar untuk mempelajari materi yang sesuai dengan jenjangnya (Safitri dkk., 2022).

Pandangan lain mengemukakan bahwa tujuan spesifik dari model pembelajaran *discovery learning* adalah melalui pembelajaran penemuan akan membantu peserta didik dalam membentuk cara kerja yang efektif, berbagi informasi antara satu dengan lain, serta dapat menerima dan menggunakan ide-ide dari temannya (Kahfi dkk., 2019). Mengacu pada pendapat di atas, tujuan dari penerapan *discovery learning* adalah dengan model pembelajaran *discovery learning* peserta didik dapat aktif dalam kegiatan belajar serta dapat memunculkan rasa puas dikarenakan mandiri dalam memperoleh pengetahuan yang dapat ditransfer dalam berbagai konteks (Izabella dkk., 2021).

Berdasarkan pendapat yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penggunaan model pembelajaran *discovery learning* adalah membuat peserta didik berperan secara aktif menemukan sendiri pengetahuan yang akan dipelajari sehingga timbul kemandirian dan rasa puas akan ilmu yang telah didapatkan sehingga ilmu tersebut bisa dimanfaatkan oleh diri sendiri dan dapat dibagikan dengan teman-temannya.

### **2.3.3. Karakteristik Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri guna membedakan dari model lain dalam hal pendekatan, tujuan, maupun metode. Model pembelajaran *discovery learning* juga memiliki karakteristik yang bisa mempengaruhi peran guru dan peserta didik serta tujuan yang akan dicapai. Karakteristik model pembelajaran *discovery learning* dalam pandangan Maria Oktaviani dan Marini (2022) adalah sebagai berikut:

- a) Model pembelajaran *discovery learning* condong pada aspek pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

- b) Melakukan eksplorasi dalam memecahkan masalah untuk menggabungkan pengetahuan.
- c) Menggabungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang lama.

Mengacu pada pendapat diatas, Nababan dkk., (2023) mengemukakan bahwa karakteristik dari model pembelajaran *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- a) Mendorong adanya kemandirian dan inisiatif belajar pada peserta didik.
- b) Mendorong peserta didik untuk melaksanakan penyelidikan
- c) Memacu peserta didik untuk mengembangkan rasa ingin tahu yang muncul secara alami
- d) Mengapresiasi peranan pengalaman kritis dalam proses belajar
- e) Melihat peserta didik sebagai pencipta kemauan dan tujuan akan diraih.

Berdasarkan pendapat yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran *discovery learning* yaitu: (a) pembelajarannya yang condong pada kemandirian peserta didik, (b) mengembangkan rasa ingin tahu sehingga peserta didik ingin melakukan eksplorasi, (c) mengapresiasi pengalaman kritis peserta didik yang dipandang sebagai tujuan yang akan diraih, (d) menggabungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru yang diperoleh pada saat pembelajaran.

#### **2.3.4. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Untuk melaksanakan sebuah model pembelajaran dibutuhkan langkah-langkah agar pembelajaran bisa terlaksana secara teratur dan terorganisasi. Dengan menggunakan langkah-langkah akan mencegah pembelajaran sesuai dengan garis besar tujuan yang akan dicapai. Langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dalam pandangan Munawarah (2021) harus melalui tahap berikut:

- a) Merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dijadikan target pembelajaran.
- b) Melakukan identifikasi pada peserta didik.
- c) Memilih materi yang sesuai.
- d) Menentukan topik pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- e) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang akan digunakan untuk membantu proses pembelajaran
- f) Memilih topik yang sesuai sehingga peserta didik akan mudah dalam mempelajarinya



- g) Melakukan penilaian hasil belajar peserta didik sebagai umpan balik dalam mengukur perkembangan belajar.

Mengacu pada pandangan di atas, Syamsidah dkk., (2022) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* adalah sebagai berikut.

- a) Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)  
Dalam tahap ini, peserta didik diberikan pendahuluan yang akan menyebabkan kebingungan, lalu guru tidak diperbolehkan untuk memberikan generalisasi yang akan memunculkan dorongan untuk menyelidiki secara mandiri.
- b) Pernyataan atau Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)  
Dalam tahap ini, peserta didik diberikan pernyataan masalah. Guru akan memberikan sebuah kesempatan kepada peserta didik untuk dapat melakukan identifikasi sebanyak-banyaknya terhadap permasalahan yang sesuai dengan pelajaran. Lalu masalah-masalah tersebut dipilih salah satu untuk dijadikan hipotesis.
- c) Pengumpulan Data (*Data Collection*)  
Pada saat eksplorasi sedang berlangsung, guru juga memberikan kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang sudah dirumuskan.
- d) Pengolahan Data (*Data Processing*)  
Tahap selanjutnya, peserta didik melakukan pengolahan data dari kegiatan pengumpulan data yang sudah dilakukan. Pengolahan data disini berisi aktivitas untuk mengolah data informasi yang telah didapatkan peserta didik.
- e) Pembuktian (*Verification*)  
Tahap ini dilakukan kegiatan pembuktian secara bergantian dengan menunjukan hasil temuan yang telah diperoleh dari pengolahan data sebelumnya. Pada tahap ini, peserta didik juga akan menanggapi dengan melakukan tanya jawab.
- f) Menarik Kesimpulan (*Generalization*)  
Pada tahap akhir, guru meminta peserta didik untuk dapat membuat kesimpulan tentang pemahaman yang sudah didapatkan. Guru juga memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang telah dirumuskan oleh peserta didik.

Berdasarkan paparan yang sudah dijelaskan di atas tentang langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning*, pada penelitian ini akan

menggunakan sintaks pembelajaran yang langkah-langkah pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. Sintaks Model Pembelajaran Discovery Learning** (Syamsidah dkk., 2022)

<b>Langkah-langkah</b>	<b>Kegiatan Pendidik</b>	<b>Kegiatan Peserta Didik</b>
<i>Stimulation</i> (pemberian masalah)	Pendidik mengajukan pertanyaan sebagai persiapan pemecahan masalah	Peserta didik diberikan sesuatu tindakan yang akan menghasilkan pertanyaan
<i>Problem Statement</i> (Pernyataan/ Identifikasi masalah)	Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menjawab permasalahan dalam bentuk hipotesis sementara	Peserta didik membuat hipotesis untuk memberikan jawaban sementara terhadap permasalahan yang ditemukan
<i>Data Collection</i> (Pengumpulan data)	Pendidik membagi peserta didik dalam sebuah kelompok dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan data untuk membuktikan hipotesis.	Peserta didik mengumpulkan informasi untuk membuktikan hipotesis.
<i>Data Processing</i> (Pengolahan data)	Membimbing peserta didik untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan	Peserta didik mengolah informasi untuk menguji hipotesis yang telah didapatkan.
<i>Verification</i> (pembuktian)	Memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi	Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan menanggapi hasil diskusi kelompok lain
Generalization (menarik kesimpulan)	Pendidik membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan	Peserta didik menarik kesimpulan

Sumber: Modifikasi (Syamsidah dkk., 2022)

### 2.3.5. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

#### *Learning*

Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan model *discovery learning* dalam pandangan Marisya dan Sukma (2020), yaitu sebagai berikut:

- a) Membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan dan aspek kognitif dalam penemuan keberhasilan belajar.
- b) Apabila pencarian berhasil, akan menimbulkan rasa senang pada peserta didik.
- c) Peserta didik mengalami perkembangan dalam belajar sesuai dengan gaya belajar.
- d) Peserta didik dapat mengembangkan bakat sesuai dengan potensinya.
- e) Peserta didik dapat mengembangkan rasa kepercayaan dalam bekerjasama dengan temannya.
- f) Peserta didik akan paham konsep dasar dalam setiap pembelajaran.
- g) Membantu peserta didik dalam mengingat proses belajar yang baru dengan pengetahuan sebelumnya.
- h) Peserta didik akan menjadi seseorang yang bekerja keras atas inisiatifnya sendiri.

Pandangan lain mengemukakan bahwa kelebihan model *discovery learning* yaitu sebagai berikut (Nababan dkk., 2023):

- a) Dengan menggunakan model *discovery learning* dapat memfasilitasi peserta didik untuk dapat ikut aktif pada setiap proses pembelajaran.
- b) Rasa ingin tahu peserta didik akan terlihat jika menggunakan model *discovery learning*.
- c) Melalui model *discovery learning* akan menghasilkan keterampilan dalam hidup sepanjang hayat.
- d) Peserta didik optimal pada pengalaman belajar yang dilalui.
- e) Dengan model *discovery learning*, peserta didik diberikan kesempatan untuk bereksperimen sehingga dapat menemukan pengetahuan secara mandiri.
- f) Melalui model *discovery learning*, peserta didik dapat mengembangkan kemandirian dalam belajar.

Berdasarkan paparan yang sudah dijelaskan di atas tentang kelebihan model pembelajaran *discovery learning*, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *discovery learning* di antaranya yaitu mengembangkan kemandirian belajar pada peserta didik, memunculkan rasa ingin tahu tentang pembelajaran, membebaskan peserta didik untuk melakukan eksperimen untuk

mendapatkan pengetahuan baru, peserta didik dapat mengembangkan bakat sesuai dengan kemampuannya.

Selain kelebihan, model pembelajaran *discovery learning* juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan pada model pembelajaran *discovery learning* dalam pandangan, yaitu sebagai berikut (Istidah dkk., 2022:37):

- a) Model pembelajaran *discovery learning* menyita banyak waktu dalam pembelajaran.
- b) Terdapat kebiasaan untuk menerapkan pola pembelajaran yang lama.
- c) Penerapan model pembelajaran *discovery learning* tidak semua cocok dengan topik pembelajaran.
- d) Perkembangan kemampuan berpikir kritis masih minim.
- e) Tidak semua guru menggunakan model pembelajaran *discovery learning*, banyak ditemui di sekolah guru masih menggunakan model ceramah pada saat penyampaian materi.

Pandangan lain mengemukakan bahwa terdapat kekurangan model *discovery learning* yaitu sebagai berikut (Kartini dkk., 2021):

- a) Dalam menerapkan model pembelajaran *discovery learning* membutuhkan waktu yang lama karena mencari penemuan secara mandiri.
- b) Peserta didik memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda sehingga tidak semua dapat mengikuti model pembelajaran *discovery learning*.
- c) Model pembelajaran *discovery learning* tidak selalu sesuai dengan kemampuan guru.
- d) Kelas yang berisi jumlah peserta didik yang banyak akan mempersulit guru dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning*.

Berdasarkan paparan yang sudah dijelaskan di atas tentang kekurangan model pembelajaran *discovery learning*, maka dapat disimpulkan bahwa kekurangan model pembelajaran *discovery learning* di antaranya yaitu membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaannya, perkembangan pola pikir peserta didik yang berbeda menyebabkan tidak semua bisa mengikuti pembelajaran, guru menggunakan model pembelajaran yang lama karena belum mampu menerapkan model pembelajaran *discovery learning*.

## **2.4 Media Pembelajaran**

### **2.4.1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media merupakan salah satu sarana untuk berkomunikasi serta menyebarkan berita kepada masyarakat luas. Media menjadi alat yang penting dalam mengirimkan dan menerima pesan sebuah informasi. Dalam dunia pendidikan, media juga menjadi alat yang penting untuk pendidik menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu sarana ataupun alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari komunikator (pendidik) kepada komunikan (peserta didik) sebagai penerima (Saleh, dkk., 2023). Media disusun didasarkan pada prinsip bahwasannya pengetahuan yang ada pada semua manusia itu bisa diterima dan ditangkap melalui panca indera.

Media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Dalam hal ini media pembelajaran dapat dimaknai sebagai segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif (Hasan, dkk., 2021). Media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan menghasilkan hasil yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku peserta didik. Dalam (Paaggara, dkk. 2022) media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran serta membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi.

Berdasarkan pendapat yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat dan sarana yang memiliki jenis yang beragam yang digunakan pendidik dalam menjelaskan pembelajaran yang sebelumnya bastrak menjadi jelas dan konkret sehingga peserta didik memperoleh konsep yang baru dalam pembelajaran.

### 2.4.2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung memiliki banyak jenis. Dari yang bentuknya sederhana dan murah sampai media yang memiliki harga yang mahal serta canggih. Media pembelajaran juga bisa dibuat sendiri oleh pendidik dan ada media yang dibuat oleh pabrik. Meskipun media memiliki banyak jenisnya tapi tidak semua cocok digunakan untuk membantu pembelajaran. Dalam (Nurfadhillah, S., 2021) media pembelajaran berdasarkan pemakai yang memanfaatkannya dibagi menjadi dua yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan secara massal. Contohnya seperti belajar melalui televisi dan radio.
2. Media pembelajaran yang digunakan pembelajaran secara individual atau perorangan. Contohnya seperti belajar melalui modul maupun buku.

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis guna menjadi pembantu penyampaian materi. Dalam Sudjana dan Rivai (1997) memaparkan bahwa media pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis juga sering disebut sebagai media dua dimensi.
2. Media tiga dimensi dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, dan lain-lain.

Jenis-jenis media pembelajaran juga bisa dikelompokkan yang berdasarkan indera. Dalam (Kusum, J., 2023) media dikelompokkan menjadi 4 jenis yaitu:

1. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.
2. Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.

3. Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.
4. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Berdasarkan pendapat yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian menggunakan media pembelajaran wordwall dalam kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media gambar.

## 2.5 Wordwall

### 2.5.1. Pengertian Media *Wordwall*

Pada proses pembelajaran di sekolah terdapat banyak sekali jenis media pembelajaran, salah satu media yang bisa digunakan pada pembelajaran yaitu media *wordwall*. Media *wordwall* adalah sebuah website yang berisi game digital yang didalamnya terdapat berbagai jenis fitur kuis dengan menampilkan banyak warna, gambar bergerak dan suara berbentuk game yang digunakan pendidik untuk melakukan proses pembelajaran (Rohmatin, 2023). Media *wordwall* dapat digunakan dengan mudah melalui gadget atau laptop masing-masing. *Wordwall* dapat memfasilitasi pengguna dengan akses media yang dibuat secara online serta dapat mengunduh PDF yang kemudian dapat dicetak di kertas.

Pandangan lain mengemukakan media pembelajaran *wordwall* adalah jenis media pembelajaran yang berbentuk aplikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah materi serta dapat menjadi alat penilaian yang berbasis

daring dan dapat menarik perhatian peserta didik (Sari dan Yarza, 2021). Sebagaimana pandangan yang sudah dijelaskan, media pembelajaran *wordwall* adalah suatu aplikasi dapat digunakan melalui website untuk diterapkan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang di dalamnya terdapat berbagai jenis template yang dapat dimasukan soal-soal pembelajaran seperti menjodohkan, mengelompokkan, ataupun *essay* (Nurafni dan Ninawati, 2021). Aplikasi *wordwall* bisa disamakan sebagai *game* pembelajaran ataupun permainan interaktif sehingga peserta didik khususnya jenjang SD dapat tertarik pada materi.

Berdasarkan pendapat yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* adalah salah satu jenis pembelajaran yang berbentuk aplikasi yang dapat diakses melalui website serta di dalamnya berisi banyak template yang dapat disisipkan soal-soal seperti menjodohkan, mengelompokkan, *essay* sehingga peserta didik dapat tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan.

### 2.5.2. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Wordwall*

*Wordwall* sangat membantu pembelajaran dalam meningkatkan interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Dalam pembelajaran sering ditemukan peserta didik tidak memperhatikan pembelajaran karena pembelajaran kurang menarik. Dengan adanya *wordwall* akan membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *wordwall* dalam pandangan Pradani (2022), yaitu sebagai berikut:

1. Membuat atau mendaftarkan akun pada website *wordwall* di <https://wordwall.net> lalu lengkapi data yang diminta di aplikasi tersebut.
2. Pilih *create activity* kemudian pilih template yang diinginkan.
3. Lalu tuliskan judul dan deskripsi sesuai dengan permainan yang akan dibuat.
4. Pilihlah *done* sebagai langkah terakhir pembuatan permainan.

Pandangan lain langkah-langkah dalam menggunakan *wordwall* sebagai berikut (Sahanata dkk., 2023):

1. Ketik pada pencarian website *wordwall* <https://wordwall.net>



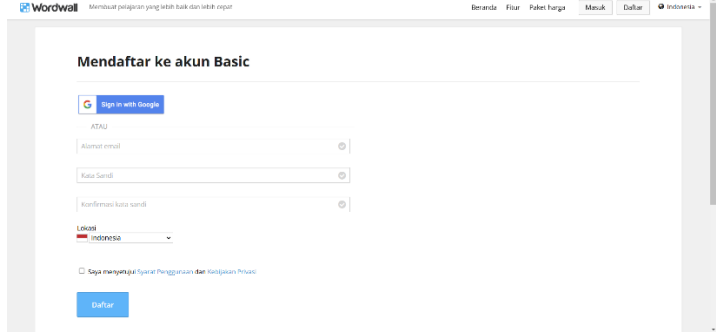
2. Kemudian akan muncul kotak dialog yang digunakan untuk login.
3. Isikan pada *wordwall e-mail* aktif beserta kata sandi.
4. Klik “*Create Your Activity Now*” untuk mulai pembuatan permainan.
5. Kemudian akan masuk ke *dashboard* aplikasi *wordwall* yang terdiri dari berbagai permainan.
6. Lalu pilihlah template yang sesuai tema yang akan dibuat.

Mengacu pada pandangan di atas, langkah-langkah dalam menggunakan *wordwall* dalam pembelajaran yang lain adalah sebagai berikut (Herta dkk., 2023):

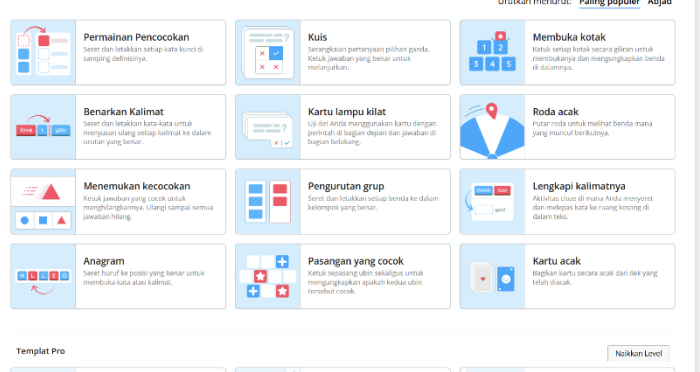
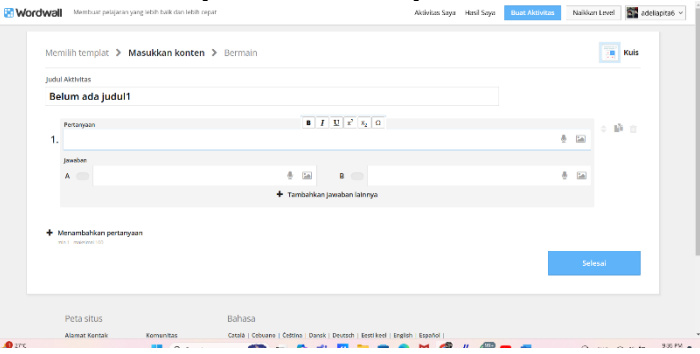
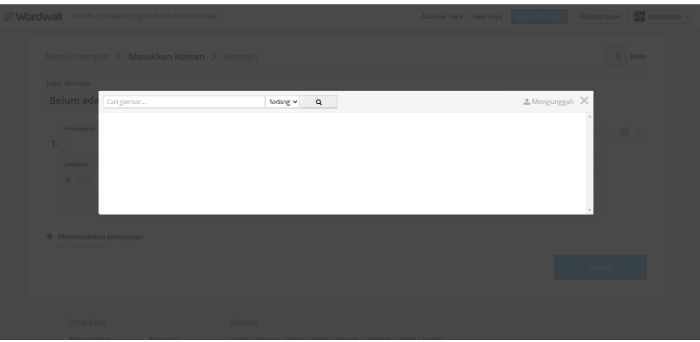
1. Mulai dengan buka situs resmi *wordwall* <https://wordwall.net> atau bisa unduh aplikasi *wordwall* dari *play store*.
2. Klik pada tombol “*Sign up*” untuk membuat akun baru.
3. Isi informasi yang diminta untuk mendaftarkan aku baru ataupun bisa masukan akun *Google* agar lebih mudah.
4. Setelah berhasil membuat akun, klik tombol “*Create*” untuk membuat aktivitas baru.
5. Pilihlah jenis aktivitas yang tersedia pada *wordwall* sesuai dengan kebutuhan.
6. Berikan judul pada aktivitas yang akan dibuat.
7. Dalam membuat aktivitas baru bisa menambahkan gambar maupun video agar lebih menarik perhatian peserta didik.
8. Setelah selesai mengisi aktivitas, hal yang harus dilakukan selanjutnya adalah klik tombol simpan.

Berdasarkan paparan yang sudah dijelaskan di atas tentang langkah-langkah penggunaan media *wordwall*, pada penelitian ini akan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

**Tabel 4. Langkah-Langkah Pembuatan *Wordwall*** (Herta dkk., 2023)

Langkah-Langkah	Tampilan
<p>1. Mulai dengan buka situs resmi <i>wordwall</i> <a href="https://wordwall.net">https://wordwall.net</a> atau bisa unduh aplikasi <i>wordwall</i> dari <i>play store</i>.</p> <p>2. Klik pada tombol “<i>Sign up</i>” untuk membuat akun baru.</p> <p>3. Isi informasi yang diminta untuk mendaftarkan aku baru</p>	<p><b>Gambar 1. Tampilan Log In Wordwall</b></p>  <p>Sumber: Aplikasi <i>wordwall</i></p>

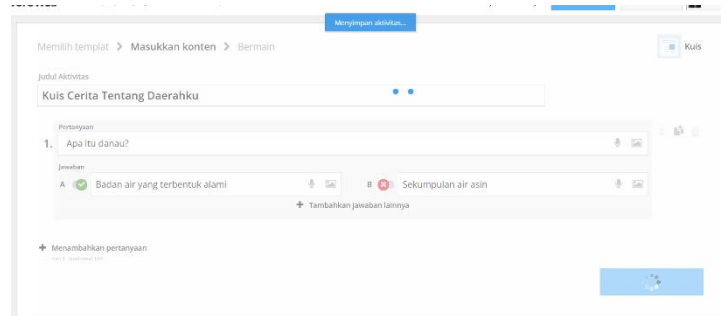
### Lanjutan Tabel 4. Langkah-Langkah Pembuatan *Wordwall*

<p>ataupun bisa masukan akun <i>Google</i> agar lebih mudah.</p>	
<p>4. Setelah berhasil membuat akun, klik tombol “<i>Create</i>” untuk membuat aktivitas baru.</p> <p>5. Pilihlah jenis template yang tersedia pada <i>wordwall</i> sesuai dengan kebutuhan, peneliti memilih template <i>quiz</i>, <i>sorting</i>, dan <i>benar atau salah</i></p>	<p><b>Gambar 2. Tampilan Template pada <i>Wordwall</i></b></p>  <p>Sumber: Aplikasi <i>wordwall</i></p>
<p>6. Berikan judul pada aktivitas yang akan dibuat.</p>	<p><b>Gambar 3. Tampilan Awal Template Kuis</b></p>  <p>Sumber: Aplikasi <i>wordwall</i></p>
<p>7. Dalam membuat aktivitas baru bisa menambahkan gambar maupun video agar lebih menarik perhatian peserta didik.</p>	<p><b>Gambar 4. Tampilan Menambahkan Foto/ Video pada <i>Wordwall</i></b></p>  <p>Sumber: Aplikasi <i>wordwall</i></p>

### Lanjutan Tabel 4. Langkah-Langkah Pembuatan *Wordwall*

8. Setelah selesai mengisi aktivitas, hal yang harus dilakukan selanjutnya adalah klik tombol simpan.

### Gambar 5. Tampilan Proses Penyimpanan Aktivitas *Wordwall*



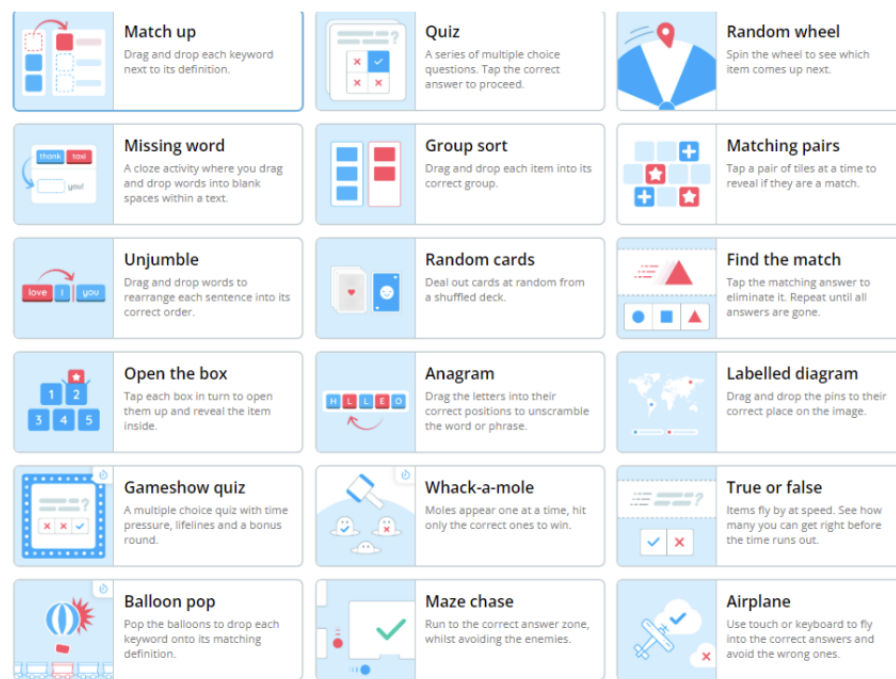
Sumber: Aplikasi *wordwall*

Sumber: Modifikasi Herta dkk., (2023)

### 2.5.3. Fitur-Fitur *Wordwall*

Aplikasi *wordwall* termasuk ke dalam media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik untuk belajar karena menyediakan berbagai fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Fitur-fitur tersebut bisa dilihat dalam gambar berikut ini

### Gambar 6. Fitur-Fitur *Wordwall*




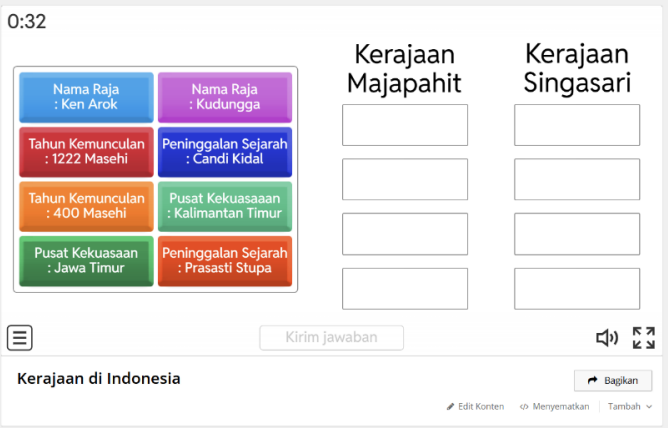

Sumber: Aplikasi *Wordwall* (2024)

Terdapat 18 fitur dalam *wordwall* (Mardhiyah, 2023) sebagai berikut:

1. Fitur *Match Up*, yaitu berisi *game drag and drop* dengan tujuan bisa mencocokkan fungsi dan definisi.
2. Fitur *Open The Box*, yaitu berisi *game* yang menebak isi dari sebuah kotak
3. Fitur *Random Card*, yaitu berisi *game* yang menebak kartu yang dikocok secara otomatis.
4. Fitur *Anagram*, yaitu *game* yang berisi untuk dapat meletakkan huruf sesuai dengan posisinya.
5. Fitur *Labelled Diagram*, yaitu berisi *game* yang menyusun sebuah gambar dengan cara *drag and drop*
6. Fitur *Categorize*, yaitu hampir sama dengan *drag and drop* tapi pembedanya adalah diletakkan pada kolom yang tersedia.
7. Fitur *Quiz*, berisi *game* dengan pilihan ganda
8. Fitur *Find the Match*, yaitu berisi *game* yang mencocokkan jawaban pada gambar yang sudah disediakan
9. Fitur *Mathing Pairs*, yaitu berisi *game* yang memasangkan sebuah ubin-ubin
10. Fitur *Missing Word*, yaitu berisi *game* jenis *drag and drop* yang dipasang dengan kotak kosong.
11. Fitur *Wordsearch*, yaitu berisi *game* yang berusaha untuk menemukan huruf yang tersembunyi.
12. Fitur *Rank Order*, yaitu sejenis *game drag dan drop* sampai susunanya benar.
13. Fitur *Random Wheel*, yaitu *game* memutar sebuah roda.
14. Fitur *Group Sort*, yaitu sejenis *game drag and drop* untuk mengelompokkan pada grup.
15. Fitur *Unjumble*, yaitu sejenis *game drag and drip* kata-kata menjadi kalimat yang benar dan tepat.
16. Fitur *Gameshow Quiz*, yaitu berisi *game* pilihan ganda namun dibatasi oleh waktu.
17. Fitur *Maze Chase*, yaitu berisi *game* berlari menuju jawaban yang benar.
18. Fitur *Airplane*, yaitu berisi *game* dengan menyentuh layar dengan menggunakan sebuah panah.

Berdasarkan paparan yang sudah dijelaskan di atas fitur-fitur yang tersedia pada media *wordwall*, pada penelitian ini akan menggunakan akan menggunakan fitur *quiz*, *group sort*, *open the box*, *speaking cards*, dan *flash card* untuk membantu penggunaan model pembelajaran *discovery learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV. Tampilan fitur-fitur tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 5. Fitur *Quiz*, *Group Sort*, dan *Open The Box* pada *Wordwall*

Fitur <i>Wordwall</i>	Tampilan
1. <i>Quiz</i>	<p><b>Gambar 7. Tampilan Fitur <i>Quiz</i></b></p>  <p>Sumber: Aplikasi <i>wordwall</i></p>
2. <i>Group Sort</i>	<p><b>Gambar 8. Tampilan Fitur <i>Group Sort</i></b></p>  <p>Sumber: Aplikasi <i>wordwall</i></p>
3. <i>Open The Box</i>	<p><b>Gambar 9. Tampilan Fitur <i>Open The Box</i></b></p>  <p>Sumber: Aplikasi <i>wordwall</i></p>

**Lanjutan Tabel 5. Fitur *Quiz*, *Group Sort*, dan *Open The Box* pada *Wordwall***

<p>4. <i>Speaking Cards</i></p>	<p><b>Gambar 10. Tampilan Fitur Speaking Cards</b></p>  <p>Sumber: Aplikasi <i>wordwall</i></p>
<p>5. <i>Flash Card</i></p>	<p><b>Gambar 11. Tampilan Flash Card</b></p>  <p>Sumber: Aplikasi <i>wordwall</i></p>

Sumber: Aplikasi *wordwall* (2024)

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

Seluruh jenis media pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihanannya masing-masing, tidak terkecuali pada media *wordwall*. Adapun kelebihan *wordwall* dalam pandangan Cahyaningsih dkk., (2024) yaitu sebagai berikut:

- Memiliki banyak fitur yang membuat peserta didik merasa tertarik untuk belajar.
- Dengan menggunakan *wordwall* peserta didik menjadi semangat untuk belajar.
- Pada peserta didik melakukan pengerjaan soal dengan *wordwall* tidak merasa tertekan karena mereka tidak merasa ada penilaian.

- d) Menumbuhkan rasa motivasi untuk bersaing dalam kompetisi yang sehat.
- e) Menggunakan *wordwall* akan meningkatkan kemampuan berfikir kritis, karena tidak ada batasan waktu pada saat mengerjakan soal.
- f) Membantu pendidik untuk menyajikan soal-soal yang condong pada literasi.
- g) Pendidik tidak perlu melakukan pengoreksian secara manual, karena dapat melihat hasil langsung dari aplikasi.

Pandangan lain, mengemukakan *wordwall* memiliki kelebihan sebagai berikut (Sari dan Yarza, 2021):

- a) *Wordwall* menyediakan banyak template yang bisa dibuat oleh pendidik.
- b) Untuk paket basic pada *wordwall* tidak berbayar.
- c) Permainan yang sudah selesai dibuat, dapat dibagikan melalui banyak aplikasi.
- d) Media *wordwall* bisa dirancang dalam bentuk PDF sehingga akan memudahkan peserta didik yang memiliki permasalahan pada jaringan internet.

Mengacu pada pandangan yang sudah dijelaskan, kelebihan dari media *wordwall* yaitu untuk menjalankan *wordwall* ini aksesnya cukup mudah, memiliki banyak fitur yang menarik perhatian peserta didik, serta aplikasi ini bisa memudahkan peserta didik untuk menangkap materi dengan cara yang tidak membosankan (Pradani, 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media *wordwall* yaitu banyak template yang tersedia pada aplikasi, memiliki akses yang cukup mudah, membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan, dan hasil permainan yang telah selesai dibuat dapat dibagikan dengan mudah.

Selain kelebihan, media *wordwall* juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan dari media pembelajaran *wordwall* sebagai berikut (Rindiantika dan Kartanegara, 2022):

- a) Pada pengguna tingkat dasar sangat rentan untuk melakukan kecurangan.
- b) Template yang disediakan pada *wordwall*, font sizenya tidak dapat diubah.
- c) Tulisan yang terdapat pada template *wordwall* juga tidak diatur besar kecilnya tulisannya.

Pandangan lain, mengemukakan kekurangan dari media *wordwall* sebagai berikut (Jauhar dkk., 2022):

- a) Pada saat menggunakan *wordwall* harus menggunakan jaringan yang stabil.
- b) Jika terdapat peserta didik yang kurang pada kemampuan membaca cepat maka akan terjadi keterlambatan dalam menyelesaikan soal.
- c) Fokus peserta didik akan teralihkan jika ada notifikasi masuk ke laptop atau ke gadget.
- d) Font pada *wordwall* tidak bisa diubah ukurannya.

Mengacu pada pandangan di atas, adapun kekurangan dari media *wordwall* yaitu banyak sekolah yang masih terkendala jaringan walaupun sudah menggunakan *WiFi* tapi tidak dapat menjangkau seluruh kelas yang ada di sekolah serta dibutuhkan konsentrasi untuk menyelesaikan soal yang panjang khususnya untuk peserta didik yang masih lambat pada kemampuan membaca (Megasari dkk., 2024).

Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari media pembelajaran *wordwall* yaitu harus memiliki koneksi internet yang stabil, font yang tersedia *wordwall* tidak diatur besar atau kecilnya, peserta didik yang belum lancar pada kemampuan membacanya akan tertinggal saat mengerjakan soal.

## **2.6 Media Gambar**

### **2.6.1. Pengertian Media Gambar**

Media pembelajaran digunakan sebagai jembatan ataupun sarana untuk peserta didik menangkap pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media gambar. Media gambar termasuk dalam jenis media visual, media ini lebih mengandalakan pada indra penglihatan. Visual bisa juga menumbuhkan motivasi pada diri peserta didik begitu juga dapat mengaitkan substansi materi dengan kehidupan sehari-hari. Media gambar adalah media yang diwujudkan secara visual yang dimanfaatkan sebagai alat pendukung tercapainya indikator pembelajaran (Setiyawan, H., 2021). Media gambar bisa digunakan dalam membantu peserta didik dalam mengungkap sebuah informasi dimana didalamnya terdapat masalah sehingga menjadikan keterkaitan antar konteks dalam informasi tersebut menjadi lebih jelas.



Media gambar bisa diartikan sebagai media yang bentuknya visual dan hanya bisa dilihat namun tidak memiliki suara atau audio. Pendapat dari (Fadilah, A. Dkk., 2021) memaparkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting yaitu sebagai pembawa informasi dan pencegah terjadinya hambatan proses pembelajaran, sehingga informasi atau pesan dari komunikator dapat sampai kepada komunikan secara efektif dan efisien. Dalam (Aswat, H. dkk., 2019) memaparkan bahwa media gambar adalah suatu media visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk menikthisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data kejadian.

Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah salah satu jenis media pembelajaran yang memiliki bentuk visual seperti titik-tik, garis, gambar serta tulisan serta dan memiliki suara

### **2.6.2. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar**

Seluruh jenis media pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan nya masing-masing, tidak terkecuali pada media gambar. Adapun kelebihan media gambar dalam pandangan (Putri, 2018) yaitu:

1. Sifatnya konkret karena gambar mampu menunjukan poko permasalahan dibandingkan dengan kata-kata verbal.
2. Gambar dapat mengatasi ruang dan waktu.
3. Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan seseorang.
4. Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam semua bidang dan untuk semua tingkat usia.
5. Foto harganya lebih murah dan lebih gambar didapatkan serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Pandangan lain, mengemukakan *wordwall* memiliki kelebihan sebagai berikut (Subana, 1998):

1. Gambar mudah diperoleh pada buku, majalah, koran, album foto dan sebagainya.
2. Dapat menterjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk yang lebih nyata
3. Gambar mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan.
4. Gambar relatif mudah,
5. Gambar dapat digunakan banyak hal dan berbagai disiplin ilmu.

Mengacu pada pandangan yang sudah dijelaskan, kelebihan dari media gambar yaitu dengan media gambar dapat menjelaskan pembelajaran yang abstrak menjadi konkret, bisa mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, cocok untuk segala usia, dan bisa digunakan untuk banyak pembelajaran.

Selain kelebihan, media gambar juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan dari media pembelajaran gambar yaitu (Utami, 2018):

1. Semata-mata hanya medium visual.
2. Ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar.
3. Memerlukan ketersediaan sumber ketrampilan dan kejelian guru untuk dapat memanfaatkannya.
4. Hanya menekankan persepsi indra mata.
5. Gambar benda yang terlalu kompleks, kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
6. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.
7. Memerlukan keterbatasan sumber dan ketrampilan kejelian untuk dapat memanfaatkannya.

Pandangan lain, mengemukakan kekurangan dari media gambar sebagai berikut (Sari, 2021):

1. Media gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk gerakan pembelajaran.
2. Media gambar hanya menekankan persepsi indra mata.
3. Ukuran gambar seringkali kurang tepat digunakan untuk kelas besar.

Mengacu pada pandangan yang sudah dijelaskan, kekurangan dari media gambar yaitu media gambar hanya berbentuk visual, diperlukan sumber keterampilan yang lebih dalam pada saat menggunakannya, media gambar terlalu kompleks, dan media gambar tidak cocok digunakan untuk kelas besar.

## **2.7 Pembelajaran IPAS**

### **2.7.1. Pengertian Pembelajaran IPAS**

Penerapan kurikulum merdeka di Indonesia memberikan banyak perubahan pada proses pembelajaran. Mata pelajaran IPA dan IPS juga salah satu pelajaran yang mengalami perubahan sejak pelaksanaan kurikulum merdeka. Pembelajaran IPAS adalah gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS yang mempelajari seluruh alam semesta serta peristiwa-peristiwa sosial yang terjadi dan dikembangkan oleh para ahli dengan proses ilmiah (Suhelayanti dkk., 2023). Pembelajaran IPAS penting diberikan kepada peserta didik tingkat sekolah dasar agar dapat memahami alam sekitar dan alam sosial dengan pengetahuan yang mereka dapatkan.

Pandangan lain mengemukakan IPAS adalah salah satu disiplin ilmu yang condong pada pemahaman seputar interaksi makhluk hidup dan benda yang mati yang ada pada alam semesta serta menyangkut studi tentang kehidupan individu manusia yang berperan sebagai makhluk sosial dengan mengkombinasikan berbagai ilmu pengetahuan lainnya yang diatur secara logis dan juga terstruktur (Alfatonah dkk., 2023). Dalam pandangan lain, pembelajaran IPAS adalah suatu ilmu yang mengamati interaksi antara benda mati dan benda hidup yang ada pada jagat raya serta menyelidiki tentang kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang melakukan jalinan dengan lingkungan sekitar (Afifa dan Hanif, 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS adalah sebuah ilmu yang berisi tentang percampuran interaksi antara benda mati dan benda hidup serta interaksi

manusia dengan lingkungannya sebagai makhluk sosial yang dikembangkan secara terstruktur oleh para ahli. Dalam penelitian ini akan meneliti mata pelajaran IPS yang berada di BAB 5, dengan pokok bahasannya adalah “Cerita Tentang Daerahku”

### **2.7.2. Tujuan Pembelajaran IPAS**

Setiap pembelajaran yang akan dilakukan memiliki tujuan yang ingin dicapai, begitu juga dengan pembelajaran IPAS. Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk memperkuat pengembangan kompetensi yang krusial bagi semua peserta didik pada saat ini dan di masa yang akan datang serta untuk menyatukan pembelajaran antara satu tingkatan dengan tingkatan selanjutnya (Hasanah dkk., 2023). Perspektif lain mengemukakan tujuan pembelajaran IPAS yaitu agar peserta didik bisa melakukan pengelolaan pada lingkungan alam dan lingkungan sosial menjadi keterpaduan melalui cara memahami interaksi antara keduanya (Aina dkk., 2023).

Mengacu pada pandangan di atas, tujuan pembelajaran IPAS dijabarkan lebih luas sebagai berikut (Nadhifah dkk., 2023) :

- a) Mengembangkan rasa ingin tahu pada peserta didik.
- b) Mengembangkan keterampilan inkuiri pada peserta didik.
- c) Mengembangkan konsep dasar pembelajaran IPAS.
- d) Mengembangkan rasa mengerti diri sendiri dan lingkungan sekitar.
- e) Berperan aktif untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam memahami peristiwa alam dan sosial.

Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS yaitu mengembangkan berbagai kemampuan peserta didik serta memahami kesatuan antara peristiwa alam dan peristiwa sosial sehingga dapat melakukan pengelolaan lingkungan dengan baik.

### **2.8 Penelitian Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilaksanakan oleh:

Tabel 6. Penelitian Relevan

NO	Nama dan Tahun	Judul	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
1	Laili, dkk., (2024)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD	Diperoleh hasil bahwa pelaksanaan model pembelajaran <i>discovery learning</i> mempengaruhi hasil belajar peserta didik jika dibandingkan dengan model pembelajaran biasa.	Persamaan penelitiannya yaitu penggunaan model pembelajaran, jenis penelitian, dan variabel bebas. Sedangkan perbedaan yaitu tempat, waktu, dan subjek penelitian.
2.	Yuliana (2020)	Penggunaan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Dalam Peningkatan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar	Model <i>discovery learning</i> mampu membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan siswa menemukan informasi sendiri sehingga menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa baik di Sekolah Dasar maupun jenjang pendidikan di atasnya.	Persamaan penelitiannya yaitu penggunaan model <i>discovery learning</i> pada pembelajaran IPA di kelas IV. Sedangkan perbedaan yaitu tempat, waktu, dan subjek penelitian.
3.	Amanda dkk., (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik	Diperoleh hasil bahwa penggunaan media ajar digital berbasis <i>wordwall</i> secara aktif memberikan kontribusi positif dalam hasil belajar pada pembelajaran IPA kelas V.	Persamaan penelitiannya yaitu penggunaan media pembelajaran <i>wordwall</i> , dan subjek penelitian. Sedangkan perbedaannya adalah tempat, waktu, dan jenis penelitian.
4.	Astriani dkk., (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di SD Negeri	Diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran <i>discovery learning</i> terhadap hasil belajar IPS kelas V di SD	Persamaan penelitiannya yaitu model pembelajaran <i>discovery learning</i> dalam pokok bahasan IPS. Sedangkan perbedaan adalah subjek penelitian

		05 Sungai Rotan	Negeri 5 Sungai Rotan	yang digunakan adalah peserta didik kelas V sedangkan peneliti meneliti peserta didik kelas IV.
5.	Anugrah dkk., (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara	Diperoleh hasil bahwa media pembelajaran <i>wordwall</i> berbasis game edukasi, kelayakan media pembelajaran <i>wordwall</i> pada mata pelajaran IPS.	Persamaan penelitiannya yaitu penggunaan media pembelajaran <i>wordwall</i> dengan pokok bahasan IPS serta subjek penelitian kelas IV. Sedangkan perbedaannya terletak pada tempat dan waktu penelitian.

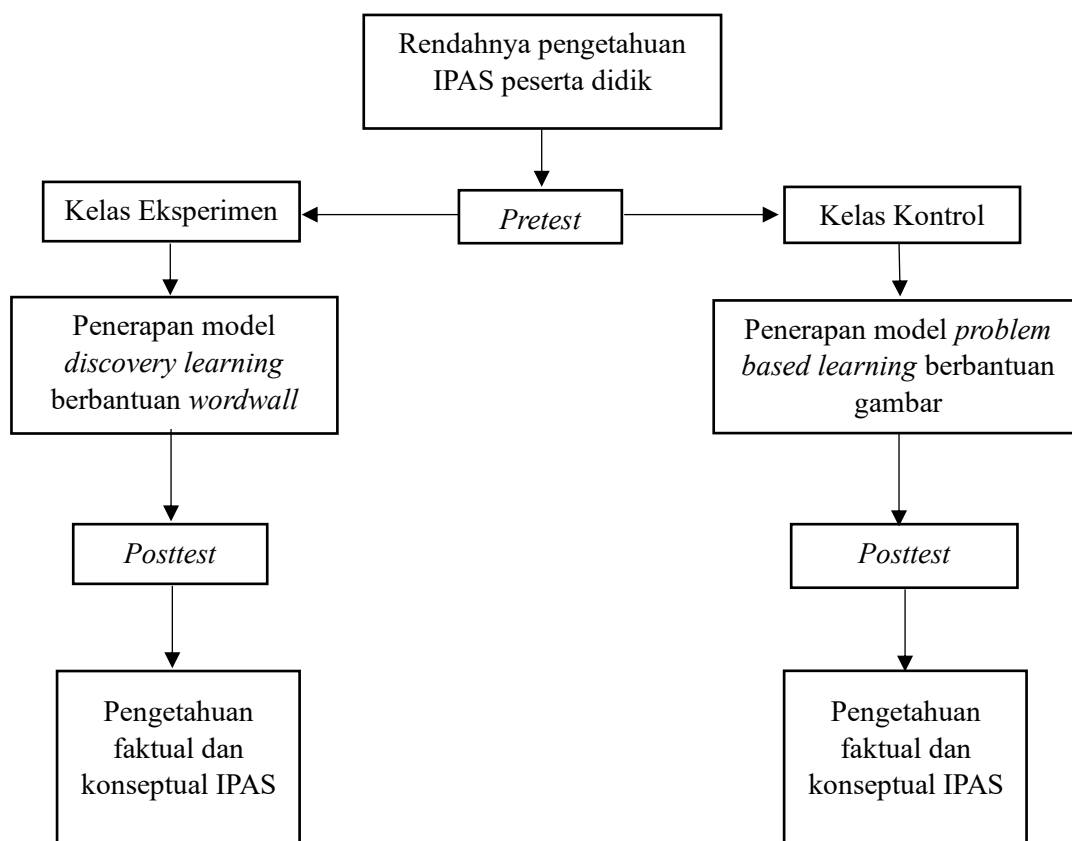
## 2.9 Kerangka Berpikir

Kerangka pikir adalah sebuah konsep yang memaparkan suatu alur pemikiran dalam sebuah penelitian. Kerangka pikir dibuat untuk bisa menggambarkan keterkaitan antara variabel yang diteliti serta bisa dimaknai sebagai arahan dalam memecahkan permasalahan penelitian. Bentuk dari kerangka pikir sendiri biasanya berbentuk bagan yang disertai dengan penjelasan. Kerangka pikir berguna untuk menjelaskan sebuah hubungan dan keterkaitan antar variabel.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media *wordwall* yang dilihat dari ranah kognitif peserta didik, yaitu pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Proses pembelajaran pada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media *wordwall* sedangkan untuk kelompok kontrol menggunakan model *discovery learning* dan menggunakan media gambar

Peneliti memilih model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media *wordwall* karena untuk memberikan peningkatan

terhadap pengetahuan IPAS peserta didik. Pada penelitian ini menggunakan 2 kelompok yang menjadi sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti juga menggunakan soal *pretest* dan soal *posttest* untuk dapat melihat ada dan *tidaknya* peningkatan pengetahuan IPAS pada peserta didik. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut



**Gambar 12. Kerangka Pikir Penelitian**

## 2.10 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* lebih efektif terhadap pengetahuan IPAS peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Ambarawa.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang berbentuk *quasi experimental design*. Pada penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok ini melaksanakan *pretest* dan *posstest*. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan yaitu menggunakan model *discovery learning* dengan media *wordwall*. Untuk kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan. Pada tahap pertama, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melaksanakan *pretest* untuk memperjelas kinerja awal. Kemudian pada tahap selanjutnya, penelitian ini dilaksanakan dengan memberikan perlakuan model *discovery learning* dengan bantuan *wordwall* pada kelompok eksperimen, sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran *discovery learning* tanpa bantuan media *wordwall*. Setelah pelaksanaan pembelajaran selesai, masing-masing kelompok diberikan *posttest* sesuai dengan jumlah yang sudah ditentukan. Adapun rancangan *nonequivalent control group design* menurut Sugiyono (2022) dapat digambarkan sebagai berikut.

$O_1$	$X_1$	$O_2$
$O_3$	$X_2$	$O_4$

**Gambar 13. *Nonequivalent Control Group Design***

Keterangan:

$O_1$  = Nilai *pretest* kelompok eksperimen



$O_2$  = Nilai *posttest* kelompok eksperimen

$O_3$  = Nilai *pretest* kelompok kontrol

$O_4$  = Nilai *posttest* kelompok kontrol

$X_1$  = Perlakuan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall*.

### 3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan rangkaian tindakan ataupun langkah-langkah yang harus dilaksanakan oleh peneliti pada saat melakukan penelitian.

Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
  - a. Membuat surat izin penelitian kemudian diserahkan kepada sekolah.
  - b. Melakukan penelitian pendahuluan untuk mendapatkan informasi jumlah kelas dan jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta memilih subjek penelitian yang akan dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
  - c. Merumuskan permasalahan yang telah ditemukan di kelas.
  - d. Menentukan pemetaan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan modul ajar yang akan digunakan pada saat penelitian berlangsung.
  - e. Merancang kisi-kisi serta instrumen penelitian.
  - f. Melaksanakan uji coba instrumen di SD Negeri 2 Pujodadi karena memiliki kondisi serupa serta jarak sekolah yang dekat.
  - g. Menganalisis data yang diperoleh dari hasil uji instrumen agar dapat mengetahui instrumen yang sudah dibuat valid atau tidak.
2. Tahap Pelaksanaan
  - a. Melakukan *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pada kelas eksperimen diterapkan perlakuan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media *wordwall*. Pada kelas kontrol

diterapkan model pembelajaran *discovery learning* tanpa bantuan media *wordwall*

- c. Melakukan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### 3. Tahap Akhir

- a. Melakukan analisis pada data hasil belajar IPAS di kelas IV terkait *pretest* dan *posttest*.
- b. Membuat laporan hasil penelitian.
- c. Menyimpulkan hasil penelitian.

## 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

### 3.3.1. Populasi Penelitian

Populasi adalah semua objek ataupun individu yang mempunyai karakteristik tersendiri yang dapat dijadikan sebagai sasaran penelitian. Populasi dalam penelitian ini peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Ambarawa Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 52 peserta didik. Kelas IV terbagi ke dalam dua kelas yaitu kelas IV A berjumlah 26 peserta didik sedangkan kelas IV B berjumlah 26 peserta didik. Rincian populasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 7. Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Ambarawa**

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV A	10	16	26
IV B	14	12	26
Jumlah			52

Sumber: Dokumen pendidik kelas IV SD Muhammadiyah Ambarawa Tahun Pelajaran 2024/2025

### 3.3.2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi penelitian yang dipilih untuk dapat mewakili seluruh populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas

kontrol. Dalam penelitian ini, yang dijadikan kelas kontrol adalah kelas IV A dan kelas eksperimen adalah kelas IV B. Kelas IV B dijadikan kelas eksperimen karena memiliki persentase ketercapaian paling rendah sehingga dapat memudahkan dalam melihat aspek pengetahuan terdapat peningkatan atau tidak pada saat diberi perlakuan dengan model *discovery learning* dengan bantuan media *wordwall*.

### 3.4 Variabel Penelitian

#### 3.4.1. Variabel *Independent* (Variabel Bebas)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yaitu *discovery learning* dengan bantuan media *wordwall* dan model *discovery learning* dengan bantuan media gambar.

#### 3.4.2. Variabel *Dependent* (Variabel Terikat)

Variabel terikat adalah variable yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pengetahuan IPAS peserta didik.

### 3.5 Definisi Konseptual

Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

- a) Model pembelajaran *discovery learning* merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan menyelidiki, menemukan, dan mencari sebuah informasi yang dilakukan secara mandiri sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran serta informasi yang diperoleh tidak mudah untuk dilupakan.
- b) Pengetahuan merupakan hasil yang didapatkan oleh peserta didik setelah melakukan proses mengingat kembali, memahami, serta menyelesaikan permasalahan suatu hal atau topik tertentu.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen tes dan non tes.

#### 3.6.1. Teknik Tes

Pada penelitian ini teknik tes digunakan untuk mengetahui data pengetahuan IPAS pada peserta didik. Pada penelitian ini menggunakan bentuk tes objektif

berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 soal. Teknik pengumpulan data dengan tes yaitu melalui cara memberikan tes pada peserta didik di awal sebelum melakukan pembelajaran (*pretest*) dan kemudian memberikan tes pada akhir pembelajaran (*posttest*). Kisi-Kisi instrument tes bisa dilihat di Lampiran 22 Halaman 123.

### 3.6.2. Teknik Non Tes

#### a. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data non tes. Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang Sumatif Tengah Semester (STS), jumlah peserta didik, serta dokumentasi dalam pelaksanaan penelitian di SD Muhammadiyah Ambarawa.

#### b. Observasi

Teknik pengumpulan data observasi ini diperoleh melalui pengamatan peserta didik secara langsung dalam kegiatan belajar. Lembar observasi disusun untuk melihat keterlaksanaan model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media *wordwall*. Kisi-Kisi observasi dilaksanakan di SD Muhammadiyah Ambarawa yang berada pada Lampiran 23 Halaman 130.

## 3.7 Uji Persyaratan Instrumen

### 3.7.1 Uji Validitas

Validitas erat kaitannya dengan tujuan pengukuran suatu penelitian. Dalam penelitian ini, uji validitas diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pujodadi. Untuk menghitung uji validitas menggunakan rumus *Product Moment* dengan bantuan perangkat SPSS. Selanjutnya hasil perhitungan yang didapatkan dari SPSS tersebut dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$ . Kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka dinyatakan valid. Sedangkan

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka dinyatakan tidak valid

Untuk menentukan nilai klasifikasi validitas dapat ditentukan berdasarkan kriteria sebagai berikut.

**Tabel 8. Klasifikasi Validitas**

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,800 – 1,00	Sangat Tinggi
0.600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Sedang
0,200 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,200	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2021)

Uji coba instrument dilakukan pada 20 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pujodadi. Berdasarkan hasil data perhitungan validitas instrumen tes dengan  $n = 20$  dan signifikansi 0,05  $r_{tabel}$  adalah 0,422. Berikut tabel hasil perhitungan validitas instrumen tes.

**Tabel 9. Hasil Analisis Uji Validitas Instrumen Tes**

NO	Butir Soal	Validitas	Jumlah Soal
1	2,3,4,5,6,7,8,9,11,12,13,14,15,16,18,19,20,21,22,23,25	Valid	20
2	1,5,10,17,24	Tidak Valid	5

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Tabel 9 menunjukkan hasil perhitungan uji validitas instrument tes diperoleh 20 butir soal yang valid, yaitu 2,3,4,5,6,7,8,9,11,12,13,14,15,16,18,19,20, 21,22,23, dan 25 serta 5 butir soal dinyatakan tidak valid, yaitu 1,5,10,17, dan 24. Butir soal yang valid tersebut digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*. Perhitungan uji validitas lebih rinci dapat dilihat pada Lampiran 29 Halaman 134.

### 3.7.2 Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji instrumen dan sudah valid maka dari itu selanjutnya uji reliabilitas karena valid belum tentu reliabel. Alat ukur dapat dikatakan

reliabel apabila menghasilkan hasil yang sama meskipun sudah dilakukan pengukuran berkali-kali. Rumus untuk menghitung uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Crobach* dengan bantuan perangkat SPSS.

**Tabel 10. Klasifikasi Reliabilitas**

Koefisien Realibilitas	Tingkat Reliabilitas
0,81 – 1,00	Sangat kuat
0,61 – 0,80	Kuat
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2021)

Hasil perhitungan data menggunakan perangkat SPSS diperoleh hasil 0,789 dengan kategori kuat sehingga instrumen tes dikatakan reliabel dan dapat digunakan. Perhitungan uji reliabilitas lebih rinci dapat dilihat di Lampiran 30 Halaman 137.

### 3.7.3 Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal dibutuhkan karna instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Uji daya pembeda soal pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS dengan klasifikasi sebagai berikut.

**Tabel 11. Klasifikasi Daya Pembeda Soal**

Indeks Daya Beda	Kategori
0,70 – 1,00	Baik sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Jelek
<0,00	Jelek sekali

Sumber: Arikunto (2018)

Berdasarkan hasil perhitungan data menggunakan perangkat SPSS diperoleh hasil perhitungan daya pembeda pada butir soal sebagai berikut.

**Tabel 12. Hasil Analisis Daya Pembeda Instrumen Tes**

No.	Butir Soal	Klasifikasi	Jumlah
1	2,3,4,5,6,7,8,9,11,12,13,14, 15,16,18,19,20,21,22,23,25	Baik sekali	20
2	-	Baik	-
3	-	Cukup	-
4	-	Jelek	-
5	1,5,10,17,24	Jelek sekali	5

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Tabel 12 menunjukkan hasil analisis daya pembeda soal diperoleh 5 soal kategori jelek sekali dan 20 soal kategori baik sekali. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis daya beda butir soal dikategorikan baik sekali. Perhitungan uji daya pembeda soal dapat dilihat di Lampiran 31 Halaman 138.

### 3.7.4 Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui apakah setiap butir soal tergolong mudah, sedang atau sukar. Uji Kesukaran pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS dengan klasifikasi sebagai berikut.

**Tabel 13. Klasifikasi Tingkat Kesukaran**

Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2018)

Berdasarkan hasil perhitungan data menggunakan SPSS diperoleh hasil perhitungan tingkat kesukaran soal sebagai berikut.

**Tabel 14. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Soal**

No.	Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
1	18,21	Sukar	2
2	2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15, 16,20,21,22,23,25	Sedang	19
3	1,17,19,24	Mudah	4

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Berdasarkan Tabel 14, hasil perhitungan analisis taraf kesukaran butir soal diperoleh 2 soal dengan kategori sukar, 19 soal dengan kategori sedang dan 4 soal dengan kategori mudah. Perhitungan lebih rinci uji kesukaran soal dapat dilihat di Lampiran 32 Halaman 139.

### 3.8 Analisis Deskriptif Data Pengetahuan

Penelitian ini menggunakan sampel jenuh yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan analisis deskriptif data pengetahuan.

### 3.9 Uji *N-Gain* Pengetahuan

Setelah melakukan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka didapatkan data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). *Pretest* dilaksanakan sebelum pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. *Posttest* dilaksanakan setelah pembelajaran. Hasil *pretest* dan *posttest* akan dibandingkan sehingga diketahui pengaruh pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Untuk menghitung *N-gain* menggunakan SPSS.

**Tabel 15. Klasifikasi *N-Gain***

<i>N-Gain</i>	Kriteria
$N-Gain > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,3$	Rendah

Sumber: Rahma dkk., (2019)

### 3.10 Analisis Distraktor Soal

Distraktor soal adalah gambaran dari pilihan jawaban siswa terhadap kemungkinan-kemungkinan jawaban yang telah dipasangkan pada setiap butir soal evaluasi. Analisis ini bisa digunakan untuk membedakan kemampuan individu peserta didik baik peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi atau pandai dan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah atau kurang pandai. Dalam penelitian ini analisis distraktor soal akan dihitung menggunakan rumus berikut:



$$D = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

D = tingkat distraktor (%)

A = Jumlah peserta didik yang memilih opsi tersebut

N = Jumlah peserta didik seluruhnya

**Tabel 16. Kriteria Distraksi Soal**

<b>Distraksi</b>	<b>Kriteria</b>
>5%	Diterima karena sudah baik
$5\% > D > 0$	Revisi dengan ditulis kembali karena kurang baik
$D = 0$	Ditolak karena tidak baik

Sumber: (Widari, 2023)

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Simpulan dalam penelitian dihasilkan bahwa terdapat penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan IPAS peserta didik dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media gambar. Hasil analisis data membuktikan dari nilai *posttest* kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* lebih tinggi pada pengetahuan faktual. Penerapan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall* juga juga menjadi solusi untuk permasalahan peserta didik tidak fokus pada pembelajaran dengan memunculkan rasa ingin tahu untuk memecahkan permasalahan pada pembelajaran. Penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terlaksana secara optimal yang dibuktikan dari keaktifan pada hasil observasi. Penggunaan media *wordwall* juga membantu meningkatkan pengetahuan IPAS dengan diberikan beberapa jenis *wordwall* pada sintaks *discovery learning*. Jadi, bisa disimpulkan bahwa pengetahuan IPAS peserta didik kelas IV lebih efektif meningkat dengan perlakuan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall*.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall*, maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, antara lain.

1. Peserta Didik.

Peserta dapat didorong untuk bisa memberikan umpan balik tentang pembelajaran sehingga guru dapat menyesuaikan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kemauan dan keinginan dari peserta didik.

2. Pendidik.

Diharapkan pendidik dapat menerapkan penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* agar peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan melibatkan melibatkan secara langsung peserta didik agar pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

3. Kepala Sekolah.

Kepala sekolah diharapkan dapat meningkatkan sarana dan prasarana khususnya pada penyediaan media guna mendukung proses pembelajaran sehingga pembelajaran bisa tercapai dengan optimal.

4. Peneliti selanjutnya.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti berharap kepada peneliti lanjutan untuk bisa menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* untuk meningkatkan pengetahuan prosedural dan metakognisi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifa, I. N., & Hanif, M. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 04 Madiun Lor. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(2). Volumen isuus  
<https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i2.173>
- Aina, A. Q., Jannah, M., Nurhasanah, S., Anggraeni, F., & Rafli, M. F. 2023. Pengembangan Media Ajar Digital Berbantuan Flipbook Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas IV SD. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(4).  
<https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/453>
- Aisah, S., Ismail, S., & Margawati, A. (2021). Edukasi kesehatan dengan media video animasi: Scoping review. *Jurnal Perawat Indonesia*, 5(1), 641-655.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/478487152.pdf>
- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. 2023. Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6).  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- Anderson, Lorin, W., & Krathwohl, D. R. 2001. A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives., 12
- Arikunto, S. 2021. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: In Bumi Aksara.
- Asmar, A., & Suryadarma, I. G. P. 2021. Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu Model Nested Berbasis Perahu Phinisi untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi dan Pengetahuan Konseptual. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(4). <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i4.20994>
- Aswat, H., Basri, M., Kaleppon, M. I., & Sofian, A. 2019. Pembelajaran menulis karangan deskripsi menggunakan media gambar. *Jurnal Pendidikan dan pengajaran*, 2(1), 11. <https://osf.io/preprints/inarxiv/pq324/download>
- Budiastuti, P. N., & Rosdiana, R. 2023. Analisis Langkah-Langkah Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Rencana Pelaksana Pembelajaran Teks Cerita Inspiratif Kelas Ix Smp Di Kabupaten Bogor Utara. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 3(1).  
<https://doi.org/10.55215/triangulasi.v3i1.5129>

- Cahyaningsih, E., Prastowo, A., & Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Sunan Kalijaga, F. 2024. Inovasi Media Pembelajaran Penilaian Kognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Madrasah Studies*. <https://kskkpub.org/index.php/jms>
- Fadilah, M., Permanasari, A., Riandi, R., & Maryani, E. 2020. Analisis Karakteristik Kemampuan Literasi Sains Konteks Bencana Gempa Bumi Mahasiswa Pendidikan IPA pada Domain Pengetahuan Prosedural dan Epistemik. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 4(1). <https://doi.org/10.24815/jipi.v4i1.16651>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17 <https://ejurnal.stietrianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>
- Fajri, Z. 2019. Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SD. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 7(2). <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v7i2.478>
- Hamruni, Syaddad, I. A., Zakiah, & Putri, D. I. I. 2021. *Teori Belajar Behaviorime Dalam Perspektif Pemikiran Tokoh*. Yogyakarta: Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, Wote, A. Y. V., Patalatu, J. S., Azizah, N., Sanulita, H., & Yusufi, A. 2024. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hasanah, A., Amelia, C. R., Salsabila, H., Agustin, R. D., Setyawati, R. C., Elifas, L., & Marini, A. 2023. Pengintegrasian kurikulum merdeka dalam pembelajaran ipas: Upaya memaksimalkan pemahaman siswa tentang budaya lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1). <https://bajangjournal.com/index.php/jpdsh/article/view/6787>
- In, N. 2013. Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Pada Mata Pelajaran Ips Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya. *Anterior Jurnal*, 13(1). <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php>.
- Istidah, A., Suherman, U., & Holik, A. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Ipa Tentang Materi Sifat-Sifat Cahaya Melalui Metode Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 2(1). <https://doi.org/10.59818/jpi.v2i1.187>
- Izabella, D. M., Purnamasari, V., & Darsimah, D. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1104>

- Jauhar, S., Sudirman, & Nur, N. 2022. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Global Journal Teaching Professional*, 1(3).  
<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp/article/view/665>
- Jeprianto, J., Ubabuddin, U., & Herwani, H. 2021. Penilaian Pengetahuan Penugasan Dalam Pembelajaran di Sekolah. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1).  
<https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v2i1.55>
- Juliardi S, S., Ananda, R., & Ricky, Z. 2022. *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Discovery Learning Dan Direct Instruction*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Kahfi, M., Setiawati, W., Ratnawati, Y., & Saepuloh, A. 2019. *Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Ips Terpadu*. 7(1).  
<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/indexterakreditasiPeringkat4>
- Kartini, D., Sabilla, A., Wulandari, D., Dewi, D. A., & Furmasari, Y. F. 2021. Pengimplementasian Model Discovery Learning pada Pembelajaran PKn di SD. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3).  
<https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.193>
- Kartini, N. E., Nurdin, E. S., Hakam, K. A., & Syihabuddin, S. 2022. Telaah Revisi Teori Domain Kognitif Taksonomi Bloom dan Keterkaitannya dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Basicedu*, 6(4).  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3478>
- Kusainun, N. (2020). Analisis standar penilaian pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 5.  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jp/article/view/5597/4951>
- Kusum, J. W., Akbar, M. R., & Fitrah, M. 2023. *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lubis, S. V., Zulkarnaen, & Junus, M. 2021. Pemetaan Taksonomi Soal-Soal Evaluasi Materi Gelombang Cahaya pada Buku Paket Fisika SMA/MA. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*, 2(2).  
<https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/JLPF/article/view/577>
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. 2018. Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. In *JPK* (Vol. 4, Issue 1).  
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/13742>

- Mardhiyah, A. 2023. Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4).  
<https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i4.2710>
- Marisya, A., & Sukma, E. 2020. Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 4(3).  
<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2046927>
- Matlin, M. W. 1994. *Cognition* (Maisuri, Ed.; N. T. Syabri, Trans.; 3rd ed.). Bandar Lampung: Harakindo Publishing.
- Megasari, D. C., Cahyanti, Y. R., & Rahmawati, I. 2024. Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Di SD Negeri 2 Jabung. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*.  
<https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/1220>
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. 2022. Hubungan teori belajar dengan teknologi pendidikan. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 1475–1486.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192>
- Munawarah, S. 2021. Strategi Discovery Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Kaisa: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2).  
<https://doi.org/10.56633/kaisa.v1i2.268>
- Murni, A. 2019. Metakognisi Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika*, 1(2). <https://doi.org/10.33578/prinsip.v1i2.23>
- Nababan, D., Manullang, A. K., & Munthe, L. M. 2023. Analisis Strategi Pembelajaran Discovery Learning dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2).  
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/169>
- Nadhifah, Y., Zannah, F., Fauziah, N., Masrid, H., Dzulfikri, P. A., Asyhar, A., Yanti, M., Sapihah, S., Yuyu, I., & Hizqiyah, N. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan dan Sosial (IPAS)* (A. Yanto, Ed.). Global Eksekutif Teknologi. [www.globaleksekutifteknologi.co.id](http://www.globaleksekutifteknologi.co.id)
- Nurfadhillah, S. 2021. *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Novika, P. F. 2021. Dimensi Pengetahuan FKPM (Faktual, Konseptual, Prosedural, dan Metakognitif) Mahasiswa IPA pada Pembelajaran Mekanika. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*.  
<https://doi.org/10.21154/ibriez.v6i1.146>

- Novita, S. E. 2020. Hubungan Tingkat Pengetahuan Tentang Anemia Dengan Kejadian Anemia Pada Remaja Putri. *Jurnal Bagus*, 02(01).  
<http://www.jurnalmedikahutama.com/index.php/JMH/article/view/266>
- Nurafni, & Ninawati, M. 2021. Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2).  
<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/17317>
- Oktaviani, A. M., Marini, A., & Fitriyani, F. 2022. Pendidikan karakter melalui pembelajaran IPS SD. *Jurnal Holistika*, 6(2), 101-107.  
<https://doi.org/10.24853/holistika.6.2.101-107>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Patmaningrum, A. 2019. Pemanfaatan Kemampuan Metakognitif dalam Upaya Peningkatan Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Dharma Pendidikan STKIP PGRI Nganjuk*, 14(1).  
<http://repository.stkipnganjuk.ac.id/id/eprint/670>
- Perwita, S. S., Khalifatussadiyah, & Aprilia, S. 2020. Penggunaan metode make a match untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Educational Journal of Elementary School*, 1(1), 19–4.  
<http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/EJoES/index>
- Pradani, T. G. 2022. Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5).  
<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Putri, A. A. A. 2018. Pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(1), 21-23. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i1.14621>
- Ratnasari, P. I. 2017. Pengetahuan Pemustaka UPT Perpustakaan Universitas Diponegoro Tentang Undang-Undang Hak Cipta. *Fakultas Ilmu Budaya*, 1.4. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/747>
- Rahmah, Y., Nasir, M., & Nikman, A. 2019. Penerapan Model Pembelajaran 5E Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Kota Bima. *jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 40–46. <https://doi.org/10.33627/oz.v8i2.296>
- Rikmasari, R., & Rosesa, S. 2022. Model Pembelajaran Discovery Learning Sebagai Solusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1). <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v10i1.4606>



- Rindiantika, Y., & Kartanegara, U. K. 2022. Motivasi Belajar Siswa Dan Pemanfaatan Media WordWall: Kajian Teori. In *Jurnal Intelegensia* (Vol. 7, Issue 2).
- Rohmatin, R. 2023. Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1). <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Safitri, A. O., Handayani, P. A., & Yunianti, V. D. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2). <https://www.academia.edu/download/81321125/2692-4930-3-PB.pdf>
- Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. 2023. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *Lokomotif abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1). <https://ojs.lp2m.uinjambi.ac.id/index.php/abdimas/article/view/1644>
- Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Iwan, R. N. A., Simarmata, J., Simarmata, E. J., Suleman, Y. N., Lotulung, C., & Arief, M. H. 2023. *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (A. Karim, Ed.). Lampung: Yayasan Kita Menulis.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., & Azis, I. 2023. Media pembelajaran. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara
- Sari, D. P., & Sari, P. P. 2021. Peran Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III MIN 2 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 2(1), 114-121. <https://doi.org/10.69775/jpia.v2i1.48>
- Setya, M. P., & Kukuh, M. N. 2022. Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(1), 31–49. <http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP>
- Setiawan, H. 2021. Pemanfaatan media audio visual dan media gambar pada siswa kelas V. *Jurnal prakarsa paedagogia*, 3(2), 198-203. <https://pdfs.semanticscholar.org/5f6d/076e88fe227294ac7dea1ec7ea06807bc054.pdf>
- Subana, M. 1998. *Media pembelajaran*. Malang: Balai pustaka
- Sudirman, Burhanuddin, & Fitriani. 2024. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran "Neurosains dan Multiple intelligence"*. Jawa Tengah: PT. Pena Persada Kerta Utama.

- Suhelayanti, Syamsiah, R. I., Tantu, Y. R. P., Kunus, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Aceh: Yayasan Kita Menulis.
- Syamsidah, Jusniar, Ratnawati, & Muhiddin, A. 2022. *Model Discovery Learning* (1st ed.). Jogjakarta: Deepublish.
- Triyanti, M., & Sulistiyono, S. 2023. Pengembangan Modul Ipa Berbasis Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Pengetahuan Faktual Dan Konseptual Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 17(2). <https://doi.org/10.31540/jpp.v17i2.2624>.
- Utami, S. 2018. Penggunaan media gambar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas III sekolah dasar. *Primary*, 7(1), 137-148. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1886472>
- Winarti, & Istiyono, E. 2020. *Taksonomi Higher Order Thingking Skill Untuk Penilaian Pembelajaran Fisika* (1st ed.). Semarang: Widya Sari Press Salatiga.
- Zaini, M. (2021). *Manajemen Pembelajaran* (Subakri, Ed.; 1st ed.). Jawa Timur: IAIN Jember Press.