

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**AZIYATUN ADINDA FITRIA
NPM 2213053239**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

AZIYATUN ADINDA FITRIA

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
2026**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Oleh

AZIYATUN ADINDA FITRIA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat akibat penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif dan minimnya media interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *quasi experimental* tipe *Nonequivalent Control Group Design*, melibatkan seluruh peserta didik kelas V sebanyak 66 orang sebagai sampel dengan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (Pretest dan Posttest) untuk mengukur hasil belajar, serta non-tes berupa observasi (Lembar Observasi) dan dokumentasi untuk melihat aktivitas belajar peserta didik. Analisis data meliputi uji normalitas, homogenitas, regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Model *Discovery Learning* berbantuan Wordwall memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, yang dibuktikan melalui nilai post-test kelas eksperimen yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol serta nilai signifikansi uji statistik $0,00 < 0,05$. Dengan demikian, model *Discovery Learning* berbantuan media Wordwall dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

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

ABSTRACT

THE EFFECT OF IMPLEMENTING THE DISCOVERY LEARNING MODEL ASSISTED BY WORDWALL MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOME IN PANCASILA EDUCATION SUBJECTS IN ELEMENTARY SCHOOL

By

AZIYATUN ADINDA FITRIA

This study was motivated by the low learning outcomes of fifth-grade students in the Pancasila Education subject at SD Negeri 11 Metro Pusat, which resulted from the use of less varied instructional models and the limited application of interactive learning media. This research aim to determine the effect of the Discovery Learning model assisted by Wordwall media on students' learning outcomes. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a Nonequivalent Control Group Design, involving all 66 fifth-grade students as the sample through a saturated sampling technique. Data were collected using tests (pretest and posttest) to measure learning outcomes, as well as non-test techniques, including observations (observation sheets) and documentation, to examine students' learning activities. Data analysis included normality testing, homogeneity testing, and simple linear regression. The results indicate that the Discovery Learning model, assisted by Wordwall media, significantly improves students' learning outcomes, as evidenced by the higher post-test scores in the experimental class compared to the control class, with a statistical significance value of $0.00 < 0.05$. Therefore, the Discovery Learning model, assisted by Wordwall media, has been proven effective in enhancing learning outcomes in Pancasila Education at the elementary school level.

Keywords : *Discovery learning model, learning outcomes, wordwall media*

Judul Skripsi

: PENGARUH MODEL *DISCOVERY*
LEARNING BERBANTUAN MEDIA
WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH
DASAR

Nama Mahasiswa

: Aqiyatun Adinda Fitria

No. Pokok Mahasiswa

: 2213053239

Program Studi

: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing 1

Dayu Rika Perdana, M.Pd.
NIP.198707092025212049

Dosen Pembimbing II

Roy Kembar Habibi, M.Pd.
NIP.199306262026211094

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dayu Rika Perdana, M.Pd.

Sekretaris : Roy Kembar Habibi, M.Pd.

Penguji Utama : Fadhilah Khairani, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 30 Januari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Aziyatun Adinda Fitria
NPM : 2213053239
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Metro, 30 Januari 2026
Yang Membuat Pernyataan



Aziyatun Adinda Fitria
NPM 2213053239

RIWAYAT HIDUP



Aziyatun Adinda Fitria lahir di Bukit Kemuning, Lampung Utara, Provinsi Lampung, Pada tanggal 21 Agustus 2004.

Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, putri dari pasangan Bapak M.Akip dan Ibu Kurniati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti adalah sebagai berikut.

- 1 SD Negeri 05 Bukit Kemuning, lulus pada tahun 2016
- 2 SMP Negeri 04 Bukit Kemuning, lulus pada tahun 2019
- 3 SMA Negeri 01 Bukit Kemuning, lulus pada tahun 2022.

Pada tahun 2022 peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa S-1 ProProgram Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menyelesaikan studi peneliti merupakan salah satu anggota dari organisasi FORKOM PGSD dan HIMAJIP UNILA. Pada tahun 2022 September 2023 Desember. Peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri 08 Batu Putih, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Margo Dadi, Kecamatan Batu Putih, Kabupaten Tulang Bawang Barat.

MOTTO

“Jadilah mata air jernih yang memberikan
kehidupan kepada sekitarmu.”

B.J. Habibie

“Selama masih hidup, manusia harus belajar, tapi jangan hanya
belajar untuk tahu, belajarlah untuk memperbaiki diri.”

B.J. Habibie

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan syukur untuk segala nikmat yang telah diberikan Allah Swt. Sehingga dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini bisa terselesaikan, dengan penuh doa, rasa syukur, dan ketulusan hati, Tulisan ini kupersembahkan untuk:

Orang Tuaku Tercinta

Ayah M.Akip dan Ibu Kurniati, tercinta yang senantiasa mendidik, membimbing, memberikan nasihat dan tak henti-hentinya menanamkan nilai kesabaran dan keteguhan hati dalam menghadapi kehidupan ini. Peneliti mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya atas segala doa, dukungan, dan kasih sayang yang diberikan. Tiada kata yang mampu menggambarkan betapa berharganya setiap pengorbanan ayah dan ibu dalam menghantarkan penulis hingga sampai pada tahap ini.

Saudaraku Tersayang

Norma Liza dan M.Azam Al-Syakib, Terimakasih atas dukungan dan juga semangat yang diberikan selama ini. Peneliti berharap semoga dapat menjadi saudara yang baik dan berguna untuk kedepannya.

Almamaterku tercinta "**Universitas Lampung**"

SANWACANA

Alhamdulillah rabbil' alamin, puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.” sebagai syarat untuk memperoleh gelar di Fakultas KePendidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan menyusun skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung, sekaligus dosen pembahas yang telah memfasilitasi peneliti dan selalu membimbing dengan penuh kesabaran, selalu memberikan saran-saran dan semangat yang luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Dayu Rika Perdana M.Pd Ketua Penguji sekaligus pembimbing akademik yang selalu membimbing dengan penuh kesabaran, selalu memberikan saran-saran dan semangat yang luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.

6. Roy Kembar Habibi, M.Pd., Sekretaris Penguji, yang selalu membimbing dengan penuh kesabaran, selalu memberikan saran-saran dan semangat yang luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Siti Nuraini, M.Pd. sebagai Dosen Validator yang telah memvalidasi perangkat ajar yang digunakan dalam penelitian.
8. Agung Dian Putra , S.Pd., M.Pd. sebagai Dosen Validator yang telah memvalidasi perangkat ajar yang digunakan dalam penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta tenaga kependidikan S1-PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
10. Kepala Sekolah SD Negeri 11 Metro Pusat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SD Negeri 11 Metro Pusat.
11. Kepala Sekolah SD Negeri 08 Metro Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan uji coba instrumen.
12. Dodi Prasetyo, S.Pd.S.D wali kelas VA dan Ibu Sella Pramesta, M.Pd wali kelas VB SD Negeri 11 Metro Pusat yang telah bekerja sama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
13. Peserta didik kelas V A dan IV B SD Negeri 11 Metro Pusat dan peserta didik kelas V SD Negeri 08 Metro Barat yang telah berpartisipasi dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
14. Keluargaku, Ibu Kurniati, ayah M.Akip, Norma Liza dan M.Azam Al-Syakib memberikan support, segala bantuan, kepercayaan, menjadi pendengar yang baik untuk peneliti.
15. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2022, terkhusus kelas I dan Putri, Nisya serta Floren, atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama perkuliahan ini.
16. Semua pihak yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini.

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

Metro, 30 Januari 2026

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'A. Adinda' or similar, with a stylized, cursive script.

Aziyatun Adinda Fitria
NPM 2213053239

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang	2
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori	9
1 Belajar dan Pembelajaran.....	9
2 Teori Belajar	11
3 Hasil Belajar	16
4 Pendidikan Pancasila	23
5 Model Pembelajaran	25
6 Model Discovery Learning.....	29
7 Media Pembelajaran.....	34
B. Penelitian Relevan.....	42
C. Kerangka Pemikiran.....	44
D. Hipotesis Penelitian.....	45
III. METODE PENELITIAN.....	46
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	46
1 Jenis Penelitian	46
2 Desain Penelitian	46
B. Setting Penelitian	48

1	Waktu Penelitian,	48
2	Tempat Penelitian,	48
3	Subjek Penelitian,	48
C.	Populasi dan Sampel	48
1	Populasi	48
2	Sampel.....	49
D.	Prosedur Penelitian.....	49
1	Tahap Persiapan	49
2	Tahap Pelaksanaan	50
3	Tahap Penyelesaian.....	50
E.	Variabel Penelitian	51
1	Variabel Independen (Bebas).....	51
2	Variabel dependen (Terikat)	51
F.	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	52
1	Definisi Konseptual	52
2	Definisi Operasional Variabel.....	52
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	55
1	Teknik Tes	55
2	Teknik Non Tes.....	55
H.	Instrumen Penelitian.....	56
I.	Uji Coba Instrumen Penelitian.....	58
1	Uji validitas	58
2	Uji Reliabilitas.....	60
3	Uji Daya Pembeda Soal.	62
4	Uji Tingkat Kesukaran	64
J.	Teknik Analisis Data	66
1	Teknik Analisis Data	66
2	Uji Prasyarat Analisis Data	67
K.	Uji Hipotesis	69
L.	Rumusan Hipotesis.....	70
IV	HASIL DAN PENELITIAN.....	71
A.	Hasil Penelitian	71
1	Deskripsi Hasil Penelitian	72
2	Uji Prasyarat Analisis Data.....	77
B.	Pembahasan	81

C. Keterbatasan Penelitian	84
V KESIMPULAN	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Nilai Harian Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	3
Tabel 2 Populasi Pada Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat	48
Tabel 3 Jumlah Sample Penelitian	49
Tabel 4 Sintaks Kegiatan Model Discovery Learning	53
Tabel 5 Kisi-kisi Instrument Tes Objektif Pilihan Jamak	56
Tabel 6 Kisi-Kisi Obervasi Model Discovery Learning	57
Tabel 7 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Soal Tes.....	59
Tabel 8 Hasil Uji Realibilitas Soal.....	61
Tabel 9 Hasil Uji Daya Beda Soal	63
Tabel 10 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	65
Tabel 11 Klasifikasi Data Hasil Belajar	66
Tabel 12 Klasifikasi Data Akktivitas Belajar	67
Tabel 13 Klasifikasi N-Gain	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 Kerangka Pikir.....	45
Gambar 2 Nonequivalent Kontrol Group Design.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian Pendahuluan	94
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	95
Lampiran 3 Surat Izin Uji Coba Instrumen	96
Lampiran 4 Surat Balasan Uji Coba Instrument.....	97
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian	98
Lampiran 6 Surat Balasan Penelitian.....	99
Lampiran 7 Surat Validitas Instrumen Soal Penelitian	100
Lampiran 8 Validitas Modul Pembelajaran	101
Lampiran 9 Model Kelas Eksperimen	102
Lampiran 10 Modul Kelas Kontrol.....	110
Lampiran 11 Media Wordwall.....	117
Lampiran 12 Lembar Kerja Peserta Didik	118
Lampiran 13 Hasil Uji Prasyarat Intrumen Test.....	120
Lampiran 14 R_{tabel} Pearson Product.....	124
Lampiran 15 Soal Instrumen Penelitian.....	125
Lampiran 16 Lembar Observasi Keterlaksanaan Model.....	129
Lampiran 17 Hasil Pretes dan Postes Kelas Kontrol	132
Lampiran 18 Hasil Pretest dan Postest Kelas Eksperimen.....	133
Lampiran 19 Hasil Analisis Data Penelitian.....	134
Lampiran 20 Hasil Uji Coba Normalitas	138
Lampiran 21 Hasil Uji Coba Homogenitas	139
Lampiran 22 Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	140
Lampiran 23 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	142
Lampiran 24 Tabel Distribusi T	143
Lampiran 25 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	144

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang bisa meningkatkan sumber daya manusia di suatu negara. Pendidikan merupakan proses penting bagi manusia. Hal ini ditegaskan oleh Pramana dkk. (2020) pendidikan adalah sarana yang penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, pendidikan harus dipenuhi dalam kehidupan manusia. Karena pendidikan adalah pondasi utama dalam memperluas kognisi dan kapasitas individu, yang pada gilirannya mendorong peningkatan kualitas suatu bangsa secara menyeluruh. Karena hal inilah pendidikan penting untuk dilakukan, kebutuhan ini dapat dilakukan secara formal seperti belajar di sekolah dan nonformal seperti belajar di kursus atau pelatihan. Pemerintahan Indonesia sendiri saat ini sudah mewajibkan warga negaranya untuk menempuh pendidikan formal setidaknya-tidaknya pada jenjang sekolah dasar hal ini sesuai dengan Undang-Undang Pasal 31 tahun 1945 yang menyebutkan bahwa *"Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya."*

Pendidikan ini dapat menjadi tonggak dalam pembangunan suatu bangsa dan negara. Amadi. (2023) menegaskan bahwa pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam keberlangsungan sekaligus kemajuan suatu bangsa, karena menjadi modal utama dalam upaya meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Tingkat pendidikan bahkan sering dijadikan tolok ukur untuk melihat kemajuan sebuah negara. Oleh karena itu, pendidikan harus diperhatikan dan ditingkatkan agar negara dapat berkembang secara optimal. Perkembangan Pendidikan di Indonesia sampai saat ini terus dilakukan salah satu caranya dengan melalui pembaruan kebijakan kurikulum.

Perubahan kurikulum terus dilakukan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Salah satu perubahan kurikulum yang dilakukan saat ini yakni mengubah kurikulum K13 menjadi kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka sudah mulai diterapkan pada tingkat sekolah dasar, meskipun masih terdapat beberapa sekolah yang menggunakan kurikulum campuran seperti Kurikulum Merdeka dan Kurikulum K13. Menurut Hidayat. (2022) hal ini disebabkan karena implemementasi Kurikulum Merdeka tidak dilaksanakan secara serentak melainkan sesuai dengan tingkat kesiapan dari satuan pendidikan, Kemdikbudristek telah memberikan keleluasaan bagi sekolah untuk mengaplikasikan Kurikulum Merdeka ini

Tujuan utama perubahan kurikulum adalah mempersiapkan generasi muda agar memiliki kompetensi sesuai tuntutan zaman. Pendidikan pada jenjang sekolah dasar menjadi sangat penting karena pada tahap ini anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kemampuan belajar yang cepat. Menurut Erikson ahli psikologi fase perkembangan anak dalam buku Rahmat. (2021) pada usia sekolah (6-12) tahun merupakan fase dimana anak memiliki keingintahuan yang kuat dan hal ini berkaitan dengan Perjuangan dasar menjadi berkemampuan (*competence*).

Sejalan dengan hal tersebut, Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik sejak usia sekolah dasar. Pendidikan Pancasila mengajarkan nilai-nilai dasar yang mencakup norma, hak dan kewajiban, toleransi, keadilan, serta kerja sama. Menurut Zulaiha & Suyato. (2021) berpendapat bahwa Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk generasi muda agar menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan, serta mampu memahami dan mengamalkan nilai-nilai penting yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Sebelum karakter peserta didik terbentuk maka penting bagi peserta didik untuk benar-benar dapat memahami materi yang diajarkan hal ini sejalan menurut M. Iqbal dkk. (2024) pemahaman konseptual tentang nilai-nilai pancasila menjadi dasar yang penting untuk membentuk karakter generasi muda yang berintegritas

dan berjiwa nasionalis. Pemahaman konseptual ini dapat dilihat melalui hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik.

Hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik dapat menjadi suatu indikasi bahwa kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan berhasil atau tidak. Hasil belajar yang rendah menunjukkan adanya permasalahan dalam belajar.

Permasalahan terkait rendahnya hasil belajar peserta didik juga terjadi di SDN 11 Metro Pusat, penulis memilih SDN 11 Metro Pusat karena ditemukan suatu masalah terkait pembelajaran terutama pada pembelajaran pendidikan pancasila.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SD Negeri 11 Metro Pusat terutama pada pendidikan Pancasila, pada kelas V terlihat bahwa masih banyak peserta didik yang tidak benar-benar memahami materi yang diajarkan. Proses pembelajaran yang dilakukanpun tidak benar-benar optimal sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran pendidikan Pancasila yang mengaitkan kehidupan sehari-hari dengan pembelajaran dikelas. Dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan didalam kelas pendidik cenderung menerapkan model pembelajaran tradisional, dengan metode ceramah serta tanya jawab dan kurangnya penggunaan media selama kegiatan pembelajaran. hal ini dapat dibuktikan melalui table dibawah ini :

Tabel 1 Nilai Harian Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

No	Nama	KKTP	Keterangan				Σ Peserta Didik
			Tercapai		Belum Tercapai		
			Jumlah Peserta Didik	Persen tase (%)	Jumlah Peserta Didik	Persent ase (%)	
1	VA	70	15	44%	18	56%	34
2	VB	70	8	25%	24	75%	32

Sumber : Dokumentasi Wali Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun pelajaran 2025/2026

Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat pencapaian peserta didik selama satu pokok pembahasan dengan persentase ketuntasan kelas VB menunjukkan hanya sebesar 25% sedangkan kelas VA memiliki ketuntasan sebesar 44% . berdasarkan hasil observasi yang dilakukan tidak ada perbedaan model pembelajaran antara kelas VA dan VB, berdasarkan hasil obeservasi terlihat dalam pembelajaran banyak siswa kurang aktif karena pembelajaran yang terjadi berpusat satu arah pada pendidik dan hal ini berdampak terhadap hasil belajar peserta didik.

Hal ini, disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang cenderung berpusat pada pendidik sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan ini berdampak terhadap hasil pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Rizki dkk. (2023) Pendidikan Pancasila sering sekali dianggap membosankan atau tidak menarik,Sebab di dalamnya terdapat materi-materi yang cukup kompleks. Menurut Nafian dkk. (2024) Pemilihan model pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan siswa menjadi pasif sehingga menurunkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan serta keterlibatan peserta didik secara optimal.

Salah satu landasan yang mendukung hal tersebut ialah teori belajar konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Hidayat dkk. (2020) menyatakan bahwa pengetahuan berdasarkan teori ini tidak ditransfer secara pasif dari pengajar ke peserta didik, melainkan dibangun melalui interaksi aktif peserta didik dengan materi dan lingkungannya. Piaget dan Vygotsky menjelaskan bahwa dalam pembelajaran konstruktivis, pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi, menemukan, dan mengkonstruksi pemahamannya sendiri. Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran sehingga dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik. Dari permasalahan hasil belajar yang telah

ditemukan terutama pada pendidikan pancasila, maka perlunya inovasi pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif untuk membantu pemahaman peserta didik.

Adapun model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan diatas dan juga sejalan dengan teori konstruktivisme adalah *discovery learning*. Model *discovery learning* mengarahkan peserta didik untuk memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Menurut Ashar dkk. (2024) Model pembelajaran *discovery learning* atau pembelajaran penemuan yang mengarahkan peserta didik untuk dapat menemukan sesuatu melalui proses pembelajaran yang dilaluinya. Ratnadewi. (2018) mengatakan melalui *discovery learning* peserta didik akan didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dan dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian organisasi atau membentuk apa yang mereka ketahui dan pahami dalam suatu bentuk akhir. Model *discovery learning* dapat diartikan juga sebagai pembelajaran eksplorasi dimana Peserta didik dapat mengeksplor semua informasi yang berkaitan untuk menemukan sebuah konsep. Pembelajaran ini berpusat pada peserta didik, sehingga mereka dapat berpartisipasi aktif dan lebih memahami materi yang dipelajari.

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Septriani dkk. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Penggunaan media wordwall dapat menunjang model pembelajaran *discovery learning* agar berjalan lebih optimal, hal ini dikarenakan, media pembelajaran ini berbentuk digital yang menarik dan menyenangkan untuk membantu pemahaman peserta didik melalui soal-soal yang telah disusun sedemikian rupa dengan menggunakan media wordwall.

Berdasarkan pemilihan model beserta media yang sesuai, disertai dengan tingkat hasil belajar peserta didik yang rendah, maka penulis memilih peserta didik kelas V sekolah dasar karena model ini menuntut peserta didik untuk

terus belajar mandiri sedangkan, peserta didik kelas V sudah mampu untuk berfikir logis sederhana, menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari, hal ini sejalan menurut Ristiana. (2019) yang mengatakan bahwa tahap operasional konkret dalam teori perkembangan kognitif Piaget, di mana anak-anak berusia 7 hingga 11 tahun mulai menggunakan penalaran logis untuk memahami dunia di sekitar mereka. Selain itu, materi Pendidikan Pancasila di kelas 5 memiliki tingkat kesulitan yang sesuai untuk diterapkan model pembelajaran *discovery learning*, di mana peserta didik sudah mulai mampu berpikir kritis dan mandiri dalam menemukan konsep Hidayat. (2020).

Penulis memilih berfokus pada pendidikan pancasila dikarenakan Pendidikan Pancasila penting mengingat peranannya dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan panduan hidup berbangsa dan bernegara Nugroho. (2018).

Dalam pemahaman materi pancasila masih banyak peserta didik yang kurang memahaminya, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang ada, Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka penulis tertarik untuk meneliti “Pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka didapat identifikasi masalah yaitu sebagai berikut :

1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan data ketuntasan belajar di kelas VA sebesar 44% dan di kelas VB hanya sebesar 25%, sehingga sebagian besar peserta didik belum mencapai KKTP
2. Penggunaan model pembelajaran yang monoton dan belum adanya penggunaan model seperti *discovery learning*, yang dapat mendorong peserta didik untuk menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri.

3. Belum adanya penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti media digital Wordwall, yang dapat mendukung model pembelajaran berpusat pada peserta didik (Student Centered Learning) agar proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih interaktif dan menarik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan agar penulis dapat berfokus pada pokok permasalahan, maka Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Variabel X : Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Word Wall*
- b) Variabel Y : Hasil Belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Pancasila ditingkat sekolah dasar

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas sebelumnya maka rumusan masalah penelitian ini ialah :

“Bagaimanakah Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran discovery learning berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik kelas 5 pada pendidikan Pancasila di SDN 11 Metro Pusat.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hal yang telah diuraikan penulis berharap dapat memberikan manfaat terhadap beberapa pihak yakni :

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan model inovatif berbasis digital dan diharapkan pula dapat memberikan kontribusi untuk memperkaya kajian teori mengenai model pembelajaran *discovery learning* dalam pendidikan pancasila ditingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- Bagi Peneliti
Untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman untuk membekali diri dalam menghadapi permasalahan yang serupa atau saat terjun pada dunia pendidikan.
- Bagi Pendidik
menjadikan alternatif dalam pemilihan model pembelajaran yang sesuai selain itu sebagai tolak ukur keberhasilan yang telah dicapai oleh guru selama menjadi wali kelas dilaksanakan sekaligus menjadi bahan evaluasi dalam menyampaikan materi selanjutnya agar lebih efektif.
- Bagi Sekolah
Untuk menjadi acuan dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan .
- Bagi Peneliti Selanjutnya
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan pertimbangan kepada peneliti lain dalam mencari informasi mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* dalam pembelajaran pendidikan Pancasila.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1 Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses yang kompleks dan melibatkan perubahan dari segi perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman, hal ini sejalan menurut Hrp dkk. (2022) yang menyebutkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana oleh individu dan tercermin dalam berbagai aktivitas tertentu, seperti keterlibatan aktif seseorang dalam melakukan berbagai kegiatan, baik yang berkaitan dengan aspek fisik maupun mental, yang pada akhirnya dapat membawa perubahan dalam diri mereka. Jadi belajar merupakan suatu kegiatan yang memiliki dampak perubahan terhadap individu yang melakukan kegiatan tersebut.

Selain itu, Hrp dkk. (2022) juga menjelaskan bahwa belajar merupakan interaksi individu dengan manusia atau objek-objek lain yang berada dilingkungannya yang memungkinkan untuk memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan yang baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh sebelumnya dan menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi. Maka, belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Dalam konteks pendidikan, belajar menjadi aktivitas inti yang menentukan sejauh mana peserta didik mengalami kemajuan dalam memahami materi atau nilai-nilai yang diberikan. Menurut Hilgar dan Bower dalam buku Sudirman dkk. (2023) belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku seseorang terhadap situasi tertentu yang terjadi karena pengalaman yang dialaminya secara berulang dalam situasi tersebut. Tujuan utama dari proses belajar adalah memperoleh serta meningkatkan perilaku manusia, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap positif, maupun berbagai kemampuan lainnya. Supartinah Pakasi menyebutkan bahwa :

1). Belajar merupakan suatu komunikasi antar anak dan lingkungannya; 2) Belajar berarti mengalami; 3) Belajar berarti berbuat; 4) Belajar berarti suatu aktivitas yang bertujuan; 5) Belajar memerlukan motivasi; 6) Belajar memerlukan kesiapan pada pihak anak; 7) Belajar adalah berpikir dan menggunakan daya pikir; dan 8) Belajar bersifat integratif.”

Belajar akan terjadi jika adanya interaksi antara stimulus dan respon. W.S. Winkel dalam buku Djamaluddin & Wardana. (2019) mengatakan belajar merupakan sebuah proses mental dan psikis yang terjadi ketika seseorang berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya, sehingga memunculkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta nilai dan sikap. Perubahan tersebut bersifat relative permanen dan meninggalkan jejak dalam diri individu.

Berdasarkan uraian diatas mengenai pengertian belajar, maka dapat dipahami bahwa belajar merupakan proses yang kompleks dan menyeluruh, melibatkan perubahan dalam perilaku, pengetahuan, keterampilan, serta sikap individu. Proses ini terjadi melalui pengalaman, interaksi aktif dengan lingkungan, dan keterlibatan mental maupun fisik secara sadar dan terencana. Belajar juga bersifat dinamis, dipengaruhi oleh motivasi, kesiapan, serta tujuan yang ingin dicapai oleh peserta didik. Interaksi antara individu dengan lingkungannya, baik manusia maupun objek, menjadi kunci

dalam membentuk pengalaman belajar yang bermakna. Pada akhirnya, belajar bukan hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga proses aktif yang membawa perubahan nyata dan relatif permanen dalam diri seseorang.

2 Teori Belajar

Teori belajar adalah kerangka kerja yang menjelaskan bagaimana individu memperoleh, menyimpan, serta menggunakan pengetahuannya. Adapun beberapa teori belajar yang populer menurut Hrp dkk. (2022) yakni teori behavioristik, teori kognitif, teori konstruktivisme dan Humanistik :

a) Teori Behavioristik

Teori ini dicetuskan oleh Gagne dan Berliner. Teori ini menitikberatkan pada perubahan perilaku yang dapat diamati sebagai hasil penguatan (*reinforcement*), hal ini sejalan dengan Hrp dkk. (2022) menjelaskan bahwa teori behavioristik akan menganggap seseorang telah belajar jika telah menunjukkan perubahan perilaku setelah mengalami proses pembelajaran. Pembelajaran dapat diartikan sebagai stimulus (*input*) dan respon (*output*) yang dihasilkan. Ananda dkk. (2023) mengatakan teori ini menekankan bahwa belajar terjadi melalui pembentukan ikatan antara rangsangan yang diterima melalui pancaindra dan kecenderungan individu untuk meresponnya. Karena fokusnya pada hubungan timbal balik antara stimulus dan respons, pendekatan ini juga sering disebut teori Stimulus-Respon (S-R), Dimana proses belajar dipahami sebagai Upaya mengutakan sebanyak mungkin pasangan stimulus dan respons.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa teori behavioristik menekankan bahwa belajar adalah proses terbentuknya perubahan perilaku yang tampak, sebagai hasil dari adanya penguatan setelah individu menerima stimulus tertentu. Proses belajar dipandang sebagai hubungan antara rangsangan (stimulus) dan tanggapan (respon) yang

dapat diamati secara langsung. Dalam teori ini, semakin sering stimulus dan respon dipasangkan secara konsisten, maka semakin kuat pula pembelajaran yang terjadi. Belajar dipahami sebagai hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya yang dapat memunculkan kebiasaan baru. Dengan demikian, keberhasilan belajar menurut teori ini sangat bergantung pada penguatan dan pengulangan stimulus-respons secara terus-menerus.

b) Teori Kognitif

Dikembangkan oleh Jean Piaget menurut Hrp dkk. (2022) Teori kognitif menjelaskan bagaimana individu mengembangkan kemampuan berpikir dan pemahaman mereka melalui motivasi yang berasal dari diri sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan. Konsep utama dari teori ini adalah proses pembentukan dan perolehan skema, yaitu struktur mental yang membantu seseorang dalam memahami dan mempersepsikan dunia di sekitarnya. Proses ini terjadi dalam berbagai tahapan perkembangan manusia, di mana individu belajar untuk menginterpretasikan informasi baru secara mental dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang sudah ada.

Dengan demikian, teori kognitif menekankan pentingnya pengalaman dan pemikiran aktif dalam membangun pemahaman yang lebih dalam tentang lingkungan. Belajar dipandang sebagai hasil dari interaksi antara motivasi internal dan pengalaman dengan lingkungan sekitar.

c) Teori Konstruktivisme.

Tokoh yang berperan pada teori ini adalah Jean Piaget dan Vygotsky Hrp dkk. (2022) mengatakan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan landasan teori konstruktivisme. Manusia memperoleh pengetahuan secara bertahap, melalui proses yang berlangsung sedikit demi sedikit. Pengetahuan tersebut tidak muncul secara instan, melainkan dikembangkan secara perlahan seiring pengalaman dan interaksi yang dialami. Bunyamin. (2021) mengatakan dalam

pandangan konstruktivisme, titik awal utama dalam proses belajar adalah individu itu sendiri. Pengetahuan yang dimiliki setiap orang bersifat personal dan terbentuk dalam jaringan yang terus berkembang. Jaringan ini hidup di dalam lingkungan sosial seperti organisasi atau institusi, yang kemudian memberikan umpan balik kepada jaringan tersebut. Umpan balik ini menjadi sumber pengalaman belajar baru bagi individu.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme menekankan bahwa proses belajar berawal dari individu sebagai pusat pembentukan pengetahuan. Pengetahuan yang dimiliki seseorang bersifat personal, namun terus berkembang melalui hubungan dengan lingkungan, seperti organisasi atau institusi yang memberikan umpan balik. Umpan balik tersebut menjadi sumber pengalaman belajar yang baru dan memperkaya pemahaman individu. Dengan demikian, belajar dalam pandangan konstruktivisme adalah proses aktif dan terus menerus membangun makna dari pengalaman nyata dalam konteks kehidupan sehari-hari.

d) Teori Humanistik

Teori humanistik merupakan teori yang menekankan perkembangan pribadi peserta didik secara menyeluruh. Teori ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya cerdas tetapi juga tumbuh sebagai manusia yang utuh, mandiri, dan memiliki kesadaran diri. Hal ini sejalan dengan pendapat Hrp dkk. (2021) yang mengatakan teori humanistik adalah ilmu yang melihat segala sesuatu dari sisi kepribadian manusia. Teori ini memiliki tujuan untuk membangun kepribadian peserta didik dengan melakukan kegiatan yang positif.

Djamaluddin & Wardana. (2019) mengatakan bahwa jika peserta didik dapat memahami lingkungannya dan dirinya sendiri maka proses belajar menurut teori ini dianggap berhasil. Dalam proses belajar peserta didik perlu berupaya secara bertahap untuk mencapai aktualisasi diri, yaitu mengembangkan potensi dirinya secara

maksimal. Teori belajar humanistik memandang bahwa memahami perilaku belajar seharusnya dilakukan dari sudut pandang orang yang mengalaminya langsung, bukan semata-mata dari sudut pandang orang lain yang mengamatinya. Dengan cara ini, proses belajar menjadi lebih personal, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan serta pengalaman individu.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori belajar humanistik menekankan pentingnya pengembangan pribadi peserta didik secara menyeluruh, tidak hanya dalam aspek intelektual, tetapi juga dalam pembentukan karakter, kemandirian, dan kesadaran diri. Keberhasilan belajar dalam teori ini dilihat dari kemampuan peserta didik memahami diri dan lingkungannya serta mencapai aktualisasi diri. Proses belajar dipandang sebagai pengalaman pribadi yang harus dimaknai oleh peserta didik itu sendiri, sehingga pendekatan humanistik menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan individu.

Berdasarkan teori-teori belajar yang telah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang sesuai dengan hasil belajar ialah teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme menekankan bahwa belajar merupakan proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman nyata, interaksi sosial, dan refleksi terhadap lingkungan. Dalam konteks hasil belajar, hal ini sangat relevan karena pencapaian hasil tidak hanya diukur dari kemampuan mengingat informasi, tetapi juga dari bagaimana peserta didik dapat mengolah, menghubungkan, dan menerapkan pengetahuan dalam situasi yang berbeda.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses dimana individu atau suatu kelompok memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai melalui pengalaman ataupun pengajaran. Proses ini dapat terjadi dalam

lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari Hrp dkk. (2022) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, agar tingkah laku peserta didik berubah kearah yang lebih baik. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU No. 20/2003) “Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”.

Pembelajaran melibatkan unsur-unsur utama yang saling berkaitan Sudirman dkk. (2023) menyebutkan bahwa komponen belajar terdiri dari pendidik, peserta didik, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Artinya dalam pembelajaran harus adanya interaksi atau komunikasi yang baik antara pendidik dengan peserta didik dengan sumber belajar dalam lingkungan belajar.

Pada hakikatnya pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang sistematis dimana setiap komponen terorganisir untuk mencapai tujuan pendidikan. Bunyamin. (2021) mengatakan bahwa Pembelajaran adalah sebuah sistem yang terdiri dari sejumlah komponen yang saling berkaitan dan saling memengaruhi satu sama lain. Komponen-komponen penting dalam sistem ini meliputi tujuan pembelajaran, materi yang disampaikan, metode yang digunakan, serta evaluasi terhadap hasil belajar. Keempat unsur tersebut perlu diperhatikan secara menyeluruh oleh guru, karena akan sangat menentukan dalam pemilihan media, metode, strategi, maupun pendekatan yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Sebagai suatu sistem, masing-masing komponen membentuk satu kesatuan. Masing-masing komponen saling berinteraksi atau saling berhubungan secara aktif dan saling memengaruhi. Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh kualitas interaksi antar komponen-komponen tersebut hal ini sejalan dengan pendapat Bunyamin. (2021) yang mengatakan bahwa penentu keberhasilan proses pembelajaran

adalah komponen belajar sedangkan menurut Sudirman dkk. (2023) mengatakan bahwa :

hakikat pembelajaran yaitu adanya interaksi komunikasi timbal balik antara pendidik dengan peserta didik dengan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Tanpa adanya interaksi maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Interaksi sangat penting karena dengan interaksi terjadi komunikasi timbal balik (dua arah) sehingga proses dalam pembelajaran berjalan lancar. Interaksi antar pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan sumber belajar, peserta didik dengan lingkungan belajar.

Berdasarkan pemaparan diatas, Jadi pembelajaran adalah proses yang mencakup kegiatan mengajar dan belajar dengan tujuan mengubah perilaku peserta didik kearah yang lebih baik. Pembelajaran tidak hanya berlangsung di ruang kelas, tetapi juga terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh kualitas komunikasi timbal balik antar seluruh komponen yang terlibat.

3 Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD). Hasil pembelajaran merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengalami serangkaian proses pembelajaran. Menurut Rahim dkk. (2023:8) Hasil belajar dapat memberikan gambaran tentang proses belajar yang telah dialami oleh seseorang. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah melalui aktivitas belajarnya yang dinyatakan dalam bentuk nilai, angka atau huruf.

Hasil belajar adalah perubahan dan peningkatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, sejalan menurut Oktariani & Kosasih. (2022) hasil belajar mencakup perubahan dalam pola

perilaku, pemahaman, sikap dan keterampilan yang bersifat relative permanen.

Setelah pembelajaran dilakukan secara optimal umumnya peserta didik akan melalui serangkaian tes untuk mendapatkan hasil belajar yang berfungsi mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Menurut Ananda & Hayati. (2020) hasil belajar adalah prolehan prestasi yang dicapai secara maksimal oleh peserta didik. Hasil belajar merupakan kesanggupan untuk berbuat sesuatu sesuai dengan pengetahuan, pengalaman dan keterampilan yang telah mereka miliki setelah mengikuti pembelajaran.dengan pengetahuan, pengalaman dan keterampilan yang telah mereka miliki setelah mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan pengertian materi menurut para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran, hasil ini dapat tercermin melalui perubahan seperti peningkatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik serta dapat diukur melalui tes atau penilaian untuk melihat tingkat penguasaan materi.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah pernyataan operasional yang menjelaskan perilaku/kompetensi yang harus ditunjukkan peserta didik sebagai bukti tercapainya tujuan pembelajaran (Nafiati, 2021). Berdasarkan Taksonomi Bloom, hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Straus, Tetroe, & Graham dalam penelitian Ricardo & Meilani. (2017), indikator dari masing-masing ranah tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Ranah kognitif menekankan pada bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan, baik melalui metode pembelajaran maupun penyampaian informasi dari guru. Menurut Nafiati, (2021) Anderson dan Krathwohl dalam revisinya membagi ranah kognitif ke dalam enam tingkatan yakni C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (Menilai), C6 (mencipta). Adapun penjelasan dari setiap ranah kognitif tersebut menurut Kartini dkk. (2022) seperti.
 - a) Kategori C1- *Remembering* (mengingat)
Kemampuan ini menekankan pada pengambilan kembali informasi yang telah tersimpan dalam ingatan jangka panjang. Bentuk aktivitasnya meliputi mengenali, menyebutkan, atau menuliskan pengetahuan yang sudah dipelajari.
 - b) Kategori C2- *Understanding* (memahami)
Pada tahap ini, peserta didik diharapkan mampu mengonstruksi makna dari informasi baru dengan menghubungkannya pada pengetahuan yang sudah dimiliki. Pemahaman tampak ketika siswa dapat menjelaskan, menafsirkan, mengklasifikasikan, menyimpulkan, membandingkan, ataupun menggambarkan isi materi baik secara lisan, tertulis, maupun melalui bentuk representasi lain.
 - c) Kategori C3- *Applying* (Mengaplikasikan)
Tahap penerapan berhubungan dengan kemampuan menggunakan konsep, prinsip, rumus, atau teori dalam situasi yang baru dan spesifik. Peserta didik dituntut tidak hanya menyelesaikan tugas yang sudah familiar, tetapi juga mampu mengatasi persoalan yang berbeda dari contoh yang diberikan.

d) Kategori C4- *Analyzing* (Menganalisis)

Analisis mengacu pada keterampilan memecah suatu permasalahan atau objek menjadi bagian-bagian yang lebih kecil untuk dipahami strukturnya. Pada tahap ini, siswa belajar membedakan, mengorganisasi, dan menghubungkan komponen agar dapat mengetahui bagaimana hubungan antarbagian membentuk suatu kesatuan.

e) Kategori C5- *Evaluating* (Mengevaluasi)

Evaluasi mencakup kemampuan membuat pertimbangan atau keputusan dengan mendasarkan pada kriteria tertentu, misalnya efektivitas, efisiensi, kualitas, maupun konsistensi. Aktivitas yang muncul dapat berupa memeriksa, menilai, serta mengkritisi suatu informasi atau produk secara objektif.

f) Kategori C6- *Creating* (Mengkreasi)

Pada fase ini, peserta didik dituntut menghasilkan gagasan, produk, atau perspektif baru dengan cara menyatukan berbagai unsur menjadi struktur yang utuh. Kreativitas tampak ketika siswa mampu menghasilkan sesuatu yang orisinal dan bermanfaat melalui pengembangan maupun transformasi dari pengetahuan yang sudah dimiliki.

- 2) Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan keyakinan yang berperan penting dalam membentuk serta mengubah perilaku peserta didik.
- 3) Ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan serta kemampuan praktik yang mendukung penguasaan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan dan performa keterampilannya.

Adapun dalam fokus penelitian yang akan dilakukan oleh penulis pada ranah kognitif terutama pada tahap mengaplikasikan, menganalisis serta mengevaluasi. Karena penelitian yang akan dilakukan pada kelas tinggi. Peserta didik pada kelas tinggi meliputi kemampuan berfikir tingkat tinggi yang dimulai pada ranah C4-C6. Hal ini sejalan menurut Azizah. (2025) yang menyatakan bahwa Menurut revisi Taksonomi Bloom, ranah kognitif terbagi menjadi dua kategori, yaitu keterampilan berpikir tingkat rendah (*Lower Order Thinking Skills/LOTS*) dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*). LOTS mencakup kemampuan dasar seperti mengingat (C1) memahami (C2), dan menerapkan (C3), Sementara itu, HOTS melibatkan kemampuan yang lebih kompleks, yaitu menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), serta mencipta atau menghasilkan sesuatu (C6). Pada penelitian yang akan dilakukan tingkatan kognitif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran meliputi C4-C6.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi setelah mengikuti suatu proses pembelajaran, indikator hasil belajar meliputi, kognitif, afektif serta psikomotorik. Hasil belajar kognitif berkaitan dengan penguasaan pengetahuan dan pemahaman konsep, sedangkan afektif lebih fokus pada sikap, nilai, dan emosi peserta didik, serta psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik. Namun, dalam penelitian ini, penulis hanya membatasi pada aspek kognitif dan berfokus pada kemampuan kognitif peserta didik. Indikator yang digunakan pada penelitian yang akan dilakukan meliputi tingkatan analisis (C4), evaluasi (C5) dan C6 (mengkreasikan). karena fokus utama penelitian adalah untuk mengukur sejauh mana peserta didik dapat memahami dan menguasai materi yang diajarkan.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dapat meliputi factor internal dan eksternal Menurut Siregar. (2024) faktor internalnya adalah.

1) Faktor Internal

a. Aspek fisiologis

Aspek ini berkaitan dengan kondisi jasmani secara umum yang mencerminkan tingkat kebugaran. Keadaan fisik yang baik dapat berpengaruh terhadap semangat serta intensitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

b. Aspek Psikologis

Aspek ini mencakup berbagai faktor yang mempengaruhi kuantitas dan kualitas hasil belajar. Seperti tingkat kecerdasan, sikap, bakat, minat dan motivasi peserta didik.

Sedangkan faktor eksternal menurut Riningsih. (2020) faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar peserta didik seperti Faktor keluarga memberikan berbagai bentuk interaksi yang dapat memengaruhi peserta didik, seperti pola asuh orang tua, hubungan antara anggota keluarga, suasana dalam rumah tangga, serta kondisi ekonomi keluarga. Faktor sekolah yang berperan terhadap proses belajar mencakup metode pembelajaran, kurikulum, hubungan antara pendidik dan peserta didik, hubungan antar sesama peserta didik, kedisiplinan sekolah, ketersediaan alat pelajaran, pengaturan waktu sekolah, standar pembelajaran, kondisi gedung, strategi belajar, serta pemberian tugas rumah.

Sementara itu, faktor masyarakat meliputi keterlibatan peserta didik dalam kegiatan sosial, lingkungan pergaulan, dan karakter kehidupan masyarakat di sekitarnya. Faktor lingkungan memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Jika lingkungan peserta didik cenderung dikelilingi oleh orang pintar

dan rajin maka ini akan membuat peserta didik untuk lebih terdorong mencapai hasil belajar yang bagus

Adapun faktor-faktor yang berhubungan dengan hasil belajar peserta didik menurut Wirda dkk. (2020) sebagai berikut.

1) Ukuran rombongan belajar (*Class Size*)

Ukuran rombel atau rombongan belajar yang lebih kecil secara konsisten dapat memberikan efek yang positif pada capaian hasil belajar peserta didik. Karena waktu pendidik untuk pengelolaan kelas berkurang sehingga memiliki waktu lebih banyak untuk pembelajaran dan perhatian serta bantuan pada peserta didik secara individual lebih efektif.

2) Kepemimpinan instruksional (*Instructional Leadership*)

Kepala sekolah memiliki peran penting dan menentukan dalam mencapai tujuan pendidikan di sekolah, karena ia bertanggung jawab mengoordinasikan serta mengendalikan seluruh fungsi pembelajaran. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa keberhasilan suatu sekolah umumnya berkaitan erat dengan efektivitas kepemimpinan kepala sekolah dalam mengatur jalannya proses belajar mengajar. Kepemimpinan pembelajaran sendiri bertujuan memfasilitasi kegiatan belajar siswa agar prestasi, kepuasan, motivasi, rasa ingin tahu, kreativitas, dan inovasi mereka meningkat, sekaligus menumbuhkan jiwa kewirausahaan serta kesadaran untuk terus belajar sepanjang hayat, seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

3) Status Sosial ekonomi

Peserta didik yang memiliki status sosial ekonomi (SSE) yang rendah cenderung menunjukkan hasil belajar yang kurang dan memiliki kemungkinan untuk *dropout*. Keluarga dengan SSE rendah memiliki keterbatasan dalam mengakses sumber daya

yang dibutuhkan, dan dapat menciptakan suasana rumah yang kurang kondusif, sebaliknya dengan keluarga yang memiliki SSE tinggi cenderung memiliki banyak kesempatan dalam mengakses sumber daya yang menunjang pendidikan dan berdampak pada hasil pendidikan.

4) Metakognisi

Metakognisi merupakan kemampuan untuk merefleksikan diri sehingga setiap tindakan yang dilakukan dapat terkontrol secara optimal. Siswa yang memiliki pengetahuan metakognitif menyadari kelebihan dan keterbatasan dirinya dalam belajar; ketika melakukan kesalahan, mereka mampu mengakuinya dan berupaya memperbaikinya. Oleh karena itu, guru perlu membimbing dan melatih siswa agar memiliki serta mengembangkan kemampuan metakognisi, sehingga pada akhirnya mereka mampu meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan pembahasan diatas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti kondisi fisik, bakat, minat dan motivasi serta faktor eksternal yang meliputi pola asuh keluarga dan lingkungan sekitar. Adapun faktor pendukung lainnya seperti ukuran kelas yang kecil, kepemimpinan kepala sekolah yang efektif, status sosial ekonomi yang baik, serta kemampuan metakognisi yang membantu siswa mengenali dan memperbaiki kelemahannya dalam belajar.

4 Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter warga negara Indonesia yang didasarkan pada nilai-nilai fundamental Pancasila sebagai ideologi negara hal ini sejalan dengan pendapat Akhyar & Dewi. (2022) bahwa pendidikan Pancasila

merupakan pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan membentuk warga negara yang baik, memiliki pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, mencintai tanah air, dan berjiwa nasionalis.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu komponen penting dalam system pendidikan nasional di Indonesia menurut Nanda. (2025) pendidikan Pancasila menanamkan prinsip-prinsip demokrasi, keadilan, dan kemanusiaan yang beradab, yang berperan dalam membentuk peserta didik menjadi pribadi yang positif dan berakhlak. Nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila yang diajarkan di sekolah dapat memberikan pengaruh terhadap pembentukan karakter peserta didik.

Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sejak usia dini. Menurut Zulfikar & Dewi. (2021) pendidikan Pancasila merupakan pelajaran yang membimbing masyarakat agar menjadi warga negara yang baik, karena warga negara yang baik secara tidak langsung berkontribusi pada keberlangsungan negara. Warga negara yang baik adalah warga negara yang mengetahui dan memahami hak-hak dan kewajiban-kewajiban sebagai warga negara.

Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila secara teoritis, tetapi juga mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari melalui pendekatan pembelajaran yang aktif dan kontekstual. Sa'diyah & Dewi. (2022) mengatakan bahwa tujuan pendidikan Pancasila adalah untuk membekali sekaligus memperkuat pengetahuan dan keterampilan dasar mengenai hubungan yang baik antara warga negara Indonesia yang berlandaskan Pancasila dengan sesama warga negara maupun warga negara lainnya. Selain itu menurut Adha & Perdana., (2020) Pendidikan Pancasila diperlukan untuk

membentuk generasi yang memiliki kesadaran kebangsaan serta rasa bangga terhadap nilai-nilai luhur bangsa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan pancasila merupakan proses pembelajaran yang berlandaskan nilai-nilai dasar Pancasila. Pendidikan ini menanamkan prinsip-prinsip demokrasi, keadilan, dan kemanusiaan yang beradab bertujuan untuk membentuk warga negara yang berkarakter, berakhlak serta memiliki rasa cinta tanah air.

5 Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Berdasarkan KBBI (kamus besar Bahasa Indonesia) model merupakan pola dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan sedangkan pembelajaran merupakan proses, cara, perbuatan menjadikan seseorang atau makhluk hidup belajar, sehingga model pembelajaran merupakan pola yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Sudirman dkk, (2023:218-219) model pembelajaran adalah suatu pola atau rancangan yang disusun oleh pendidik dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran. Pola ini dibuat secara khas agar proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur, mudah dipahami, menarik, dan berjalan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Model pembelajaran dapat berguna bagi pendidik agar kegiatan belajar mengajar berjalan lebih terarah dan efektif. Menurut Yuliyanto dkk, (2023:17) Model pembelajaran adalah cara yang digunakan dalam mempermudah peserta didik untuk mencapai kompetensi dasar yang diharapkan, semakin tepat model yang digunakan dalam suatu pembelajaran maka akan semakin efektif pencapaian kompetensi yang ditunjukkan dengan semakin meningkatnya prestasi belajar.

Dalam proses belajar perlu untuk menentukan model-model yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, hal ini penting agar tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai sebaik mungkin. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membuat peserta didik untuk mampu lebih memahami materi yang diajarkan. Menurut Joyce & Weil dalam buku Bunyamin, (2021:159) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka Panjang), merancang bahan pembelajaran serta membimbing pembelajaran di kelas. Menurut Sihite & Situmorang, (2024:108) mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan keseluruhan proses penyampaian materi yang mencakup berbagai aspek sebelum, saat dan setelah kegiatan belajar mengajar berlangsung. Proses ini melibatkan peran Pendidikan serta penggunaan berbagai fasilitas, baik yang digunakan secara langsung maupun tidak langsung untuk mendukung pembelajaran. Model pembelajaran juga memiliki ciri-cirinya, menurut Bunyamin, (2021:159-160) mengatakan model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model dirancang untuk mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- 2) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas. Misalnya, model synectic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- 3) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (sintak); (2) adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) sistem sosial; dan (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut, merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 4) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran, Dampak tersebut meliputi: (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; dan (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.

- 5) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pole atau rancangan yang dibuat oleh pendidik untuk mengatur jalannya proses belajar, dari awal hingga akhir, agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan lebih terarah, menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

b. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Model pembelajaran terdiri dari berbagai macam model yang bervariasi. Adapun model-model pembelajaran ialah :

1. Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* (PBL) Bastian & Reswita. (2022) menyebutkan bahwa model ini memiliki pendekatan pembelajaran peserta didik pada masalah autentik sehingga peserta didik dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan keterampilan yang lebih tinggi dan inquiry, memandirikan siswa serta meningkatkan kepercayaan diri.

2. Model *Cooperatif Learning*

Kata *Cooperative* memiliki arti yakni mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain sebagai satu kelompok atau tim. Menurut Bastian & Reswita. (2022) Model pembelajaran ini mengutamakan kolaborasi dalam memecahkan masalah untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai tujuan pembelajaran, pembelajaran ini menggunakan system pengelompokkan/tim kecil.

3. Model Pembelajaran Inquiry

Inquiry berasal dari baha inggris "*inquiry*" yang artinya pertanyaan, pemeriksaan atau penyelidikan. Salamun dkk. (2023) menyebutkan model pembelajaran *inquiry* adalah model

yang mempersiapkan peserta didik pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri sehingga dapat berpikir secara kritis untuk mencari dan menemukan jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

4. Model Pembelajaran Kontekstual

Model pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik. Sedangkan menurut Bastian & Reswita. (2022) Pembelajaran kontekstul merupakan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kondisi dikehidupan nayata yang bisa dilihat dan dianalissi oleh peserta didik.

5. Model *Discovery Learning*

Discovery Learning adalah proses pembelajaran penemuan, dalam proses pembelajaran ini peserta didik belajar untuk menemukan sendiri konsep pembelajaran dengan cara eksplorasi berbagai bahan Pelajaran seperti buku, orang, maupun melalui eksperimen.

Penulis sendiri akan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Secara Bahasa *Discovery Learning* berasal dari kata dalam Bahasa Inggris yang berarti penemuan, *Discovery* (Penemuan) merupakan pembelajaran yang dimana peserta didik menemukan sendiri konsep pembelajarannya. pembelajaran *discovery* adalah proses yang terjadi apabila peserta didik tidak disajikan pembelajaran dalam bentuk secara final, tetapi peserta didik diharapkan mengorganisasi sendiri. Menurut Arsyad & Fahira. (2023) *Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan terhadap proses memahami secara aktif dan mandiri mengenai suatu

konsep materi untuk menarik Kesimpulan, di dalam model ini peserta didik diharapkan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

6 Model Discovery Learning

a) Pengertian Model Discovery Learning

Dalam pandangan para ahli *Discovery Learning* memiliki penekanan yang berbeda seperti yang dijelaskan oleh Kelana dan Wardani. (2021) dalam buku Arsyad & Fahira. (2023) *Discovery Learning* merupakan suatu proses pembelajaran dimana peserta didik berusaha untuk menemukan masalah dengan modal pengetahuannya, kemudian menghasilkan informasi baru yang benar-benar relevan melalui beberapa proses penelitian ilmiah. Dalam *Discovery Learning*, siswa belajar dengan berpartisipasi aktif di kelas untuk memperoleh pengalaman dan melakukan eksperimen sehingga siswa menemukan sendiri konsep dan pengetahuannya.

Selanjutnya, Menurut Sinaga dkk. (2022) *Discovery Learning* adalah suatu model yang menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, model ini dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Selain itu, model ini dapat juga diartikan sebagai proses pembelajaran yang menitik beratkan pada mental intelektual pada anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, hingga menemukan suatu konsep yang dapat diterapkan dalam lapangan. menurut Jerome Bruner dalam buku Sinaga dkk. (2022) pengertian *Discovery learning* merupakan metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan serta prinsip-prinsip umum praktis berdasarkan pengalaman mereka..

Menurut Bastian & Reswita. (2022) *Discovery* adalah proses mental dimana peserta didik mampu mengasimilasikan suatu konsep maupun prinsip, Pembelajaran ini melibatkan peserta didik dalam

proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri agar anak dapat belajar sendiri, pendidik dalam pembelajaran ini hanya berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dan memberikan instruksi.

Pembelajaran *Discovery* menurut Salamun dkk. (2023) merupakan teknik pembelajaran berbasis inquiry dan dianggap sebagai pendekatan pendidikan berbasis konstruktivis. Model ini memiliki satu tujuan agar peserta didik dapat secara mandiri memperoleh informasi baru dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Bruner. (1961) pada buku Salamun dkk. (2023) menyebutkan bahwa dalam situasi belajar dan kondisi belajar melalui penemuan ini tidak lepas dari dukungan dan bimbingan oleh pendidik. Pembelajaran *Discovery* didasarkan pada peserta didik yang menemukan sendiri, melihat masalah dan mengajukan pertanyaan.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* merupakan konsep pembelajaran penemuan, konsep pembelajaran oleh peserta didik itu sendiri. Pembelajaran ini berorientasi pada peserta didik, pendidik tidak memberikan pembelajaran secara keseluruhan melainkan hanya berperan sebagai pengarah dalam pembelajaran.

b) Langkah-Langkah Model *Discovery Learning*

Ada beberapa langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam mengaplikasikan model *discovery learning*, menurut Bastian & Reswita. (2022) ada beberapa prosedur dalam *discovery learning* adalah :

- 1) *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan), pada tahap ini peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, pendidik tidak memberikan penjelasan lebih lanjut untuk memicu rasa keingintahuan untuk menyelidiki sendiri. Pada tahap ini beruner memberikan stimulasi dengan

teknik bertanya seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan peserta didik pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi.

- 2) *Problem Statement* (Identifikasi masalah/pertanyaan), pada tahap ini pendidik memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
- 3) *Data collection* (Pengumpulan data), pada tahap ini dilakukan eksplorasi untuk memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang relevan sebanyak-banyaknya untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis, dengan cara membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, bertanya, melakukan ujicoba sendiri dan sebagainya.
- 4) *Data Processing* (pengolahan data), pada tahap ini peserta didik mengolah data dan informasi yang telah dikumpulkan kemudian ditafsirkan.
- 5) *Vertification* (Pembuktian), pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat atau mengkaji ulang untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan sebelumnya dengan temuan alternatif,
- 6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi), tahap ini merupakan proses menarik kesimpulan dari memperhatikan hasil vertifikasi. Berdasarkan vertifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

c) Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Dalam penerapan model *Discovery Learning* tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri menurut Westwood dalam jurnal Khasinah. (2021) kelebihan dari model *discovery learning* ialah :

1). Peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif dan topik pembelajaran biasanya meningkatkan motivasi intrinsik. 2). Aktivitas belajar dalam pembelajaran Discovery biasanya lebih bermakna daripada latihan kelas dan mempelajari buku teks saja. 3). Peserta didik memperoleh keterampilan investigatif dan reflektif yang dapat digeneralisasikan dan diterapkan dalam konteks lain. 4). Peserta didik mempelajari keterampilan dan strategi baru. 5). Pendekatan dari metode ini dibangun di atas pengetahuan dan pengalaman awal peserta didik. 6). Metode ini mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar. 7). Metode ini diyakini mampu membuat peserta didik lebih mungkin untuk mengingat konsep, data atau informasi jika mereka temukan sendiri. 8). Metode ini mendukung peningkatan kerja kelompok

Kelebihan dari model *discovery learning* adalah mampu untuk membuat peserta didik mengingat konsep pembelajaran yang ditemukannya karena model discovery learning melatih peserta didik untuk belajar secara mandiri. Kekurangan model discovery learning menurut Mukaramah & Kustina. (2020) seperti :

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

Sementara Yadi dkk. (2022) mengatakan bahwa *discovery learning* memiliki sejumlah keunggulan yang dapat dimanfaatkan seperti :

- 1) Meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dan menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuan serta kecepatan masing-masing individu.
- 3) Mendorong tumbuhnya sikap mandiri sekaligus melatih kreativitas peserta didik
- 4) Mengarahkan pembelajaran agar lebih menekankan pada proses berpikir penemuan, bukan semata-mata pada hasil akhir.

Selain keunggulan tersebut model ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu untuk diperhatikan seperti :

- 1) Membutuhkan rancangan dan kerangka pembelajaran yang matang
- 2) Memerlukan sarana dan alat praktik yang terkadang sulit tersedia disekolah
- 3) Menuntut kesiapan pendidik dalam mengantisipasi berbagai pertanyaan yang muncul, serta memberikan arahan atau jawaban yang tepat bagi peserta didik
- 4) Terdapat kritik yang menyebutkan bahwa model ini terlalu mementingkan proses pemahaman, sementara aspek perkembangan sikap dan keterampilan peserta didik masih kurang mendapat perhatian.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* memiliki kelebihan seperti dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, melatih kemandirian, kreativitas dan membantu peserta didik lebih mudah mengingat konsep melalui penemuan sendiri. Namun, model ini juga memiliki keterbatasan atau kekurangan antara lain membutuhkan perencanaan yang matang, sarana praktik yang memadai, waktu yang relatif lama dan kesiapan pendidik yang tinggi.

7 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang dapat digunakan seseorang untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain. Sedangkan menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) dalam buku Hutaeruk dkk. (2022) mengatakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan pengertian media menurut para ahli yang dipaparkan oleh Pagarra H & Syawaludin. (2022:5) :

Gagne (1970), media: berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar. Briggs (1970), media: segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar. Arief S. Sadiman (1990), media: segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang membantu untuk menyampaikan pesan atau informasi dari satu pihak ke pihak yang lain. Dalam pendidikan media berperan penting karena dapat menarik perhatian

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan pesan instruksional kepada siswa dan merangsang aspek kognitif, afektif, serta motivasi belajar mereka. Hutaeruk dkk. (2022) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami dan menguasai konsep yang diajarkan. Sedangkan menurut Saleh &

Syahrudin. (2023) mengatakan bahwa pada hakekatnya media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi dari komunikator (pendidik) kepada komunikasi (siswa) sebagai penerima.

Dalam konsep media pembelajaran harus mengandung dua unsur yakni *software* serta *hardware*. Dalam media pembelajaran *software* merupakan informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran. Sedangkan *hardware* merupakan perangkat keras atau berupa peralatan yang digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan informasi atau pesan. Pagarra H & Syawaludin. (2022) Mengatakan bahwa media pembelajaran seharusnya mengandung informasi atau pesan yang dapat dipelajari didalamnya, apabila media pembelajaran tidak mengandung informasi atau pesan yang dapat dipelajari maka hal tersebut hanyalah sebatas alat peraga.

Media pembelajaran memiliki tujuan dalam pembelajaran seperti yang telah dijelaskan oleh Kemp dan Dayton dalam buku Pagarra H & Syawaludin. (2022) bahwa secara umum media pembelajaran mempunyai beberapa tujuan seperti : (1) menyampaikan informasi; (2) memotivasi peserta didik; (3) menciptakan aktivitas belajar.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah alat atau sarana yang dirancang untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih mudah dipahami. Media pembelajaran berperan penting dalam merangsang kemampuan berfikir, sikap serta semangat belajar peserta didik. Media pembelajaran harus benar-benar mengandung informasi yang bermanfaat dan mendukung proses belajar peserta didik.

1) Jenis-jenis media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis yang beragam menurut Asyhar. (2012) dalam buku Kusuma dkk. (2023) media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yakni media visual, media audio visual dan muktimedia. Adapun penjelasannya :

a) Media visual

Media visual merupakan media yang hanya mengandalkan Indera penglihatan untuk menyampaikan informasi.

Menurut Pagarra H & Syawaludin. (2022) Media ini hanya mengandalkan Indera penglihatan untuk membantu peserta didik untuk memahami materi dengan lebih konkret melalui gambar, grafik, diagram, poster, peta dan media cetak lainnya.

b) Media Audio

Media audio merupakan media memanfaatkan Indera pendengara saja hal ini sejalan dengan pendapat Pagarra H & Syawaludin. (2022) yang mengatakan bahwa media audio merupakan media yang dapat didengar saja contohnya seperti kaset audio, MP3, dan radio.

c) Media audio visual

Media audio visual adalah media yang menggabungkan elemen suara serta gambar (visual) seperti video pembelajaran, film edukatif, ataupun animasi. Menurut Kusuma dkk. (2023) media audio visual merupakan jenis media yang melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus saat melakukan kegiatan pembelajaran.

d) Multimedia

Multi media adalah media pembelajaran yang menggabungkan berbagai bentuk media baik seperti teks gambar, suara, animasi, dan video secara terpadu dalam

satu platform. Hal ini sejalan dengan pendapat Pagarra H & Syawaludin. (2022) mengatakan bahwa media yang dapat menampilkan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis dan film disebut dengan multimedia. Sedangkan Kusuma dkk. (2023) mengatakan bahwa pembelajaran dengan multimedia melibatkan Indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam maupun visual gerak.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat memiliki manfaat yang signifikan pada proses pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai. (2002) dalam buku Pagarra H & Syawaludin. (2022) mengatakan beberapa manfaat media pembelajaran seperti :

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkan- nya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

Selain itu manfaat media pembelajaran menurut Rochaendi dkk. (2024) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan adanya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran maka peserta didik cenderung memiliki sikap yang positif mengenai materi yang diajarkan serta

berusaha lebih keras untuk memahaminya. Media pembelajaran dapat bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan interaksi sosial peserta didik.

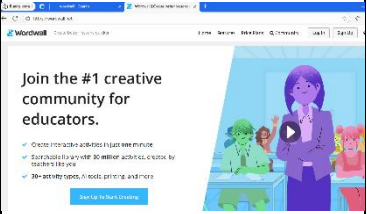
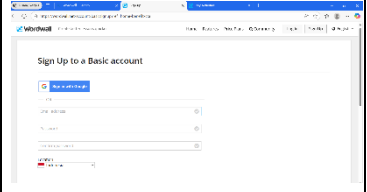
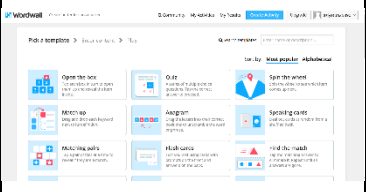
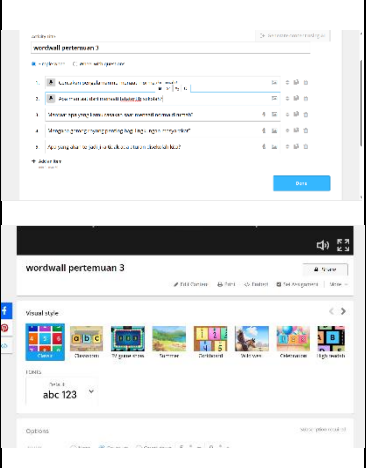
Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran bagi peserta didik seperti dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri sedangkan manfaat pembelajaran bagi pendidik ialah dapat membantu pendidik dalam

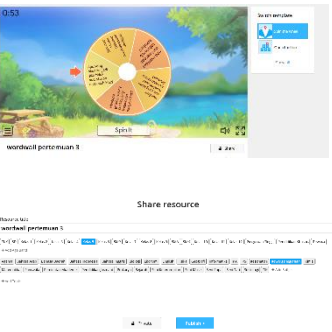
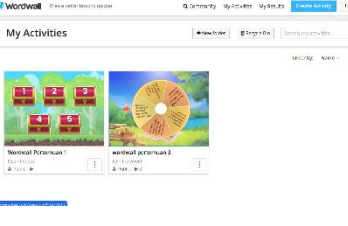
c. Media *WordWall*

Media *WordWall* merupakan alat pembelajaran interaktif yang tergolong dalam media visual. Media ini memanfaatkan elemen visual untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Wordwall merupakan aplikasi berbasis website Dengan berbagai jenis permainan dan aktivitas. Khairunisa. (2021) mengatakan bahwa wordwall merupakan sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam menyampaikan materi. Nauli dkk. (2022) mengatakan bahwa wordwall merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, alat penilaian yang interaktif dan menyenangkan.

Wordwall memiliki banyak manfaat seperti dapat menjadi sumber belajar, serta alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Dalam mengakses *wordwall* tidak hanya dilaptop saja tetapi dapat juga diakses melalui *smartphone*.

1) Langkah-Langkah Pembuatan Media Wordwall

No	Keterangan	Gambar
1	Buatlah akun atau log in jika anda telah memiliki akun pada website berikut https://wordwall.net/ .	
2	Lalu isikan setiap kolom sesuai dengan keterangan yang diminta atau dapat pula menggunakan akun google langsung	
3	Setelah itu pilihlah salah satu template yang ingin dibuat.	
4	Setelah itu lengkapi setiap kolom untuk menciptakan game ataupun kuis sesuai template. Jika telah diisi dan selesai lalu klik bagian <i>Done</i> pada bagian pojok kanan bawah yang berwarna biru barulah setelah itu sesuaikan tampilan template yang diinginkan pada bagian bawah bagian <i>Visual Style</i>	

5	Jika semua dirasa sudah sesuai lalu klik pada bagian <i>Share</i> dan sesuaikan seperti kelas dan mata pelajaran barulah setelah itu klik bagian <i>Publish</i>	
6	Jika telah dipublish maka tampilan akan seperti ini. Salinlah link yang tertera dan bagikan. Hasil : https://wordwall.net/resource/97477633 .	
7	Jika telah membuat satu templat dan ingin membuat yang lainnya klik bagian <i>Creat Activity</i> sebelah kanan atas yang berwarna kotak biru	

2) Kelebihan dan Kekurangan Wordwall

Media wordwall memiliki kelebihan dan juga kekurangan, kelebihan yang dapat dilihat langsung dari media wordwall adalah tampilan media pembelajaran yang cukup menyenangkan. Menurut Utami dkk. (2023) wordwal memiliki beberapa kelebihan seperti dapat digunakan secara gratis dengan pilihan basic dan beberapa template yang dapat digunakan. Selain itu, dapat langsung mengirimkan permainan yang telah dibuat melalui Goodle Classroom ataupun WhatsApp.

Adapun kelebihan dan kekurangan media wordwall menurut Nafian dkk. (2024) :

- 1 Kelebihan media pembelajaran Wordwall
 - 1) Media wordwalll bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah.
 - 2) Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan, Pemanfaatan Aplikasi Game.
 - 3) Merdia wordwall bersifat kreatif
 - 4) Meningkatkan minat siswa dalam belajar
 - 5) Dapat menjadi alat evaluasi
 - 6) Kuis dapat di cetak dan dibagikan kepada siswa
- 2 Kekurangan media pembelajaran wordwall
 - 1) Media wordwall hanya dapat dilihat karena media visual
 - 2) Media wordwall membutuhkan waktu yang relative lebih lama dalam membuatnya.

Sedangkan menurut Nauli dkk. (2022) mengatakan bahwa kelebihan media wordwall dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik bermain sambil belajar sehingga antusias peserta didik dalam belajar menjadi tinggi. Adapun kelemahan dari wordwall adalah banyaknya pilihan template yang tersedia justru dapat membuat pendididk merasa kebingungan dalam memilih dan merancang kegiatan yang sesuai. Dibutuhkan kreativitas yang tinggi dari pendidik untuk menyesuaikan permainan dengan tujuan pembelajaran, karena setiap jenis permainan memiliki makna dan cara kerja yang berbeda. Selain itu, WordWall hanya bisa diakses secara online, sehingga proses penggunaannya sangat bergantung pada kestabilan dan kecepatan koneksi internet.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media wordwall ialah dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik dan kekurangan media wordwall

adalah membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatan karena membutuhkan penyesuaian dengan tujuan pembelajaran dan ketergantungan pada internet dalam mengaksesnya.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis ialah :

1. Penelitian oleh Husni dkk. (2022) dengan judul penelitiannya “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa” menggunakan metode penelitian *Pre-Eksperimental dengan desain (One Group Pretest-Posttest)*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media benda konkret berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA.
2. Penelitian oleh Nurhani dkk. (2023) dengan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Siswa” menggunakan metode penelitian literatur review. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *discovery* dengan pendekatan saintifik memiliki dampak positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam berbagai satuan pendidikan.
3. Penelitian Oleh Taher dkk. (2023) dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sd Kurikulum Merdeka Belajar.” Menggunakan metode pendekatan kuantitatif (*Quantitatif Approach*). Desain penelitian ini adalah *pretest-posttest kontrol group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model *Discovery Learning* dibandingkan model pengajaran langsung terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 13 Simpang Haru Kota Padang

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ashar dkk. (2024) dengan judul “Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Visual terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III SD Inpres Antang 1.” menggunakan metode eksperimen dengan jenis penelitiannya adalah *pre eksperimental design* bentuk *one group pretest-posttest design*. model pembelajaran discovery learning berbantuan media visual berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar tematik siswa kelas III di SD Inpres Antang 1
5. Penelitian oleh cdengan judul penelitiannya “Pengaruh penerapan model discovery learning berbantuan media flipbook terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas V di sekolah dasar.” Menggunakan metode penelitian *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *nonequivalen control group desain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran discovery learning berbantuan media flipbook terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 5 Metro Pusat.
6. Penelitian oleh Maduwu, Kristin dkk. (2025) dengan judul penelitian “Pengaruh model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Interktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas V SD Swasta Free Methodist 2 Medan.” Menggunakan metode penelitian kuantitatif, desain penelitian ini menggunakan *eksperimen postes* dan *pretest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh model pembelajaran Discover Learning terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Ipa kelas VA SD Swasta Free Methodist 2 medan Tahun Pembelajaran 2023/2024
7. Penelitian oleh Putra. (2025) dengan judul penelitian “Pengaruh Model *Disovery Learning* Berbantuan Media Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS di

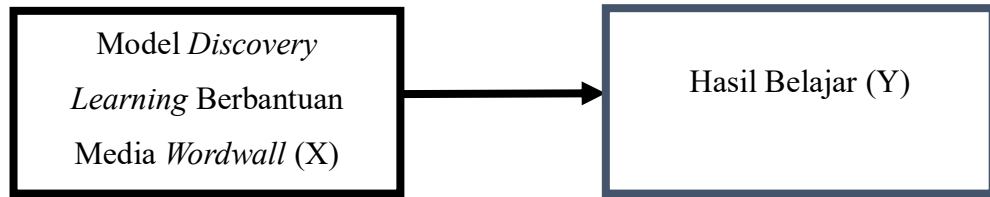
Sekolah Dasar.” Menggunakan metode penelitian kuantitatif, desain penelitian ini menggunakan *eksperimen postes* dan *pretest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Discover Learning terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Penelitian yang akan dilakukan ini memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian terdahulu dalam beberapa hal. Persamaan penelitian diatas dengan penelitian ini terletak pada variable x yakni menggunakan model *discovery learning* dan beberapa pada variabel y yakni hasil belajar. Sedangkan perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian diatas ialah terletak pada metode penelitian karena penulis akan menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental Design* dengan rancangan penelitian yang akan digunakan ialah *Nonequivalent Kontrol Group Design* sedangkan beberapa penelitian diatas ada yang memiliki metode dan desain yang serupa tetapi ada juga yang tidak. Selain itu perbedaanya terletak juga pada media ajar, lokasi penelitian serta objek penelitian.

C. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajara yang didapat oleh peserta didik di SD Negeri 11 Metro Pusat. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian harian yang dilakukan terutama pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. Berdasarkan hal tersebut penulis berencana untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Wordwall*. Hasil belajar peserta didik akan diuji dengan melakukan *pretest* dan *posttes*, yang kemudian hasil dari *pretest* dan *posttes* tersebut akan dibandingkan untuk melihat pengaruh penggunaan model model *Discovery Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, kajian pustaka maupun kerangka berfikir maka dalam penelitian digunakan hipotesis sebagai berikut :

- H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara Pembelajaran Yang Menggunakan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Word Wall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar
- H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara Pembelajaran Yang Menggunakan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *WordWall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1 Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan ialah penelitian kuantitatif. Menurut Ali dkk. (2022) Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menghasilkan temuan baru yang dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur secara statistik atau dari suatu kuantifikasi atau pengukuran lainnya, pendekatan penelitian kuantitatif lebih memusatkan perhatian pada beberapa gejala yang mempunyai karakteristik tertentu dalam kehidupan manusia yakni variable. Menurut Sugiyono. (2023) data dalam metode penelitian kuantitatif berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

Pendekatan ini dipilih karena penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk membuktikan hipotesis yang ada, hal ini sejalan menurut Sugiyono. (2023) yang mengatakan bahwa penelitian yang bersifat membuktikan biasanya menggunakan metode kuantitatif. Penulis akan menggunakan metode eksperimen untuk penelitian yang akan dilakukan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap yang lain. Menurut Sugiyono. (2023) penelitian eksperimen digunakan jika peneliti ingin mengetahui pengaruh sebab akibat antar variabel independent dan dependen.

2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan ialah *Quasi Experimental Design* dengan rancangan penelitian yang akan digunakan ialah *Nonequivalent Kontrol Group Design* pada rancangan ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Kelompok pertama diberi

tindakan dan kelompok kedua tidak diberikan tindakan, lalu diberikan pengukuran pada kedua kelompok diakhir pembelajaran. Menurut Sugiyono. (2023) model *Nonequivalent Kontrol Group Design* dapat digambarkan sebagai berikut :

$$\frac{O_1 \quad \times \quad O_2}{O_3 \quad \quad O_4}$$

Gambar 2 Nonequivalent Kontrol Group Design

Keterangan :

- O_1 = Pretest di kelas eksperimen sebelum penggunaan model
Discovery Learning berbantuan media wordwall
- O_2 = Postesy Akhir di kelas eksperimen sesudah menggunakan model
Discovery Learning berbantuan media wordwall
- O_3 = Pretest di kelas Kontrol sebelum menggunakan model
Discovery Learning berbantuan media wordwall
- O_4 = Pretest di kelas Kontrol sebelum menggunakan model
Discovery Learning berbantuan media wordwall
- $\times$ = Perlakuan menggunakan model Discovery Learning
berbantuan media wordwall

Penelitian ini melibatkan dua kelas yakni kelas V A yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas V B yang dijadikan sebagai kelas kontrol dan tidak diberikan perlakuan seperti kelas eksperimen. Kedua kelas diberikan materi yang sama. Kelas eskperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Word Wall* dan untuk kelas Kontrol tidak diberikan perlakuan secara khusus yang dimaksud adalah tidak menggunakan tidak menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Word Wall* selama proses pembelajarannya dan hanya menggunakan model pembelajaran yang biasanya guru gunakan di sekolah. Setelah diberikan perlakuan maka selanjutnya akan diberikan pre-test dan Post-test diakhir pembelajaran pada kedua kelas tersebut, untuk mengetahui hasil belajar masing-masing kelas, baik eksperimen maupun Kontrol

B. Setting Penelitian

1 Waktu Penelitian,

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil di kelas V pada tahun ajaran 2025/2026 sampai dengan selesainya penelitian berdasarkan nomor surat izin penelitian, nomor 8146/UN26.13/PN.01.00/2025

2 Tempat Penelitian,

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 11 Metro Pusat yang berlokasi di Jl. Veteran No.50, Hadimulyo Bar., Kec. Metro Pusat, Kota Metro, Lampung 34125

3 Subjek Penelitian,

Subjek penelitian yang digunakan ialah seluruh siswa dari kelas V A & V B dengan total keseluruhan subjek penelitian ialah 66 peserta didik.

C. Populasi dan Sampel

1 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang meliputi tentang objek atau subjek yang dapat dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya berupa orang tetapi juga objek atau benda alam lainnya. Menurut Amin dkk. (2023) Populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan elemen dalam penelitian yang meliputi objek dan subjek yang memiliki ciri-ciri dan karakteristik tertentu. Dalam penelitian kali ini yang menjadi populasi penelitian ialah seluruh peserta didik kelas V A dan V B Sekolah Dasar Negeri 11 Metro pusat yang berjumlah sebanyak 66 orang.

Tabel 2 Populasi Pada Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
V A	18	16	34
V B	16	16	32
Jumlah	34	32	66

Sumber : Pendidik Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat

2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi itu sendiri, bagian dari jumlah serta karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar mewakili seluruh populasi dengan baik, hal ini sesuai dengan pendapat Suriani & Jailani. (2023) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik dari populasi, sejumlah individu yang dipilih dari populasi yang ada.

Sampel yang diteliti ada dua kelas yakni kelas V B yang menjadi kelas eksperimen dan diberikan perlakuan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Word Wall* & V A yang menjadi kelas Kontrol (pembanding) pada penelitian ini yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry*. Teknik pengambilan sampling yang digunakan oleh penulis adalah sampel jenuh atau teknik pengambilan sample karena seluruh populasi yang digunakan relative.

Tabel 3 Jumlah Sample Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	V A	34
2	V B	32
Jumlah		66

Sumber : pendidik Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari tiga tahap yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap penyelesaian adapun uraian dari setiap tahap ialah :

1 Tahap Persiapan

- Melakukan observasi awal kesekolah tempat penelitian untuk mengetahui karakteristik populasi dan keadaan kelasnya, observasi dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 11 Metro Pusat.
- Menentukan sampel penelitian dengan teknik sampel jenuh, sehingga terpilih kelas VB sebagai kelas eksperimen dan VA sebagai kelas kontrol.
- Menentukan materi yang akan digunakan dalam penelitian.

- d. Membuat kisi-kisi instrument.
- e. Menyusun perangkat pembelajaran dan instrument tes berupa soal.
- f. Mengkonsultasikan instrument tes dengan dosen pembimbing bidang studi Pendidikan Pancasila.
- g. Menguji validitas instrument penelitian.
- h. Menganalisi data yang didapat dari hasil ujicoba instrument untuk mengetahui apakah instrument yang telah dibuat valid dan reliable.
- i. membuat modul ajar yang akan diterapkan dalam kegiatan penelitian.

2 Tahap Pelaksanaan

- 1) Menemui kepala sekolah untuk meminta izin melakukan penelitian dikelas dan menyerahkan surat izin penelitian
- 2) Menemui wali kelas untuk menyesuaikan jadwal melakukan penelitian.
- 3) Melakukan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kontrol dengan beberapa pertanyaan awal sebelum pembelajaran, untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran
- 4) Melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan model dan media yang ada di dalam modul ajar baik dikelas eksperimen maupun kelas kontrol.
- 5) Melakukan *post-test* pada akhir pembelajaran dengan diberikannya beberapa pertanyaan yang sama serta tugas individu untuk mengetahui kepahaman mereka terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

3 Tahap Penyelesaian

- a. Mengumpulkan data hasil post-test pada masing masing kelas.
- b. Mengolah dan menganalisis data yang diperoleh.
- c. Menarik kesimpulan dan membuat laporan penelitian.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang dapat diukur, Kontrol atau dimanipulasi dalam suatu penelitian dan memiliki nilai atau karakteristik yang berbeda-beda atau dapat diartikan sebagai unsur utama yang diteliti. Variable penelitian merupakan sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.

Dinamakan variable karena terdapat variasinya, seperti variable independent variable dependen. Variable independent sering disebut sebagai variable bebas sedangkan variable dependen merupakan variable terikat, dalam penelitian ini menggunakan satu variable independent yakni Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Word Wall* dan satu variable dependen yakni hasil belajar peserta didik.

1 Variabel Independen (Bebas)

Adalah variabel yang menjadi penyebab atau memiliki kemungkinan teoritis yang berdampak pada variabel lain. Umumnya variabel bebas dilambangkan dengan huruf (X). dalam penelitian yang akan dilakukan ini terdapat satu variabel independent Adapun variabel bebas adalah model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall*.

2 Variabel dependen (Terikat)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain atau variabel independent. Variabel dependen umumnya dilambangkan dengan huruf (Y). dalam penelitian yang akan dilakukan terdapat satu variabel dependen yakni hasil belajar peserta didik.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1 Definisi Konseptual

- a. Model Discovery Learning Berbantuan Media Wordwall.
Model *discovery learning* merupakan konsep pembelajaran penemuan, konsep pembelajaran oleh peserta didik itu sendiri. Pembelajaran ini berorientasi pada peserta didik, pendidik tidak memberikan pembelajaran secara keseluruhan melainkan hanya berperan sebagai pengarah dalam pembelajaran. Dengan bantuan aplikasi *wordwall* yang dapat menampilkan objek bergerak serta suara secara bersamaan, media ini dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
- b. Hasil Belajar
Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi setelah mengikuti suatu proses pembelajaran, indikator hasil belajar meliputi, kognitif, afektif serta psikomotorik. Hasil belajar kognitif berkaitan dengan penguasaan pengetahuan dan pemahaman konsep, sedangkan afektif lebih fokus pada sikap, nilai, dan emosi peserta didik, serta psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik dari kegiatan proses belajar dan adanya perubahan yang ditunjukkan sebagai hasil belajar.]

2 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Model *discovery learning* berbantuan *wordwall* (X).
model discovery learning ada enam tahap untuk model pembelajaran Discovery Learning dengan bantuan media wordwall seperti.

Tabel 4 Sintaks Kegiatan Model Discovery Learning

No	Sintak	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta didik
1	<i>Stimulation</i>	Di tahap ini pendidik memberikan rangsangan untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, mengaitkan materi baru dengan pengalaman sebelumnya, memunculkan pertanyaan atau situasi yang memotivasi peserta didik untuk eksplorasi.	Pada tahap ini peserta didik diberikan permasalahan yang belum ada solusinya sehingga memotivasi mereka untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah tersebut..
2	<i>Problem Statement</i> (Identifikasi masalah/pertanyaan)	Pendidik membimbing peserta didik untuk merumuskan masalah.	Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang berkaitan dengan bahan ajar, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
3	<i>Data collection</i> (Pengumpulan data)	Pendidik membimbing peserta didik untuk mengumpulkan informasi melalui bahan ajar, bacaan, dan diskusi.	Selanjutnya, peserta didik melakukan eksplorasi untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan cara membaca literatur, mengamati objek, serta berdiskusi. Selanjutnya peserta didik melakukan eksplorasi untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan cara membaca literatur mengamati objek,

			maupun berdiskusi. Peserta didik juga berusaha untuk menjawab atau membuktikan kebenaran hipotesis
4	<i>Data Processing</i> (pengolahan data)	Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengolah data, menganalisis, membandingkan, mengelompokkan informasi. pendidik menampilkan media Wordwall permainan untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengolah dan menguji pemahaman terhadap materi.	Peserta didik melakukan kegiatan mengolah data atau informasi yang mereka peroleh pada tahap sebelumnya lalu dianalisis dan diinterpretasi.
5	<i>Vertification</i> (Pembuktian)	Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk membuktikan hipotesisi melalui.	Peserta didik melakukan verifikasi secara cermat untuk menguji hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing.
6	<i>Generalization</i> (menarik kesimpulan/ generalisasi)	Pendidik membimbing peserta didik untuk menyimpulkan hasil pembelajaran. Pendidik menyiapkan kuis akhir atau ringkasan interaktif di Wordwall yang	Tahap terakhir adalah proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

		menuntun siswa merumuskan prinsip umum dari pembelajaran.	
--	--	---	--

Sumber Analisis : Bastian & Reswita. (2022)

b. Hasil Belajar

Kemampuan hasil belajar dalam penelitian yang akan dilakukan ini berfokus pada kemampuan kognitif peserta didik. Indikator yang digunakan pada penelitian yang akan dilakukan meliputi tingkatan analisis (C4), evaluasi (C5) dan C6 (mengkreasikan). Nilai tersebut diperoleh dari pretest dan posttest yang dilakukan dikelas kontrol dan kelas eksperimen, yang kemudian hasilnya akan dibandingkan untuk melihat peningkatan pengetahuan peserta didik.

G. Teknik Pengumpulan Data

1 Teknik Tes

Tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik, tes biasanya digunakan juga oleh pendidik untuk melihat hasil belajar peserta didiknya. Menurut abdullah dkk, (2022) Teknik tes merupakan instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data data maupun informasi, tujuan tes ialah untuk mengukur tingkat pahaman atau pengetahuan seseorang terhadap sesuatu objek yang ditanyakan. Dalam penelitian ini Teknik tes digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data terkait hasil belajar peserta didik, adapun tes yang akan dilakukan pada penelitian ini ialah tes awal (pre-test) dan tes akhir (Post-test) berupa tes formatif dalam bentuk objektif pilihan jamak.

2 Teknik Non Tes

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti mendatangi secara langsung tempat atau objek yang ingin diteliti atau diamati. Menurut Romdona dkk. (2024) Observasi merupakan

metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung, fenomea, atau perilaku dilapangan. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini untuk mendapatkan informasi mengenai penilaian dan pembelajaran pada saat melakukan penelitian pendahuluan di SDN 11 Metro Pusat.

b. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang merujuk pada barang-barang tertulis seperti raport, dokumen, peraturan-peraturan, catatn harian dan masih banyak lagi Fauziya, dkk., (2023). teknik dokumentasi ini mengumpulkan berbagai bentuk dokumen yang nantinya akan dianalisis untuk keperluan pengumpulan data dalam penelitian.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ialah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dari objek penelitian. Menurut Sugiyono. (2023:145) instrument penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti.

1) Instrumen Tes

Instrument tes yang akan digunakan oleh penulis merupakan lembar soal pretest dan posttest. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan uji instrument terlebih dahulu untuk memastikan apakah instrumen yang akan digunakan valid atau tidak. Tes yang digunakan berupa tes soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal dan soal-soal tersebut harus diuji terlebih dahulu untuk validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran.

Tabel 5 Kisi-kisi Instrument Tes Objektif Pilihan Jamak

Elemen dan Capaian Pembelajaran	Tujuan pembelajaran	Indikator	Ranah Kognitif	Nomor Soal
Menyajikan hasil identifikasi	Menyajikan hasil identifikasi	Menganalisis perilaku yang sesuai dengan	C4	1, 3, 6, 10, 14, 17, 18,

bentuk norma, hak, dan kewajiban dalam keluarga, sekolah, masyarakat	bentuk bentuk norma hak dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai anggota sekolah, keluarga dan negara	bentuk norma di rumah, sekolah dan masyarakat		21, 22, 23, 26, 28, 30
	Mengetahui dampak dan manfaat dari norma, hak dan kewajiban	Mengevaluasi tindakan yang melanggar norma dan menentukan akibatnya	C5	2, 4, 5, 7, 9, 11, 12, 15, 16, 20, 24, 27
	Menyajikan hasil identifikasi bentuk bentuk norma hak dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai anggota sekolah, keluarga dan negara	Merancang atau menyimpulkan cara menerapkan norma dalam kehidupan nyata	C6	8, 13, 19, 25, 29

2) Instrumen Non Tes

Salah satu teknik non tes yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik observasi. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati dan menilai keterlibatan serta aktivitas peserta didik. Berikut merupakan kisi-kisi observasi keterlaksanaan *model discovery learning*.

Tabel 6 Kisi-Kisi Obervasi Model Discovery Learning

Langkah-Langkah Model <i>Discovery Learning</i>	Aspek Yang Diamati	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
<i>Stimulation</i> (Pemberian Rangsangan)	Menanggapi pertanyaan atau pemicu yang diberikan	Observasi	<i>Cheklis</i>

<i>Problem Statement</i> (Identifikasi masalah/pertanyaan)	Mengidentifikasi masalah Membuat pernyataan sementara terhadap masalah atau hipotesis	Observasi	<i>Cheklis</i>
<i>Data collection</i> (Pengumpulan data)	Mengumpulkan informasi untuk membuktikan hipotesis terhadap identifikasi masalah yang dirumuskan.	Observasi	<i>Cheklis</i>
<i>Data Processing</i> (pengolahan data)	Mengelola informasi dengan bantuan media wordwall untuk menguji hipotesis bersama dengan kelompok diskusi.	Observasi	<i>Cheklis</i>
<i>Vertification</i> (Pembuktian)	Menyampaikan hasil diskusi dan menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain.	Observasi	<i>Cheklis</i>
<i>Generalization</i> (menarik kesimpulan/generalisasi)	Menarik Kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan	Observasi	<i>Cheklis</i>

Sumber : Analisis penelitian berdasarkan acuan dari Majid, (2016)

I. Uji Coba Instrumen Penelitian

Penulis menggunakan instrument penelitian berupa instrument tes yakni *pre-test* dan *post-test*. Instrument tes ini akan diuji cobakan kepada kelas yang bukan merupakan subjek penelitian. bentuk tes yang digunakan berupa tes objektif pilihan jamak sebanyak 30 item soal.

1 Uji validitas

Uji validitas berfungsi untuk menunjukkan bahwa suatu alat ukur dapat memberikan hasil ukur yang sesuai untuk digunakan dalam mengukur apa yang hendak diukur. Validitas menggambarkan keadaan tingkat instrument yang disusun agar mampu mengukur apa yang diukur.

Penulis menggunakan uji validitas empiris dengan korelasi *pearson product* untuk memvalidasi pertanyaan yang penulis ajukan pada tes soal penelitiannya dengan bantuan *Microsoft Office Excel*. Rumus *pearson product* :

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan y, n = jumlah sampel

N = Jumlah Sampel

$\sum x$ = Jumlah butir soal

$\sum y$ = Skor total

Kemudian hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan r_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$. Kriteria pengambilan Keputusan sebagai berikut,

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

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

Sumber : Arikunto. (2018)

Hasil uji validitas instrument penelitian pretest dan posttest pada mata pelajaran pendidikan pancasila telah diuji pada 24 responden (r_{tabel} 0,404) didapat hasil seperti berikut.

Tabel 7 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Soal Tes

No. Soal	R-Hitung	R-Tabel	Kesimpulan
1	0,328	0,404	Tidak Valid
2	0,212	0,404	Tidak Valid
3	0,141	0,404	Tidak Valid
4	0,471	0,404	Valid
5	0,746	0,404	Valid
6	0,430	0,404	Valid
7	0,272	0,404	Tidak Valid
8	0,644	0,404	Valid
9	0,659	0,404	Valid
10	0,655	0,404	Valid

11	0,710	0,404	Valid
12	0,432	0,404	Valid
13	0,608	0,404	Valid
14	0,340	0,404	Tidak Valid
15	0,644	0,404	Valid
16	0,472	0,404	Valid
17	-0,011	0,404	Tidak Valid
18	0,351	0,404	Tidak Valid
19	0,528	0,404	Valid
20	0,611	0,404	Valid
21	0,437	0,404	Valid
22	0,125	0,404	Tidak Valid
23	0,555	0,404	Valid
24	0,392	0,404	Tidak Valid
25	0,485	0,404	Valid
26	0,571	0,404	Valid
27	0,265	0,404	Tidak Valid
28	0,460	0,404	Valid
29	0,689	0,404	Valid
30	0,296	0,404	Tidak Valid

Sumber : hasil pengolahan sata uji coba instrument tahun 2025

Validitas instrument tes dilakukan oleh sebanyak 24 respondent dengan soal tes sebanyak 30 soal pilihan jamak. Peneliti melakukan analisis validitas menggunakan rumus *product moment dengan bantuan Microsoft Office Excel 2021*. Penentuan validitas item menurut Arikunto (2018) apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid. Terdapat hanya 19 soal yang bisa digunakan dan 11 soal tidak bisa digunakan dikarenakan $r_{hitung} < r_{table}$. Hal ini didukung oleh Perhitungan lebih rinci validitas disertakan pada lampiran

2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas diperlukan untuk memastikan agar instrument yang digunakan menghasilkan data yang konsisten dan akurat. Menurut Abdullah dkk. (2022). Sedangkan menurut Arikunto. (2018) apabila hasil-hasil dari alat ukur atau tes menunjukkan ketetapan maka tes tersebut data dikatan reliabel. Dalam hal ini, semakin tinggi suatu koefisien maka reabilitas jawaban responden tinggi. Adapun, menghitung

reliabilitas dapat menggunakan rumus KR 20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right)$$

Keterangan :

- r11 : Reliabilitas instrument
 k : Banyaknya butir pertanyaan
 Vt : Varian total
 p : Proposi subjek yang menjawab betul pada suatu butir
 (proposisi subjek yang mendapat skor 1)
 q : Proposi subjek yang menjawab salah pada suatu butir
 (proposisi subjek yang mendapat skor 0)

Kriteria pengujian apabila

- Jika nilai $r_{11} \geq 0,60$ maka instrumen memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen reliabel atau terpecaya.
- Jika nilai $r_{11} < 0,60$ maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.

Sumber : Arikunto (2018)

Tabel 8 Hasil Uji Realibilitas Soal

No Soal	R11	No Soal	R11
1	0,867	16	0,950
2	0,873	17	0,956
3	0,879	18	0,961
4	0,882	19	0,967
5	0,888	20	0,973
6	0,895	21	0,979
7	0,901	22	0,984
8	0,907	23	0,991
9	0,913	24	0,997
10	0,919	25	1,002
11	0,926	26	1,009
12	0,932	27	1,015
13	0,938	28	1,021
14	0,945	29	1,026
15	0,950	30	1,028
Rata-Rata		0,95186	

Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan bantuan program *Microsoft Office excel* 2021. Setelah pengujian validitas pengujian reliabilitas penting untuk dilakukan karena menurut Smith, dkk (2003) instrumen yang valid dan reliabel adalah syarat mutlak untuk memperoleh hasil penelitian yang baik. Adapun kriteria pengambilan Keputusan berdasarkan arikunto (2018) yang apa bila hasil nilai $r_{11} \geq 0,60$ maka instrumen memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen reliabel atau terpecaya dan jika $R_{11} < 0,60$ maka instrumen dinyatakan tidak reliabel. Dapat kita lihat pada table instrument tes memiliki rata-rata sebesar 0,95 yang lebih besar dari 0,60. Maka dapat disimpulkan bahwa instrument tes ini reliabel atau terpecaya,

3 Uji Daya Pembeda Soal.

Uji daya pembeda soal diperlukan untuk membedakan antara peserta didik yang memiliki pemahaman yang baik terhadap materi dan yang tidak hal ini selaras menurut Arkunto. (2018) mengatakan bahwa daya pembeda soal, merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan peserta didik yang bodoh (berkemampuan rendah). Adapun rumus untuk menguji daya pembeda soal ialah :

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan :

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab dengan benar.

Berdasarkan pada hasil perhitungan uji daya beda soal menggunakan program *Microsoft Office Excel 2021*, didapat hasil dengan kriteria yang didominasi oleh hasil kriteria baik, Adapun keterangannya dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 9 Hasil Uji Daya Beda Soal

No Soal	Rata-rata Atas	Rata-rata Bawah	Daya Beda Soal	Kriteria
1.	0,75	0,25	0,25	Cukup
2.	0,75	0,08	0,08	Jelek
3.	0,83	0,00	0,00	Jelek
4.	0,58	0,33	0,33	Cukup
5.	0,83	0,67	0,67	Baik
6.	0,67	0,25	0,25	Cukup
7.	0,67	0,17	0,17	Jelek
8.	0,67	0,50	0,50	Baik
9.	0,58	0,42	0,42	Baik
10.	0,83	0,67	0,67	Baik
11.	0,67	0,50	0,50	Baik
12.	0,75	0,50	0,50	Baik
13.	0,83	0,75	0,75	Baik Sekali
14.	0,92	0,33	0,33	Cukup
15.	0,75	0,67	0,67	Baik
16.	0,50	0,33	0,33	Cukup
17.	0,33	0,08	0,08	Jelek
18.	0,67	0,25	0,25	Cukup
19.	0,58	0,50	0,50	Baik
20.	1,00	0,67	0,67	Baik
21.	0,67	0,42	0,42	Baik
22.	0,67	0,08	0,08	Jelek
23.	0,92	0,50	0,50	Baik
24.	0,75	0,33	0,33	Cukup
25.	0,58	0,33	0,33	Cukup
26.	0,83	0,42	0,42	Baik
27.	0,33	0,17	0,17	Jelek
28.	0,25	0,25	0,25	Cukup
29.	0,42	0,42	0,42	Baik
30.	0,17	0,17	0,17	Jelek

Diatas merupakan hasil daya pembeda soal dari peneliti, Adapun pengambilan kriteria atau kaputusan dari daya pembeda soal berdasarkan Arikunto (2013) yang mengkategorikan apabila daya pembeda soal rentang nilainya 0,00 – 0,19 dikategorikan jelek, 0,20 – 0,39 kategori cukup, 0,40 – 0,69 kategori baik, dan 0,70 – 1,00

kategorinya baik sekali. Dari perhitungan yang dilakukan dapat dilihat diatas terdapat sebanyak 7 soal dengan kategori jelek, 9 soal dengan kategori cukup, 13 soal dengan kategori baik dan satu soal dengan kategori baik sekali.

4 Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran atau taraf kesukaran merupakan uji soal yang penting untuk memastikan bahwa soal yang diberikan sesuai dengan kemampuan peserta didik hal ini sejalan menurut Arikunto. (2018) Soal yang baik adalah soal dengan tingkat kesulitan yang seimbang, tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Jika soal terlalu mudah, peserta didik tidak akan terdorong untuk berusaha lebih dalam memecahkannya. Sebaliknya, jika soal terlalu sulit, peserta didik bisa merasa putus asa dan kehilangan motivasi untuk mencoba kembali karena dianggap di luar kemampuan mereka.

Adapun rumus yang digunakan untuk menguji tingkat kesukaran soal ialah :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik.

Berdasarkan pada hasil perhitungan uji tingkat kesukaran menggunakan program *Microsoft Office Excel 2021*, didapat hasil dengan kriteria yang didominasi oleh hasil kriteria sedang, Adapun keterangannya dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 10 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar	Jumlah seluruh peserta didik.	Tingkat kesukaran	Kategori
1.	15	24	0,63	Sedang
2.	17	24	0,71	Mudah
3.	20	24	0,83	Mudah
4.	10	24	0,42	Sedang
5.	12	24	0,50	Sedang
6.	13	24	0,54	Sedang
7.	14	24	0,58	Sedang
8.	10	24	0,42	Sedang
9.	9	24	0,38	Sedang
10.	12	24	0,50	Sedang
11.	10	24	0,42	Sedang
12.	12	24	0,50	Sedang
13.	11	24	0,46	Sedang
14.	18	24	0,75	Mudah
15.	10	24	0,42	Sedang
16.	8	24	0,33	Sedang
17.	7	24	0,29	Sukar
18.	13	24	0,54	Sedang
19.	8	24	0,33	Sedang
20.	16	24	0,67	Sedang
21.	11	24	0,46	Sedang
22.	15	24	0,63	Sedang
23.	16	24	0,67	Sedang
24.	14	24	0,58	Sedang
25.	10	24	0,42	Sedang
26.	15	24	0,63	Sedang
27.	6	24	0,25	Sukar
28.	3	24	0,13	Sukar
29.	5	24	0,21	Sukar
30.	2	24	0,08	Sukar

Sumber Peneliti (2025)

Data tersebut merupakan hasil tingkat kesukaran yang telah diperhitungkan peneliti. Adapun pengambilan kriteria atau kaputusan dari tingkat kesukaran berdasarkan Arikunto (2013) yang mengkategorikan apabila hasil tingkat kesukaran rentang nilainya 0,71 – 1,00 soal mudah, nilai 0,31 – 0,70 soal sedang dan nilai 0,00-0,30 soal sukar atau susah. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan

diperoleh hasil terdapat 3 soal dengan kategori mudah, 22 soal dengan kategori sedang dan 5 soal dengan kategori sulit.

J. Teknik Analisis Data

1 Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Hasil Belajar

Untuk menganalisis data hasil belajar penulis akan menggunakan rumus sebagai berikut untuk acuan dalam menghitung dan menginterpretasikan tingkat pencapaian peserta didik :

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

S = Nilai Soal Individu

R = Jumlah Skor dari soal yang dijawab benar

N = Skor maksimum

100 = Bilangan Tetap

Tabel 11 Klasifikasi Data Hasil Belajar

Persentase (%)	Kriteria
≥ 80	Baik Sekali
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang Baik
≤ 50	Sangat Kurang

Sumber : Santoso dkk. (2023)

b. Analisis Data Aktivitas Belajar

Untuk menganalisis data mengenai aktivitas belajar peserta didik, penulis menggunakan rumus sebagai berikut untuk dasar perhitungan dan interpretasi hasil observasi :

$$Ns = \frac{R}{M} \times 100$$

N_s = Nilai Soal

R = Jumlah skor dari soal yang dijawab benar

M = Skor maksimum

100 = Bilangan Tetap

Tabel 12 Klasifikasi Data Akktivitas Belajar

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
≥ 80	Aktif Sekali
60-79	Aktif
50-59	Cukup
≤ 50	Kurang

Sumber : Santoso dkk. (2023)

c. Uji N-Gain

Uji N-Gain berfungsi untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah diberikan treatment (perlakuan) pada saat penelitian.

Cara yang digunakan untuk menguji ialah dengan menghitung selisih antara *pre-test* dan *post-test* yang diberikan peneliti kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun untuk menghitung N-Gain menggunakan rumus berikut.

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

Tabel 13 Klasifikasi N-Gain

Klasifikasi	Kategori
$\geq 0,7$	Tinggi
0.3-0,7	Sedang
N-Gain < 0,3	rendah

Sumber : Yuwono. (2020)

2 Uji Prasyarat Analisis Data

1 Uji Normalitas

Uji normalitas data ialah uji untuk menyakinkan bahwa sampel yang dipilih benar-benar berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

Salah satu syarat untuk melakukan uji parametrik adalah data yang normal. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wlik*. Uji *Shapiro-Wik* sangat efektif digunakan pada penelitian dengan sampel kecil.

Program SPSS versi 25 dapat digunakan untuk menguji normalitas data dengan uji *Shapiro-Wilk*, dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal jika nilai output pada kolom sig. lebih besar dari taraf signifikansi ($p > 0.05$), dan sebaliknya jika nilai output pada kolom sig. lebih kecil dari taraf signifikansi ($p < 0,05$). Berikut adalah langkah-langkah melakukan uji normalitas menggunakan SPSS.

- 1) Buka aplikasi SPSS, kemudian input daftar tabel skor yang telah diperoleh.
- 2) Pilih menu *Analyze*, lalu arahkan ke *Descriptive Statistic*, kemudian klik *Explore*.
- 3) Masukkan variabel hasil ke dalam kolom *Dependent List* dan variabel kelas ke dalam kolom *Faktor list*.
- 4) Klik tombol *Plots*, kemudian beri tanda centang (✓) pada opsi *Normality Plots with Tests*. Setelah itu, klik *Continue*, lalu tekan OK.

2 Uji Homogenitas

Menurut Usmani. (2020) uji homogenitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui sejumlah varian populasi sama atau tidak, jika kelompok data berdistribusi normal maka perlu dilakukan uji homogenitas hal ini dilakukan untuk menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi pada uji statistik parametrik benar-benar terjadi akibat adanya perbedaan antara kelompok, bukan sebagai perbedaan dalam kelompok. Uji homogenitas dilakukan pada hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) for windows. Berikut langkah-langkah uji homogenitas menggunakan SPSS.

- 1) Masukkan nilai posttest eksperimen dan kontrol

- 2) Pilih menu *Analyze*, kemudian klik *Descriptive Statistic*, lalu pilih *Explore*.
- 3) Selanjutnya pilih tombol plot
- 4) Klik tombol *Continue*, lalu OK

Pengambilan Keputusan uji homogenitas ini yakni apabila data penelitian nilai signifikansi $> 0,05$. Sedangkan data penelitian dikatakan tidak homogen apabila nilai signifikansi $< 0,05$.

K. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan mengenai sesuatu hal yang dibuat dalam menjelaskan hal tersebut yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya. Menurut Fitri dkk. (2023) Proses untuk mengambil keputusan mengenai klaim atau hipotesis yang diajukan tentang parameter populasi berdasarkan pada bukti dari data sampel disebut dengan pengujian hipotesis. Uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana. Uji regresi linier sederhana dilakukan dengan bantuan *software* SPSS. Kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut.

- Jika nilai signifikan (Sig) $< 0,05$, H_a diterima dan H_0 ditolak, yang menunjukkan pengaruh signifikan.
- Jika nilai signifikan (Sig) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang menunjukkan tidak adanya pengaruh signifikan.

Berikut langkah-langkah uji regresi linear sederhana menggunakan program SPSS;

- 1) Buka SPSS input data pada kolom data view.
- 2) Klik *Analyze > Regression > Linear*.
- 3) Masukkan variabel dependen ke kotak dependen list, dan variabel independen ke kotak independent list kemudian klik OK.
- 4) Klik OK, maka hasil analisis akan ditampilkan pada jendela output.

L. Rumusan Hipotesis

- H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara Pembelajaran Yang Menggunakan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Word Wall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar
- H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan antara Pembelajaran Yang Menggunakan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Word Wall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar

V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.” Menunjukkan model discovery learning berbantuan media wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada pendidikan pancasila di kelas V dengan hasil uji hipotesisi penelitian terbukti menunjukkan bahwa model discovery learning berbantuan media Wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pendidikan pancasila di kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.

B. Saran

Berdasarkan hasil pada kesimpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti memberikan saran yaitu sebagai berikut.

1 Bagi Pendidik

Pendidik disekolah dasar diharapkan untuk terus berupaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik salah satu caranya dengan menerapkan model *discovery learning* serta menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif seperti media *wordwall*. Karena Penggunaan media interaktif dapat membantu siswa lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam pembelajaran

2 Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan mampu memberikan dukungan bagi pendidik untuk dapat menerapkan model dan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu berupa fasilitas seperti papan tulis digital yang dapat

menunjang kegiatan pembelajaran guna peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran dan informasi bagi peneliti lain untuk bisa dikembangkan pada penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap kemampuan hasil belajar peserta didik dapat berupa perbedaan mata pelajaran yang digunakan ataupun sampel yang digunakan.

Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna sehingga peneliti lain bisa mencari sumber informasi lain yang berkaitan dan dapat mendukung penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. 2022 Metodologi Penelitian Kuantitatif. In Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Aceh. 115 Halaman. Adha, muhammad moana, & Perdana, dayu rika. (2020). *Pendidikan Pancasila*. Graha Ilmu.
- Adha, P., & Perdana, D.R. 2020. *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta. Graha Ilmu. 147 Halaman
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. 2022 Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.
<http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772%0Ahttps://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>
- Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. 2022. Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya dalam Penelitian. *Education Journal*.2022, 2(2), 1–6. <https://ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/jpib/article/view/86>.
- Amadi, A. S. M. 2023. Pendidikan di Era Global: Persiapan Siswa untuk Menghadapi Dunia yang Semakin Kompetitif. *Educatio*, 17(2), 153–164. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i2.9439>
- Amin, N. F., Garancang, S., Abunawas, K., Makassar, M., Negeri, I., & Makassar, A. 2023. Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian. *14*(1), 15–31. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/view/10624>.
- Ananda, R., & Hayati, F. 2020. *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. In CV. Medan. Pusdikra MJ. 197 Halaman.
- Ananda, R., Rohman, F., & Siregar, E. S. 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat. In Penerbit Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI). 171 Halaman.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara. 333 Halaman.
- Arsyad, M., & Fahira, E. F. 2023. *Model Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka*. Purbalingga. Prosiding Konferensi. 49 Halaman
- Ashar, N., Syam, N., & Rahmawati, R. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas Iii Sd Inpres Antang. *ALENA : Journal of Elementary Education*, 2(1), 85–100. <https://doi.org/10.59638/jee.v2i1.102>
- Atikah, Y., Haenilah, E. Y., & Coesamien, M. 2018. Pengaruh Model

- Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(15), 1–11.
- Bastian, A., & Reswita. 2022. *Model dan Pendekatan Pembelajaran-Agus Suprijono*. CV. Jawa Barat. Adanu Abimata. 112 Halaman
- Bunyamin. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. In Book. Jakarta Selatan. UPT UHAMKA Press. 124 Halaman
- Chasanah, R. N., Mujasam, M., Widyaningsih, S. W., & Yusuf, I. 2019. *Influence of the use of interactive learning media on students' higher order thinking skills*. Kasuari: Physics Education Journal, 2(1), 26–35.
<https://jurnal.unipa.ac.id/index.php/kpej>
- Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. In A. Syaddad CV. Kaffah Learning Center. 109 Halaman
- Fauziyah, A., Sakinah, A.Z., Mariyanto., Juansah, E. D. 2023. *Instrumen Tes dan Non Tes Pada Penelitian*. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 43(4), 342–346. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpds/article/view/45645>.
- Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, Aziz, Pagiling, S. L., Natsir, I., Munfarikhatin, A., Simanjuntak, D. N., HUatgaol, K., & Anugrah, N. E. 2023. *Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian*. Medan. In Yayasan Kita Menulis. 130 Halaman.
- Hidayat, D. W., Satiti, E. M., & Widiyatmoko, W. 2020. Implementasi Teori Belajar Konstruktivistik Dalam Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Smp Muhammadiyah 4 Sambi. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 2(2), 169–174. <https://doi.org/10.23917/blbs.v2i2.12846>
- Hrp, A. N., Masruro, Z., Saragih, Z. S., Hasibuan, R., Simamora, suharni S., & Toni. 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung. Widina Bhakti Persasa. 128 Halaman
- Husni, R., Suryawan, A., & Rahmawati, P. 2022. Pengaruh model pembelajaran discovery learning berbantuan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA. *Borobudur Educational Review*, 2(1), 10–22.
<https://doi.org/10.31603/bedr.6822>
- Hutauruk, A., Subakti, H., Simarmata, D., Lestari, H., Al Haddar, G., Da'i, M., Purba, S., Khalik, M., & Cahyaningrum, V. 2022. *Media Pembelajaran dan TIK*. Medan. In Yayasan Kita Menulis. 113 Halaman.
- 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), 7292–7302.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3478>
- Khairunisa, Y. 2021. Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47.
<https://ojs2.polimedia.ac.id/index.php/mediasi/article/download/254/156>.
- Khasinah, S. 2021. Discovery learning : Definisi, Sintaksis, keunggulan dan

- Kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA : Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402–413. <https://doi.org/10.1080/03004277308558792>
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Sepriano. 2023. *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. Jambi. In PT. Sonpedia Publishing Indonesia Redaksi. 110 Halaman.
- Maduwu, Kristin, F., Ambarwati, Florentina, N., Sari, Wulan, D., Silaban, Patri, J., & Gaol, Lumban, R. 2025. Pengaruh model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Interktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas V SD Swasta Free Methodist 2 Medan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 565–580.
- M. Iqbal, Suci, A. R., Alya, M., Amanda, S., Aura, Yella, M. D., Mutia, D. S., Febina, S. G., Ade, K. R., Maria, I., Miftahul, J., Aini, F. N., Maulidya, T. R., Reni, R., & Hafiza, R. Z. (2024). Pengalaman Pancasila dalam Kehidupan Kampus : Analisis Implementasi Nilai-Nilai Pancasila di Lingkungan Perguruan Tinggi Universitas Negeri Medan. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 89–102. <https://doi.org/10.59061/guruku.v2i3.689>
- Mufafidah, N., & Putra, L. V. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Geoboard Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD Negeri Gondoriyo. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 10(1), 25–31. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v10i1.15730>
- Mukaramah, M., & Kustina, R. 2020. Menganalisis Kelebihan dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Audio Visual Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. 1(1). <https://www.studocu.id/id/document/universitas-nusa-mandiri/makalah-indo/12-file-utama-naskah-10-1-10-20210224/75257348>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statitika pendidikan*. Lampung. Hamim Group. 142 Halaman
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. 2024. Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 1(4), 747–750. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/177>.
- Nafiati, D. A. 2021. *Revisi taksonomi Bloom : Kognitif , afektif , dan psikomotorik*. 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.
- Nanda, F. A. 2025. Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar 050668 Lubuk Dalam Stabat. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 5(01), 52–58. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v5i01.5478>
- Nauli, P., Mario, J., Bulan, A., Febrina, A., Susilowaty, N., Fatchurrohman, M., Novianti, W., Teresia, E., Sembiring, B., Subroto, D. E., & Mardhiyana, D. 2022. *Model-Model Pembelajaran*. Serang, Banten. PT Sada Kurnia Pustaka. 141 Halaman.

- Nugraha, T. S. 2022. Kurikulum Merdeka untuk pemulihan krisis pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 251–262. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.45301>
- Nurhani, Rohmawati, L., & Saefullah Zevender, P. 2023. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Siswa *The Effect of Application of Discovery Learning Learning Models with a Scientific Approach to Student Learning Outcomes*. 6(12), 1968–1974. <https://doi.org/10.56338/jks.v6i12.4459>
- Oktariani, S., & Kosasih, A. 2022. Analisis Terhadap Capaian Hasil Pembelajaran Akidah Aakhlak Terhadap Akhlak Siswa Sehari-hari (Studi Kasus Siswa Kelas VII MTsN 12 Tanah Datar). *As-SABIQUN*, 4(4), 897–911. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun/article/view/2106>.
- Pagarra H & Syawaludin, D. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar. In Badan Penerbit UNM. 113 Halaman.
- Pramana, M. W. A., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. 2020. Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning [Improving Biology Learning Outcomes Through Problem Based Learning E-Modules]. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/28921>.
- Puspitarini, D. 2023. Peningkatan keaktifan dan hasil belajar PPKn melalui discovery learning berbantuan aplikasi Wordwall games. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 388–395. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.485>
- Ramadhani, I. P. K., & Erman. 2019. Kemampuan berpikir abstrak siswa setelah mengikuti pembelajaran saintifik. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 7(3), 373–376. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>
- Rahmat, S. P. 2021. Perkembangan Peserta Didik. In B. S. Hastuti (Ed.), *Etika Jurnalisme Pada Koran Kuning : Sebuah Studi Mengenai Koran Lampu Hijau*. Jakarta. PT Bumi Aksara. 263 Halaman.
- Ratnadewi, A. 2018. Penerapan Discovery Learning Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 20–28. <https://doi.org/10.23887/jippg.v1i1.14210>
- Republik Indonesia. 1945. *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Ricardo & Meilani, R. I. 2017. Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–209. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>.
- Riningsih, S. 2020. Improved Mathematics learning Outcomes with Powerpoint Media For Class 3 Elemntary Student. 3(3), 145–152. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.45818>
- Ristiana, M. G. 2019. Logical thinking skills of prospective elementary school teachers. *Journal of Physics: Conference Series*, 1315(1).

<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1315/1/012019>

- Rizki, D., Rahmawati, N., Susilo, T. W., Wahyuni, N. I., & Rifqi, A. 2023. Pemanfaatan Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(9(5)).
<https://doi.org/10.21831/agora.v10i1.17316>
- Rochaendi, E., Fuadi, A., & Sholihah, D. A. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Lampung Selatan. In ITERA Press. 315 Halaman.
- Romdona, siti; Junsita, Senja Silvia; Gunawan, A. 2024. Teknik Pengumpulan : Observasi, Wawancara dan Kuesioner. 3(1), 39–47.
<http://dx.doi.org/10.61787/taceee75>.
- Sa'diyah, M. K., & Dewi, D. A. 2022. Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusan* , 6(2), 9940–9945.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3994>.
- 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*. Lampung. In Yayasan Kita Penulis. 151 Halaman.
- Saleh & Syahrudin, D. 2023. *Media Pembelajaran*. Purbalingga. In Eureka Media Aksara. 77 Halaman.
- Sari, A., Dahlan, Tuhumury, N. A. R., Prayitno, Y., Siegers, H. W., Supiyanto, & Werdhani, S. A. 2023. *Metodologi Penelitian*. Jayapura. in CV Angkasa Pelangi. 118 Halaman.
- Septriani, C., Satinem, S., & Sofiarini, A. 2023. Penerapan Media Monopoli Terhadap Hasil Bahasa Indonesia Kelas Iv Sd Negeri 2 Lubuk Ngin. *Primary Education Journal Silampari*, 3(2), 32–39.
<https://doi.org/10.31540/pejs.v3i2.2068>
- Sihite, M. S. R., & Situmorang, S. M. 2024. *Belajar dan Pembelajaran*. Medan. Literasi Nusantara Abadi Grup. 155 Halaman.
- Sinaga, samuel juliardi, Fadhilaturrahmi, Ananda, R., & Ricky, Z. 2022. *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Discovery Learning dan Direct Instruction*. Bandung. Widina Bhakti Persada. 64 Halaman.
- Siregar, H. T. 2024. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226.
<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk%0AFaktor-Faktor>
- Smith, M. K., Barton, M., Bass, M., Branschofsky, M., McClellan, G., Stuve, D., Tansley, R., & Walker, J. H. 2003. *DSpace: An open source dynamic digital repository*. D-Lib Magazine, 9(1).
- Sudriman, Nasrianty, Kurniawati, N., Kartini, K. S., Widiyarti, G., Sukmawati, R., Vonnisy, Safitri, P. T., Silka, Lisnasari, S. F., Amaliah, R., Taubah, R., Agetania, N. L. P., & MArlinda, N. L. P. M. 2023. *Proses Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta. Media Sains Indonesia. 246 Halaman.

- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta. 440 Halaman.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. 2023. Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*. 1(2), 24–36.
<http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>.
- Syamsidah; Jusniar; Ratnawati; Muhiddin, A. 2022. *Model Discovery Learning*. Yogyakarta. Deepublish. 73 Halaman.
- Taher, R., Fitria, Y., & Amini, R. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sd Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 7(1), 93–108.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/literasi/article/view/8262>.
- Usmadi. 2020. Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Hipotesis). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
<https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/inovasipendidikan/article/view/2281>.
- Utami, F., Sheftyawan, W. B., Pratama, A. Y., & Supriadi, B. 2023. Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika Di Sma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 12(2), 61. <https://doi.org/10.19184/jpf.v12i2.38890>
- Wicaksono, D., & Iswan. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/5362>.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. 2020. *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Redaksi. 129 Halaman
- Yadi, H. F., Neviyarni, & Nirwana, H. 2022. Discovery learning sebagai teori belajar populer lanjutan. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 234–245.
<https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.742>
- Yuliyanto, A., Sofiasyari, I., Fasrikhin, L., & Rogibah. 2023. Model-Model Pembelajaran untuk Sekolah Dasar. In *NBER Working Papers*.
<http://www.nber.org/papers/w16019>
- Zulfikar, M. F., & Dewi, D. A. 2021. Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa. *JURNAL PEKAN : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 104–115. <https://doi.org/10.31932/jpk.v6i1.1171>
- Zulaiha, I., & Suyato. 2021. Soal HOTS Penilaian Akhir Tahun Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Nama NIM Prodi Yogyakarta , 23 Februari 2021 Revi. *Jurnal Pendidikan Kewaraganegaraan Dan Hukum*, 10(1), 54–66.
<https://doi.org/10.21831/agora.v10i1.173>