

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *WORDWALL*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DAN  
KEWARGANEGARAAN KELAS III SEKOLAH DASAR**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**REFIANA SARI  
NPM 2213053261**



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

## ABSTRAK

### **PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN KELAS III SEKOLAH DASAR**

Oleh

**REFIANA SARI**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III SD Negeri 4 Metro Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III SD Negeri 4 Metro Barat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimental design* dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh dengan jumlah sampel sebanyak 31 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes berupa soal pilihan ganda dan teknik non tes berupa lembar observasi. Pengujian hipotesis menggunakan rumus regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III SD Negeri 4 Metro Barat.

Kata kunci: hasil belajar, model *discovery learning*, pendidikan pancasila dan kewarganegaraan

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF WORDWALL-ASSISTED DISCOVERY LEARNING MODEL ON PANCASILA EDUCATION LEARNING OUTCOMES OF GRADE III ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

**By**

**REFIANA SARI**

The problem in this study is the low learning outcomes of Pancasila and Citizenship Education in grade III of SD Negeri 4 Metro Barat. This study aims to determine the effect of the application of the wordwall-assisted discovery learning model on the learning outcomes of Pancasila and Citizenship Education in grade III of SD Negeri 4 Metro Barat. The method used in this study is a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. This study uses a saturated sample technique with a sample of 31 students. Data collection techniques use test techniques in the form of multiple-choice questions and non-test techniques in the form of observation sheets. Hypothesis testing uses a simple linear regression formula. The results of the study indicate that there is an effect of the application of the Wordwall-assisted Discovery Learning model on the learning outcomes of Pancasila and Citizenship Education in grade III of SD Negeri 4 Metro Barat.

Keywords: discovery learning model, learning outcomes, pancasila and civic education

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *WORDWALL*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DAN  
KEWARGANEGARAN KELAS III SEKOLAH DASAR**

Oleh

**REFIANA SARI**

**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**

**Judul Skripsi** : **PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN KELAS III SEKOLAH DASAR**

**Nama Mahasiswa** : **Refiana Sari**

**No. Pokok Mahasiswa** : 2213053261

**Program Studi** : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Jurusan** : Ilmu Pendidikan


**Fakultas** : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

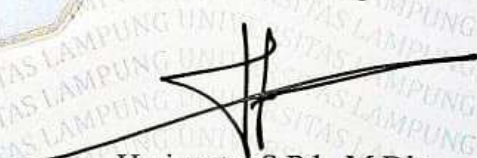


**1. Komisi Pembimbing**

**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**

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

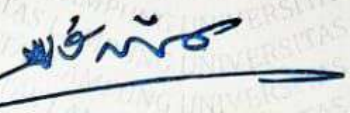
  
Hariyanto, S.Pd., M.Div.  
NIP 197210292025211005

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**


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

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua** : Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. 

**Sekretaris** : Hariyanto, S.Pd., M.Div. 

**Penguji Utama** : Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd. 

**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Ibet Maydiantoro, M.Pd.**  
NIP 19870504 201404 1 001

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 26 Februari 2026**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Refiana Sari  
NPM : 2213053261  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas III Sekolah Dasar” adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Metro, 02 Maret 2026

mbuat Pernyataan



Sari

NPM 2213053261

## RIWAYAT HIDUP



Refiana Sari dilahirkan di Kotabaru, Provinsi Kalimantan Selatan, pada 25 Februari 2003. Peneliti merupakan anak tunggal dari pasangan Bapak Sadiman dan Ibu Siti Rodiah.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SDS Bebunga Estate pada tahun 2009-2013
2. SD Negeri 2 Sidoharjo pada tahun 2013-2015
3. SMP Negeri 1 Penawar Tama pada tahun 2015-2018
4. SMKS Al-iman *Integrated Boarding School* pada tahun 2018-2021

Tahun 2022 peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur seleksi SBMPTN. Selama menyelesaikan studi peneliti aktif di kegiatan organisasi mahasiswa internal kampus dan lolos seleksi program Kampus Mengajar Angkatan 8 tahun 2024. Pada tahun 2025 peneliti melaksanakan kegiatan KKN dan PLP di Desa Rejosari, Kecamatan Penawartama, Kabupaten Tulang Bawang.

## **MOTTO**

“Hidup adalah keberanian untuk mengambil risiko”

**(Sutan Sjahrir)**

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmanirrahim...*

*Alhamdulillahillobbil'alamin*, dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT karena atas karunia, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Teriring doa, rasa syukur, dan segala kerendahan hati. Dengan segala cinta dan kasih sayang kupersembahkan karya ini untuk orang-orang yang sangat berharga dalam hidupku:

### **Orang Tuaku tercinta**

#### **Bapak Sadiman dan Ibu Siti Rodiah**

Terima kasih telah menjadi tempatku tumbuh, belajar, dan pulang.

Terima kasih atas setiap doa yang kalian panjatkan, setiap nasihat yang kalian berikan, dan setiap pengorbanan yang tidak pernah kalian ungkapkan.

Karya ini adalah jejak kecil dari perjalanan panjang yang tak akan pernah dapat kutempuh seorang diri.

Doa, dukungan, dan cinta kalian adalah kekuatan terbesar dalam setiap langkahku.

**Almamater tercinta “Universitas Lampung”**

## SANWACANA

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas III Sekolah Dasar. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu dengan kerendahan hati yang tulis peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. ASEAN. Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana peneliti.
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 FKIP Universitas Lampung sekaligus sebagai ketua penguji skripsi ini serta menyetujui administrasi dalam penyusunan skripsi.
4. Fadilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu menyetujui administrasi peneliti selama penyusunan skripsi.
5. Hariyanto, S.Pd., M.Div. Sekretaris penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan, saran, dan juga semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Penguji utama yang senantiasa memberikan saran, masukan, kritik serta gagasan yang sangat luar biasa dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan sampai skripsi ini selesai.

8. Kepala SD Negeri 3 Metro Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti dalam pelaksanaan uji coba instrumen penelitian, serta Kepala SD Negeri 4 Metro Barat yang telah memberikan izin dan dukungan kepada peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
9. Pendidik dan peserta didik kelas III SD Negeri 4 Metro Barat atas arahan, bantuan, dan kerja sama yang telah diberikan selama pelaksanaan penelitian.
10. Sahabatku tersayang Septiana Dwi Nurmala terima kasih sudah menemani peneliti dari awal perkuliahan hingga akhir dan selalu memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi.
11. Sahabat seperjuanganku Sherli Marsela, terima kasih telah memberikan doa, bantuan, semangat selama perkuliahan dan dalam menyelesaikan skripsi.
12. Geng KKN: Defi, Caca dan Ratna terima kasih atas canda tawa, kebersamaan, bantuan, dan dukungan yang telah diberikan selama perkuliahan dan menyelesaikan skripsi.
13. Rekan-rekan baikku Silmi, Shinta, Mesri, Rofi, Vita, Anjel, Agmel serta Tim Seminar yang telah menyukseskan setiap tahap seminar skripsi.
14. Teman seperjuanganku PGSD angkatan 2022, terutama kelas H terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama 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, 26 Februari 2026  
Peneliti



Refiana Sari  
NPM. 2213053261

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	vii
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	9
A. Kajian Teori .....	9
1. Hasil Belajar.....	9
2. Teori Belajar.....	12
3. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan .....	14
4. Model Pembelajaran.....	18
5. Media Pembelajaran.....	27
B. Penelitian Relevan .....	36
C. Kerangka Berpikir.....	37
D. Hipotesis Penelitian .....	38
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	39
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian.....	39
1. Jenis Penelitian.....	39
2. Desain Penelitian.....	39
B. Populasi dan Sampel .....	40
1. Populasi .....	40
2. Sampel.....	41
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	42
1. Tempat Penelitian.....	42
2. Waktu Penelitian .....	42
3. Subjek Penelitian.....	42

D.	Prosedur Penelitian .....	42
E.	Variabel Penelitian.....	43
	1. Variabel Independen (Bebas).....	43
	2. Variabel Dependen (Terikat).....	44
F.	Definisi Konseptual dan Definisi Operasional .....	44
	1. Definisi Konseptual.....	44
	2. Definisi Operasional.....	45
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	46
	1. Teknik Tes.....	46
	2. Teknik Non Tes.....	46
H.	Instrumen Penelitian .....	47
	1. Instrumen Tes.....	47
	2. Instrumen Non Tes .....	49
	3. Uji Coba Instrumen .....	52
I.	Uji Instrumen .....	53
	1. Uji Validitas Instrumen Tes .....	53
	2. Uji Reliabilitas Instrumen Tes .....	55
	3. Uji Taraf Kesukaran Soal.....	56
	4. Uji Daya Pembeda Soal .....	58
J.	Teknik Analisis Data.....	59
	1. Analisis data Aktivitas Belajar .....	59
	2. Analisis data Hasil Belajar .....	59
	3. Analisis Peningkatan Hasil Belajar ( <i>N-Gain</i> ) .....	60
K.	Uji Pra Syarat Analisis Data .....	61
	1. Uji Normalitas .....	61
	2. Uji Homogenitas .....	61
L.	Uji Hipotesis .....	61
	1. Uji Regresi Linier Sederhana.....	61
<b>IV.</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>63</b>
A.	Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	63
B.	Analisis Data Penelitian.....	64
C.	Data Observasi Penelitian .....	71
D.	Hasil Prasyarat Analisis Data.....	76
E.	Pengujian Hipotesis .....	79
F.	Uji N-Gain .....	80
G.	Pembahasan.....	81
H.	Keterbatasan Penelitian.....	86
<b>V.</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>87</b>
A.	Simpulan .....	87
B.	Saran .....	87
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Asesmen Formatif Materi Hak dan Kewajiban .....	3
2. Langkah-langkah Model <i>Discovery Learning</i> .....	22
3. Populasi penelitian .....	40
4. Kisi-kisi Instrumen Tes .....	48
5. Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan .....	49
6. Klasifikasi koefisien validitas .....	53
7. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen .....	54
8. Hasil Uji Validitas Instrumen .....	54
9. Klasifikasi koefisien reliabilitas .....	55
10. Hasil Analisis Uji Reliabilitas .....	56
11. Klasifikasi taraf kesukaran soal .....	57
12. Hasil uji taraf kesukaran soal .....	57
13. Kalsifikasi daya pembeda soal .....	58
14. Hasil uji daya pembeda soal .....	58
15. Kategori Nilai Aktivitas Belajar .....	59
16. Rentang Nilai Aktifitas Belajar .....	60
17. Kriterion Uji N-Gain .....	60
18. Kategori Uji N-Gain .....	61
19. Deskripsi Hasil Penelitian .....	63
20. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	65
21. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	66
22. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	66
23. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	68
24. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	69
25. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	70
26. Hasil Analisis Observasi Keterlaksanaan Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Wordwall .....	71
27. Rekapitulasi Keterlaksanaan Model <i>Discovery Learning</i> .....	
28. Hasil Analisis Observasi Keterlaksanaan Model <i>Discovery Learning</i> .....	
29. Hasil Analisis Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen .....	74
30. Hasil Analisis Aktivitas Belajar Kelas Kontrol .....	75
31. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Peserta Didik .....	75
32. Hasil Uji Normalitas Tes Kognitif .....	77
33. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> .....	78
34. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	78
35. Hasil Perhitungan Regresi Linier Sederhana .....	79
36. Hasil Perhitungan Koefisien Determinasi .....	80
37. Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir .....	38
2. <i>Non-equivalent Control Group Design</i> .....	40
3. Histogram Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	67
4. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	71
5. Diagram Batang Keterlaksanaan Model <i>Discovery Learning</i> .....	73
6. Histogram Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik .....	76

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	97
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	98
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen .....	99
4. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen.....	100
5. Surat Izin Penelitian .....	101
6. Surat Balasan Izin Penelitian .....	102
7. Surat Validasi Instrumen Tes Kognitif .....	103
8. Surat Validasi Lembar Observasi.....	104
9. Surat Validasi Modul Ajar .....	105
10. Surat Validasi Media Pembelajaran .....	106
11. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	107
12. Modul Ajar Kelas Kontrol .....	115
13. Soal Uji Instrumen .....	123
14. Dokumentasi Jawaban Uji Coba Instrumen.....	129
15. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	130
16. Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	134
17. Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	135
19. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> .....	136
20. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen (Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> ) .....	137
21. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen .....	139
22. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model <i>Discovery Learning</i> .....	141
23. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Kelas Kontrol.....	142
24. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol.....	143
25. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	145
26. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	146
27. Perhitungan Distribusi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	147
28. Hasil Uji Coba Validitas Instrumen .....	148
29. Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen .....	149
30. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	150
31. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Instrumen .....	150
32. Hasil Taraf Kesukan Soal .....	151
33. Rekapitulasi Hasil Uji Taraf Kesukaram Soal .....	151
34. Hasil Uji Daya Pembeda Soal .....	152
35. Rekapitulasi Uji Daya Pembeda Soal .....	152
36. Hasil Uji Normalitas .....	153
37. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	154

38. Perhitungan N-Gain .....	156
39. Dokumentasi Foto Kegiatan.....	158

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi dan revolusi industri 4.0 membawa perubahan yang signifikan, ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan yang pesat dan memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Inovasi berupa aplikasi yang muncul dari perkembangan tersebut kini menjadi bagian penting dalam menunjang kegiatan sehari-hari. Oleh karena itu, penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi hal yang krusial agar seseorang mampu beradaptasi dengan perubahan zaman, khususnya dalam bidang pendidikan.

Pendidikan menjadi faktor krusial dalam kemajuan dan peningkatan mutu suatu bangsa. Menurut Nurul Fitri (2021) kualitas pendidikan di Indonesia belakangan ini masih menghadapi berbagai tantangan, sehingga berdampak pada belum optimalnya mutu pendidikan. Hal tersebut tercermin dari data yang dipublikasikan oleh *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022* menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat ke 69 dari 80 negara yang terdaftar dengan capaian hasil belajar peserta didik Indonesia masih dibawah rata-rata negara OECD pada capaian literasi, numerasi, dan sains. Selain itu, Apriliani dkk., (2022) mengatakan peringkat pendidikan Indonesia yang dipublikasikan oleh *International Civic and Citizenship Education Study* atau ICCS memperlihatkan bahwa Indonesia berada pada peringkat ke 36 dari 38 negara mengenai rata-rata nasional untuk pengetahuan kewarganegaraan berdasarkan tahun masuk pertama sekolah, rata-rata umur dan grafik persen dengan skor rata-rata 433. Peringkat Indonesia dalam ICCS membuktikan bahwa pengetahuan pendidikan kewarganegaraan peserta didik di Indonesia masih rendah.

Saat ini di Indonesia diberlakukan Kurikulum Merdeka sebagai dasar dalam penyelenggaraan dan pengembangan pendidikan. Era globalisasi dan revolusi industri 4.0 menghadirkan berbagai tantangan sekaligus peluang bagi dunia pendidikan dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi masa depan yang semakin kompleks. Menurut Rahayu dkk., (2023), pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) secara tepat pada jenjang pendidikan dasar memiliki potensi besar dalam memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan serta capaian hasil belajar peserta didik. Kualitas pendidikan berperan penting dalam menentukan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui suatu proses pembelajaran. Intang dan Pristiwaluyo (2022) mengatakan kemampuan ini menjadi indikator utama untuk menilai sejauh mana peserta didik berhasil dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pemahaman tentang hasil belajar peserta didik menjadi isu sentral yang perlu diperhatikan. Sebagaimana dijelaskan oleh Irawati dkk., (2021) hasil belajar dipandang sebagai tolok ukur keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, yang umumnya dinilai melalui perolehan skor dari berbagai bentuk tes. Namun, dalam pembelajaran PPKn, terdapat tantangan yang kompleks dalam memastikan bahwa pemahaman peserta didik tidak hanya terbatas pada penguasaan materi, tetapi juga pada pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep hak dan kewajiban yang mendasar.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan wali kelas IIIA dan IIIB SDN 4 Metro Barat pada tanggal 07 Agustus 2025 saat melakukan penelitian pendahuluan, pembelajaran di kelas III, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) masih didominasi oleh pendekatan *teacher-centered*, dimana pendidik lebih banyak memberikan penjelasan materi secara lisan dari awal sampai akhir

pembelajaran, sehingga peserta didik belum terlibat aktif didalamnya. Hal tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi dan hasil belajar mereka. Pendidik sudah pernah menggunakan model pembelajaran *project-based learning*, *problem-based learning* namun, penerapan model pembelajaran tersebut masih belum optimal, karena tidak semua sintaksnya dilaksanakan oleh pendidik. Hal ini disebabkan oleh penyesuaian terhadap kondisi peserta didik dan tidak setiap hari pendidik menggunakan model pembelajaran saat proses belajar mengajar. Tidak hanya itu, media pembelajaran yang digunakan belum dapat membangkitkan keterlibatan aktif peserta didik karena hanya menggunakan media cetak dan lembar kegiatan. Fenomena tersebut mengakibatkan peserta didik mengalami kejenuhan, sehingga proses pembelajaran belum dapat dimaknai secara optimal oleh peserta didik dan berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar.

Berdasarkan observasi penelitian pendahuluan yang dilakukan di kelas III SD N 4 Metro Barat oleh peneliti, ditemukan bahwa sebagian peserta didik belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75 yang dapat dilihat melalui tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Asesmen Formatif Materi Hak dan Kewajiban kelas III SDN 4 Metro Barat Tahun Pelajaran 2025/2026**

No	Kelas	$\Sigma$	Ketentuan			
			Tercapai ( $\geq 75$ )		Tidak Tercapai ( $< 75$ )	
			Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
1	A	16	6	37,5%	10	62,5%
2	B	15	4	26,66%	11	73,34%

Sumber: Dokumen wali kelas III SD N 4 Metro Barat Tahun Pelajaran 2025/2026

Berdasarkan tabel 1 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah dan pendidik mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah 75. Maka dilihat dari tabel 1 peserta didik yang tercapai di kelas IIIA yaitu 6 peserta didik atau 37,5%, sedangkan peserta didik yang tidak tercapai sejumlah 10 peserta didik atau 62,5%.

Peserta didik yang tercapai di kelas IIIB yaitu 4 peserta didik atau 26,66%, sedangkan peserta didik yang tidak tercapai yaitu 11 peserta didik atau 73,34%, sehingga nilai rata-rata kelas IIIA adalah 61,25 dan nilai rata-rata kelas IIIB adalah 43,66.

Berdasarkan data asesmen formatif kelas III SDN 4 Metro Barat, masih terdapat peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi ini memerlukan adanya solusi untuk meningkatkan hasil belajar, sehingga peran pendidik menjadi sangat krusial dalam proses pembelajaran. Pendidik dituntut untuk merancang model pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat belajar, mendorong keaktifan, memfasilitasi pemahaman konsep materi, serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Solusi dalam mengatasi masalah rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, diperlukan penerapan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar adalah model *discovery learning*. Prasetyo dan Abduh (2021) mengatakan *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif melalui proses menemukan dan menyelidiki, sehingga pengetahuan yang diperoleh lebih melekat dan tidak mudah dilupakan.

Model *discovery learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk secara mandiri menemukan konsep pembelajaran melalui proses eksplorasi, investigasi, dan analisis dengan tetap mendapatkan bimbingan dari pendidik. Penerapan model ini berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman berdasarkan pengalaman pribadi. Inti dari pembelajaran ini adalah mengaktifkan peran peserta didik

melalui strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), serta melibatkan mereka secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Model *discovery learning* dinilai dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik seperti penelitian yang dilakukan oleh Primantiko dkk., (2021) dengan hasil penelitian menyatakan bahwa model *discovery learning* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik

Penerapan model *discovery learning* berbantuan media yang digunakan juga memegang peranan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah *wordwall* yang merupakan aplikasi web yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif lainnya. Menurut Safira dkk., (2023) *wordwall* adalah aplikasi yang sangat mudah diakses dalam bentuk permainan melalui *wordwall.net* secara online. Media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Salsabilla (2024), menyatakan media ini mampu menciptakan interaksi positif antar peserta didik, sehingga menjadi sarana pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain berfungsi sebagai sumber belajar yang menyenangkan untuk kegiatan penilaian, *wordwall* juga mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring.

*Wordwall* merupakan media pembelajaran alternatif yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar dan interaksi dalam mata pelajaran PPKn, sehingga peneliti mengkaji topik ini dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas III Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pembelajaran berpusat pada pendidik (*teacher-centered*)
2. Peserta didik kurang tertarik, merasa bosan, dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran
3. Pendidik belum optimal dalam mengimplementasikan sintak model pembelajaran yang digunakan sehingga pembelajaran cenderung secara konvensional.
4. Terdapat peserta didik yang belum terlibat aktif dalam proses Pembelajaran
5. Pendidik masih memanfaatkan buku sebagai media pembelajaran utama
6. Rendahnya hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD Negeri 4 Metro Barat di lihat dari nilai asesmen formatif.

## **C. Batasan Masalah**

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

1. Model *discovery learning* berbantuan *wordwall*.
2. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, diperoleh rumusan masalah penelitian yaitu, apakah terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di SD N 4 Metro Barat?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu, mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III di SD N 4 Metro Barat

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun hasil penelitian eksperimen ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

#### 1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan ilmu pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Sekolah

Diharapkan penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *wordwall* dapat menjadi masukan berharga bagi upaya peningkatan mutu sekolah, karena melalui model ini proses belajar mengajar menjadi lebih inovatif sehingga mampu menghasilkan capaian belajar peserta didik yang lebih optimal.

##### b. Bagi Pendidik

Melalui model *discovery learning* berbantuan *wordwall*, pendidik dapat lebih mudah menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Pendidik dapat meningkatkan kreativitas dalam mengelola pembelajaran dengan memanfaatkan media digital secara optimal.

c. Bagi Peserta Didik

Melalui model *discovery learning* berbantuan *wordwall*, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi hak dan kewajiban. Pembelajaran berlangsung secara aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta didik terdorong untuk menemukan sendiri contoh-contoh hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka, tetapi juga menumbuhkan motivasi, rasa tanggung jawab, serta sikap menghargai hak orang lain.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dijadikan sumber informasi dan tambahan referensi untuk penelitian lebih dalam mengenai model pembelajaran *discovery learning* dan penggunaan media *wordwall* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Hasil Belajar

##### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui suatu proses pembelajaran. Intang Sappaile dan Pristiwaluyo (2022) mengatakan kemampuan ini menjadi indikator utama untuk menilai sejauh mana peserta didik berhasil dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, Wirda dan Ulummudin (2020) mengatakan hasil belajar juga berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan oleh pendidik.

Sejalan dengan pandangan tersebut Lestari (2021) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan bentuk penilaian akhir yang diperoleh individu melalui suatu proses pembelajaran yang dilakukan secara terus-menerus dan berulang. Dalam perspektif yang sama, Supit (2023) mengemukakan bahwa hasil belajar mencerminkan perubahan dalam diri individu, baik dalam sikap maupun perilaku. Perubahan ini mencakup tiga domain utama dalam taksonomi tujuan pembelajaran, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan bentuk akhir dari proses pembelajaran yang menunjukkan keberhasilan peserta didik dalam memahami materi, ditandai dengan perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah proses pembelajaran.

## b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar

Pencapaian hasil belajar tidak terlepas dari pengaruh berbagai faktor yang saling berkaitan dan membentuk pengalaman belajar peserta didik. Wirda dan Ulummudin (2020) mengatakan faktor-faktor tersebut dapat bersumber dari diri individu maupun dari lingkungannya, yang secara bersama-sama menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

Wibowo dkk (2021) menyatakan

Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi aspek fisiologis seperti kondisi jasmani atau kelainan genetik yang menghambat penerimaan pelajaran, serta aspek psikologis seperti minat dan motivasi belajar. Faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah, seperti kurangnya perhatian dan motivasi dari orang tua, pandangan bahwa pendidikan bukan prioritas, materi pelajaran yang sulit dipahami, serta metode mengajar yang kurang menarik. Kedua faktor ini saling berkaitan dan memengaruhi keberhasilan belajar peserta didik.

Menurut Yandi dkk (2023) menyebutkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh pemanfaatan sumber belajar, lingkungan sekolah, dan budaya sekolah. Sumber dan lingkungan belajar yang optimal serta budaya sekolah yang positif akan mendukung pencapaian belajar peserta didik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Siregar (2024) mengemukakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua faktor, yaitu:

1. Faktor Internal
  - a. Intelegensi peserta didik  
Intelegensi adalah kemampuan untuk beradaptasi, mengolah konsep abstrak, dan memahami hubungan dengan cepat. Semakin tinggi tingkat intelegensi peserta didik, semakin besar peluang mereka untuk berhasil dalam belajar.
  - b. Sikap peserta didik  
Sikap (*attitude*) adalah kecenderungan dalam diri seseorang yang bersifat afektif untuk merespons suatu objek, baik dengan cara positif maupun negatif. Peserta didik yang memiliki sikap positif, seperti menyukai mata pelajaran yang diberikan pendidik, akan lebih mudah mengikuti proses belajar. Sebaliknya, sikap negatif, seperti

ketidaksukaan terhadap mata pelajaran, dapat menghambat kelancaran pembelajaran.

c. Minat peserta didik

Minat adalah kecenderungan psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan hal-hal yang mereka sukai. Dalam pembelajaran, peserta didik dengan minat tinggi akan lebih memusatkan perhatian dan berusaha lebih giat, sehingga lebih berpeluang meraih hasil belajar yang optimal.

d. Motivasi Peserta Didik

Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar peserta didik

2. Faktor Eksternal

a. Lingkungan keluarga

Keberhasilan belajar anak dipengaruhi oleh berbagai kondisi keluarga, terutama dari orang tua. Faktor-faktor seperti perhatian dan bimbingan yang diberikan, keharmonisan hubungan, keakraban dengan anak, serta suasana rumah yang tenang, semuanya berkontribusi pada pencapaian hasil belajar anak.

b. Lingkungan sekolah

Keberhasilan belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan sekolah, termasuk metode mengajar, hubungan sosial, ketersediaan sarana belajar, serta kondisi rumah. Apabila lingkungan dan fasilitas tidak mendukung, hal ini dapat menghambat proses belajar dan menurunkan pencapaian hasil belajar peserta didik.

Dari berbagai pendapat tentang faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar, peneliti menyimpulkan bahwa baik faktor internal maupun eksternal berpengaruh terhadap pencapaian belajar peserta didik.

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan salah satu faktor eksternal, karena penggunaan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

## 2. Teori Belajar

Teori belajar merupakan suatu konsep yang menjelaskan bagaimana proses belajar mengajar berlangsung antara pendidik dan peserta didik, termasuk dalam merancang serta menerapkan metode pembelajaran yang digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Teori belajar bersifat deskriptif karena tujuan utama teori belajar adalah menjelaskan proses belajar. Teori belajar menurut Herliyani (2010) dalam bukunya terdiri dari 4 teori, yaitu:

### a. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik menekankan bahwa belajar terjadi melalui hubungan stimulus dan respons. Perubahan perilaku yang tampak dianggap sebagai indikator keberhasilan belajar,

### b. Teori Belajar Kognitivistik

Teori ini berfokus pada proses mental internal yang berlangsung ketika peserta didik menerima, mengorganisasi, dan mengolah informasi. Belajar dipandang sebagai proses aktif yang dipengaruhi oleh struktur kognitif individu, sehingga hasil belajar tidak hanya berupa respons, tetapi juga pemahaman dan kemampuan berpikir.

### c. Teori Belajar Humanistik

Teori ini berfokus pada perkembangan pengetahuan dari perspektif kepribadian manusia. Belajar dipandang sebagai proses menuju aktualisasi diri, di mana pengalaman belajar harus mampu membantu peserta didik tumbuh sebagai pribadi yang utuh dan mandiri.

### d. Teori Belajar Konstruktivistik

Teori konstruktivistik adalah suatu teori belajar yang menekankan para peserta didik sebagai pembelajar tidak menerima begitu saja pengetahuan yang mereka dapatkan, tetapi mereka secara aktif membangun pengetahuan secara individual. Dengan demikian belajar menurut teori konstruktivisme bukanlah sekadar menghafal, akan tetapi proses mengkonstruksi

Teori belajar menurut Atmowardoyo (2023) yaitu:

1. Teori Belajar Behavioristik, belajar dipandang sebagai perubahan tingkah laku yang dapat diamati sebagai akibat dari adanya stimulus dan respons.
2. Teori Belajar Kognitivistik, belajar merupakan proses memperoleh dan mengorganisasi pengetahuan melalui aktivitas mental, sehingga informasi dapat dipahami, diingat, dan digunakan kembali.
3. Teori Belajar Humanistik, belajar dianggap sebagai proses untuk mengembangkan potensi diri secara optimal, sehingga individu mampu menjadi pribadi yang mandiri dan utuh.
4. Teori Belajar Konstruktivistik, belajar dipahami sebagai proses membangun sendiri pengetahuan melalui pengalaman nyata dan interaksi sosial, dengan pendidik berperan sebagai fasilitator.

Teori belajar menurut Wahab dan Rosnawati (2021) terdiri dari 3 diantaranya yaitu, teori behavioristik, teori kognitif dan teori konstruktivistik.

Dari beberapa pendapat mengenai teori belajar dapat dikatakan teori belajar terdiri dari teori behavioristik, kognitif, konstruktivisme dan humanistik. Peneliti menggunakan teori konstruktivisme sebagai landasan dalam penelitian ini karena dengan menggunakan teori belajar konstruktivisme dapat menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Herliyani (2010) bahwa pengetahuan yang diperoleh melalui proses mengkonstruksi oleh setiap individu akan memberikan makna mendalam atau lebih dikuasai dan lebih lama tersimpan atau diingat dalam setiap individu.

### **3. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

#### **a. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya memahami dan melaksanakan hak serta kewajiban sebagai warga negara. Hariyanto (2022) mendefinisikan PPKn sebagai ilmu kewarganegaraan yang membicarakan, setidaknya dua hal yaitu, hubungan manusia dengan manusia lain dalam organisasi sosial ekonomi, dan politik serta individu dengan negara.

Wati dan Alhudawi (2023) berpendapat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang berlandaskan prinsip demokrasi, dengan tujuan membekali masyarakat kemampuan berpikir kritis serta bertindak secara demokratis. Atikah (2024) mengatakan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mendorong setiap individu untuk bertindak sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa. Mengingat perannya yang sangat penting, pendidikan ini diterapkan sejak jenjang paling awal hingga perpendidikan tinggi, guna membentuk generasi penerus yang kompeten dan siap mengemban peran dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Sejalan dengan itu Adawiyah (2022) mengemukakan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan proses pendidikan yang dirancang secara sistematis untuk memudahkan peserta didik mempelajari dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila serta pengetahuan kewarganegaraan, sehingga menjadi landasan dalam pembentukan sikap, integritas pribadi, dan perilaku sehari-hari sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dipahami bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang mempelajari nilai-nilai Pancasila, prinsip demokrasi, serta hak dan kewajiban warga negara untuk membentuk generasi berkarakter, kritis, bertanggung jawab, dan aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

## b. Tujuan Pembelajaran PPKn di SD

Pendidikan Kewarganegaraan pada jenjang sekolah dasar merupakan tahap awal pengembangan pengetahuan dan keterampilan yang bermanfaat bagi peserta didik dalam perkembangan pribadi mereka. Hariyanto (2022) dalam bukunya mengatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*) bertujuan untuk membentuk karakter bangsa Indonesia, mengembangkan kemampuan warga agar mampu berpartisipasi secara baik dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sulistiawati (2023) mengatakan pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan pada jenjang dasar berperan penting dalam membekali peserta didik agar mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pembelajaran ini menekankan pada pembentukan karakter peserta didik yang selaras dengan nilai-nilai luhur Pancasila dan jati diri bangsa Indonesia.

Tujuan pembelajaran PPKn di SD menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi:

- a. Mampu berpikir kritis dan logis dalam menanggapi berbagai permasalahan kewarganegaraan.
- b. Berperan aktif, bertanggung jawab, dan bertindak cerdas dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta memiliki sikap anti korupsi.
- c. Mengembangkan diri secara positif dan demokratis sesuai karakter bangsa Indonesia, sehingga mampu hidup berdampingan dengan bangsa lain.
- d. Menjalin hubungan dengan bangsa lain dalam kancah global, baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Anugrah dan Rahmat (2024) mengatakan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dimaksudkan untuk membangun potensi setiap orang untuk menjadi warga negara Indonesia yang bermoral, cerdas, berpartisipasi, dan bertanggung jawab. Selain itu, PPKn secara teoritis dirancang sebagai pembelajaran yang memuat dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang saling terintegrasi dalam konteks

substansi konsep, ide, nilai, dan moral Pancasila, serta kewarganegaraan yang demokratis. Sejalan dengan itu, Atikah (2024) mengatakan bahwa melalui pembelajaran PPKn, peserta didik diajarkan tentang pentingnya nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana mengaplikasikannya dalam berbagai situasi.

Berdasarkan pemaparan tersebut, Pendidikan Kewarganegaraan pada jenjang sekolah dasar merupakan proses pembelajaran yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Pembelajaran ini mengintegrasikan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk membekali peserta didik agar mampu mengamalkan nilai Pancasila dan berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

### **c. Hak dan Kewajiban**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran wajib di tingkat sekolah dasar yang berperan penting dalam membentuk karakter serta menumbuhkan wawasan kebangsaan peserta didik sejak usia dini. Salah satu pokok materi dalam PPKn adalah pemahaman mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara. Menurut Kogoya (2013) hak diartikan sebagai segala sesuatu yang pantas diterima oleh seseorang, sekelompok orang, organisasi, instansi, maupun pemerintah suatu negara. Adapun kewajiban adalah segala sesuatu yang wajib dilaksanakan oleh seseorang dalam hubungannya dengan kepentingan diri pribadi, alam semesta, masyarakat, bangsa dan negara, serta perannya sebagai makhluk Tuhan. Hak warga negara adalah kekuasaan warga negara untuk melakukan sesuatu berdasarkan hukum. Farahdiba (2021) menyebutkan bahwa hak tersebut merupakan keistimewaan yang menuntut perlakuan setara bagi seluruh warga. Adapun kewajiban warga negara bersifat mutlak dan tidak boleh diabaikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, maupun bernegara. Kewajiban ini mencakup sikap dan tindakan yang perlu

dilaksanakan oleh warga, sejalan dengan keistimewaan yang dimiliki bersama. Kewajiban warga negara juga dapat diartikan sebagai sikap atau tindakan yang harus dilakukan warga negara sesuai dengan keistimewaan warga negara lainnya.

Rianawati (2022) mengatakan hak adalah segala hal yang seharusnya diterima oleh setiap individu sejak lahir, sedangkan kewajiban diartikan sebagai segala sesuatu yang wajib dilakukan oleh individu sebagai bagian dari warga negara. Pelaksanaan kewajiban bertujuan agar setiap orang dapat memperoleh hak yang layak diterima.

Pada jenjang awal pendidikan formal, khususnya di kelas III SD, merupakan waktu yang tepat bagi peserta didik untuk mempelajari dan memahami hak serta kewajiban mereka sebagai pelajar. Purba (2024) mengatakan bahwa hak dan kewajiban peserta didik saling berkaitan dan berperan penting dalam menegakkan kedisiplinan. Selain itu, Novita Sari (2021) menyatakan bahwa pemahaman yang mendalam tentang hak dan kewajiban sejak jenjang sekolah dasar mampu membentuk kesadaran serta rasa tanggung jawab peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik.

Berdasarkan uraian pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa hak dan kewajiban merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Hak adalah segala hal yang pantas diterima setiap individu sejak lahir, sedangkan kewajiban adalah tugas atau tanggung jawab yang harus dilaksanakan sebagai anggota masyarakat dan warga negara.

#### 4. Model Pembelajaran

##### a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka atau rancangan sistematis yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memandu pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Musyawir dan Ismail (2022) mengatakan model pembelajaran adalah sebuah rencana atau pola yang bisa digunakan oleh pendidik untuk menyusun kurikulum, merancang materi ajar, dan membimbing jalannya pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Sejalan dengan pendapat tersebut Salamun dkk (2023) mengatakan model pembelajaran dapat diartikan sebagai gambaran atau uraian mengenai rancangan pembelajaran yang mencakup tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan proses belajar, hingga kegiatan setelah pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi untuk membantu dalam penyusunan kurikulum, pengelolaan materi pelajaran, pengaturan aktivitas peserta didik, pemberian arahan bagi pendidik, pengaturan suasana dan lingkungan belajar yang kondusif, serta mengarahkan proses pembelajaran menuju tujuan yang diinginkan.

Kurniasih dkk (2022) mengatakan model pembelajaran memberikan arahan umum yang terstruktur namun tetap fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih spesifik. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai panduan pilihan artinya pendidik dapat memilih model yang paling sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan atau pola konseptual yang disusun secara sistematis dan berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran.

## b. Model *Discovery Learning*

*Discovery learning method* adalah gaya belajar aktif dan langsung yang dikembangkan oleh Jerome Bruner pada tahun 1960-an. Bruner menekankan bahwa pembelajaran harus dilakukan dengan praktik atau *learning by doing*. Salamun dkk (2023) mengatakan *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran konstruktivistik berbasis inkuiri yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pemecahan masalah. Melalui model ini, peserta didik mengintegrasikan pengalaman sebelumnya dan pengetahuan yang telah dimiliki untuk menemukan fakta, memahami keterkaitan antar konsep, serta membangun pemahaman baru. Pengetahuan yang diperoleh melalui proses penemuan cenderung lebih bermakna dan mudah diingat oleh peserta didik.

Anjaeni (2021) mengemukakan bahwa pembelajaran yang melibatkan proses menemukan secara mandiri memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan dengan cara yang lebih bermakna, sehingga pengetahuan tersebut lebih mudah diaktualisasikan dalam konteks pemecahan masalah. Sejalan dengan itu, Marisya dan Sukma, (2020) mengatakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* atau pembelajaran penemuan dapat dimaknai sebagai suatu pendekatan belajar yang menekankan pemahaman terhadap konsep, makna, serta hubungan antar informasi melalui proses berpikir intuitif, yang pada akhirnya mengarahkan peserta didik pada perumusan suatu kesimpulan. Pada proses ini, peserta didik secara aktif dilibatkan dalam eksplorasi dan pemrosesan informasi dengan mengandalkan kemampuan kognitifnya, seperti berpikir analitis, reflektif, dan kreatif.

Hal tersebut sependapat dengan Prasetyo dan Kristin (2020) yang mengatakan bahwa model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses menemukan dan menyelidiki pemecahan suatu masalah secara

mandiri. Keterlibatan tersebut membuat pengetahuan yang diperoleh tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga lebih mudah dipahami dan diingat dalam jangka panjang, karena diperoleh melalui proses berpikir dan pengalaman belajar langsung.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang menekankan keterlibatan aktif dalam proses menemukan, menyelidiki, dan membangun pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman langsung. Model ini mendorong peserta didik untuk menggunakan kemampuan berpikir kritis, analitis, reflektif, dan kreatif dalam memahami konsep, makna, serta hubungan antar informasi. Melalui keterlibatan aktif tersebut, pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan mudah diingat dalam jangka panjang karena diperoleh bukan melalui penerimaan pasif, melainkan melalui proses eksploratif yang kontekstual dan aplikatif.

### c. Tujuan Model *Discovery Learning*

Tujuan model *discovery learning* menurut Hosnan (2014) antara lain:

- 1) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- 2) Melatih peserta didik menemukan pola pada situasi konkret maupun abstrak serta memperkirakan informasi tambahan.
- 3) Mengembangkan keterampilan merumuskan pertanyaan yang jelas dan memanfaatkannya untuk memperoleh informasi.
- 4) Membiasakan peserta didik bekerja sama secara efektif, berbagi informasi, dan menghargai ide orang lain.
- 5) Menghasilkan pemahaman konsep, prinsip, dan keterampilan yang lebih bermakna serta mudah ditransfer ke situasi baru.

Adapun tujuan model *discovery learning* menurut Dehong (2020) diuraikan sebagai berikut.

- 1) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami proses bagaimana pengetahuan itu diperoleh,
- 2) Mendorong partisipasi peserta didik secara optimal,
- 3) Mendorong terjadinya proses berpikir tingkat tinggi.

Selanjutnya, tujuan model *discovery learning* menurut Meliyanti dkk (2018) terdiri dari:

- 1) Pembelajaran dengan model *discovery learning* memberikan peluang bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam setiap tahap proses pembelajaran,
- 2) Melalui *discovery learning*, peserta didik didorong untuk menemukan pola atau hubungan baik dalam konteks yang konkret maupun abstrak, sehingga mereka mampu memahami konsep secara lebih mendalam.
- 3) Peserta didik dapat belajar dengan merumuskan strategi tanya jawab dengan menggunakan tanya jawab disini untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- 4) Penerapan model *discovery learning* mendorong peserta didik untuk berdiskusi secara aktif, saling berbagi informasi, serta menghargai dan mempertimbangkan pendapat orang lain dalam membangun pemahaman bersama.
- 5) Konsep, dan prinsip yang diperoleh melalui proses penemuan cenderung lebih bermakna dan bertahan lama dalam ingatan

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *discovery learning* adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik agar terlibat secara aktif dalam proses menemukan pengetahuan, memahami konsep secara mandiri, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kreatif. Model ini juga bertujuan untuk melatih peserta didik dalam merumuskan pertanyaan, menemukan pola dalam berbagai konteks, berdiskusi secara kolaboratif, serta memperoleh pemahaman yang mendalam dan bermakna, sehingga hasil belajar lebih mudah diingat dan diterapkan dalam kehidupan nyata.

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

Secara umum model *discovery learning* terdiri dari serangkaian langkah yang harus diikuti dalam proses pembelajaran. Menurut Kelana dan Wardani (2021) langkah-langkah model *discovery learning* antara lain sebagai berikut.

**Tabel 2. Langkah-langkah Model *Discovery Learning***

Langkah-langkah	Kegunaan
<i>Stimulation</i> (Stimulasi)	Peserta didik dihadapkan pada situasi yang menimbulkan kebingungan. Pendidik tidak langsung memberi penjelasan, melainkan memancing rasa ingin tahu melalui pertanyaan, anjuran membaca, atau aktivitas belajar.
<i>Problem Statement</i> (Identifikasi Masalah)	Peserta didik mengidentifikasi berbagai masalah yang relevan, lalu memilih salah satu untuk dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
<i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)	Peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai sumber seperti literatur, observasi, wawancara, eksperimen, dan kegiatan lain untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan hipotesis.
<i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)	Data dan informasi yang terkumpul diolah melalui penafsiran, klasifikasi, tabulasi, analisis, dan perhitungan sehingga menghasilkan temuan tertentu.
<i>Verification</i> (Pembuktian)	Peserta didik memeriksa kebenaran hipotesis dengan membandingkan data hasil analisis. Proses ini mengarahkan pada penemuan konsep, teori, atau pemahaman.
<i>Generalization</i> (Menarik Kesimpulan)	Peserta didik menarik kesimpulan dari hasil verifikasi untuk dijadikan prinsip umum yang berlaku pada situasi atau masalah sejenis.

Sumber: Kelana dan Wardani (2021)

Adapun Langkah-langkah model *discovery learning* menurut Salamun dkk (2023) adalah sebagai berikut.

- 1) Orientasi  
Pendidik menyajikan masalah agar peserta didik berlatih mengklasifikasi, membuat kode, mendefinisikan istilah, serta menafsirkan informasi.
- 2) Pembuatan Hipotesis  
Peserta didik memberikan dugaan awal dan argumentasi rasional berdasarkan masalah yang diberikan.
- 3) Pengujian Hipotesis  
Peserta didik mengamati, mengumpulkan data, dan menganalisis untuk membuktikan hipotesis awal.
- 4) Penarikan Kesimpulan  
Peserta didik menyimpulkan hasil berdasarkan data dan analisis, serta menghubungkan dengan materi pembelajaran.
- 5) Regulasi  
Pendidik dan peserta didik mereview hasil percobaan untuk memberi umpan balik dan mengevaluasi kinerja peserta didik.

Penerapan model *discovery learning* menempatkan pendidik sebagai pendamping yang memfasilitasi proses eksplorasi dan memotivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Berdasarkan pendapat Sekarsari dkk (2023) model ini dilaksanakan melalui enam tahapan utama, yaitu sebagai berikut.

- 1) Stimulasi (*Stimulation*)  
Pada tahap ini, pendidik memberikan rangsangan awal untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik. Rangsangan dapat berupa pertanyaan pemantik, gambar, cerita, video, permainan, atau fenomena yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Tujuannya adalah agar peserta didik tertarik untuk mengetahui lebih lanjut dan terdorong untuk mencari jawaban sendiri.
- 2) Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)  
Peserta didik diberi kesempatan oleh pendidik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan ajar, kemudian peserta didik memilih salah satu untuk kemudian dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
- 3) Pengumpulan Data (*Data Collection*)  
Pada tahap ini, peserta didik mencari dan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang berkaitan dengan masalah yang sudah dirumuskan. Data dapat diperoleh dari buku, pengalaman pribadi, lingkungan sekitar, diskusi kelompok,

atau media pembelajaran yang disediakan pendidik. Kegiatan ini melatih peserta didik untuk aktif mencari pengetahuan dan tidak hanya menerima informasi secara pasif.

4) Pengolahan Data (*Data Processing*)

Data dan informasi yang sudah dikumpulkan kemudian diolah oleh peserta didik. Pengolahan data dapat dilakukan dengan cara mengklasifikasikan, membandingkan, menganalisis, atau mendiskusikan informasi yang ada sehingga dapat ditemukan hubungan antara data dengan masalah yang sedang diteliti. Tahap ini melatih peserta didik berpikir kritis dan logis dalam memaknai data yang diperoleh.

5) Pembuktian (*Verification*)

Tahap ini merupakan proses memeriksa kembali kebenaran hasil pengolahan data. Peserta didik membandingkan informasi yang sudah dianalisis dengan hipotesis awal yang telah dibuat. Melalui proses ini, peserta didik dapat mengetahui apakah hipotesis yang mereka buat benar atau perlu diperbaiki serta membantu peserta didik lebih teliti dalam menarik kesimpulan.

6) Menarik Kesimpulan (*Generalization*)

Pada tahap terakhir, peserta didik menarik kesimpulan dari hasil pembelajaran. Kesimpulan ini bersifat umum, berupa prinsip, konsep yang berlaku untuk semua kejadian dan masalah yang sama dengan tetap memperhatikan hasil verifikasi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa dalam menerapkan model *discovery learning* ini memiliki enam langkah yaitu stimulasi (*stimulation*), identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*) dan menarik kesimpulan (*generalization*). Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori dari Kelana dan Wardani (2021) sebagai landasan untuk mengimplementasikan sintak model *discovery learning*.

**e. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning***

Model pembelajaran *discovery learning* menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan konsep, prinsip, dan hubungan melalui proses eksplorasi serta pemecahan masalah.

Pengimplementasian model pembelajaran *discovery learning* tentu memiliki kelebihan maupun kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan model *discovery learning* menurut Musyawir dan Ismail (2022) sebagai berikut.

- 1) Memberikan dukungan agar peserta didik lebih semangat dan percaya diri dalam belajar.
- 2) Mudah diterapkan dan disesuaikan dengan berbagai situasi pembelajaran.
- 3) Dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, tidak terbatas pada satu bidang saja.
- 4) Materi yang dipelajari mudah dihubungkan dengan kehidupan nyata peserta didik.
- 5) Membantu peserta didik berpikir lebih logis dan mampu menarik kesimpulan.
- 6) Mendorong peserta didik untuk menguasai keterampilan sesuai tujuan pembelajaran.
- 7) Ilmu yang didapat lebih mudah diingat dan menjadi bagian dari pemahaman peserta didik.
- 8) Menumbuhkan minat dan semangat belajar yang lebih tinggi.
- 9) Membantu peserta didik berkembang sesuai dengan kemampuan dan bakatnya.
- 10) Membuat peserta didik lebih yakin pada diri sendiri dalam proses belajar.
- 11) Meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar.
- 12) Mendorong peserta didik berpikir kreatif dan menemukan sendiri konsep yang dipelajari.

Selain kelebihan yang telah diuraikan di atas, terdapat kekurangan model *discovery learning* antara lain:

- 1) Peserta didik harus memiliki kesiapan, keberanian, dan keinginan dalam hal menyelidiki dan mengetahui keadaan sekelilingnya dengan optimal,
- 2) Penerapan pada kelas yang besar kurang efektif,
- 3) Dibutuhkan waktu yang banyak dalam proses pembelajarannya dibanding dengan pembelajaran yang didominasi dengan pemberian informasi langsung kepada peserta didik

- 4) Peserta didik yang tidak terbiasa dengan model pembelajaran Discovery akan merasa kesulitan sampai adanya peningkatan keterampilan dalam bertanya

Salah satu keunggulan utama model *discovery learning* terletak pada kemampuannya menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik dalam memecahkan masalah secara mandiri. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Sekarsari dkk (2023) mengatakan kelebihan model *discovery* antara lain:

- 1) Membantu peserta didik meningkatkan rasa percaya diri
- 2) Memberi peluang untuk berkembang dan maju sesuai potensi masing-masing
- 3) Memungkinkan mereka belajar dengan metode baru
- 4) Mendorong keaktifan
- 5) Memperteguh pendirian
- 6) Menimbulkan rasa puas ketika berhasil memecahkan masalah.

Sesuai dengan penerapannya, model ini memiliki beberapa kekurangan, seperti memerlukan waktu yang relatif lama, tidak semua peserta didik mampu menemukan Solusi atau memecahkan masalah, serta adanya peserta didik yang kurang fokus selama proses pembelajaran.

Natalisa (2025) mengatakan kekurangan dan kelebihan model *discovery learning* adalah kemampuan peserta didik dalam mengorganisasikan suatu permasalahan menjadi konsep atau ide, sehingga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Keterlibatan langsung ini membantu peserta didik membentuk pemahaman baru yang lebih melekat dalam ingatan. Namun, penerapannya menuntut pendidik memiliki kemampuan membimbing yang optimal, karena perannya harus bertransformasi dari sumber pengetahuan utama menjadi fasilitator, motivator, dan pendamping dalam proses belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mampu meningkatkan rasa percaya diri, motivasi, kreativitas, keaktifan, serta membantu peserta didik mengaitkan materi dengan kehidupan nyata dan membentuk pemahaman yang lebih mendalam. Meskipun demikian, model ini memiliki tantangan seperti membutuhkan waktu yang lebih lama, kurang efektif pada kelas besar, perbedaan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, dan tuntutan bagi pendidik untuk berperan optimal sebagai fasilitator, motivator, serta pembimbing.

## 5. Media Pembelajaran

Kata media dalam bahasa latin adalah bentuk jamak dari kata "medium", yang secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar". Menurut *Association of Education Communication Technology (AECT)* media dapat didefinisikan sebagai semua jenis dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian pesan. Pagarra dan Syawaludin (2022) media pembelajaran adalah segala bentuk peralatan atau instrumen yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara dalam proses penyampaian materi, dengan tujuan agar pesan pembelajaran dapat diterima peserta didik secara tepat, jelas, dan efektif.

Sejalan dengan itu, Ani Daniyati dkk (2023) mengatakan media pembelajaran adalah segala bentuk sarana, baik berupa manusia, objek, maupun lingkungan sekitar, yang dimanfaatkan untuk menyampaikan a menyalurkan pesan dalam proses belajar, sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Yusup dkk (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat digunakan untuk merangsangnya

untuk belajar. Menurut Tafonao (2018) media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana, baik yang bersifat fisik maupun teknis, yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat lebih mudah tercapai.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana atau perantara, baik berupa manusia, objek, lingkungan, maupun komponen fisik dan teknis, yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau materi, sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

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

Pengelompokkan atau jenis-jenis media pembelajaran menurut Pagarra H dan Syawaludin (2022) diklasifikasikan sebagai berikut.

- 1) Media visual  
Media visual adalah jenis media yang menggunakan indra penglihatan seperti buku, jurnal, peta, dan gambar.
- 2) Media audio  
Media audio merupakan media yang menyampaikan informasi melalui saluran pendengaran, tanpa melibatkan unsur visual. Contoh media ini antara lain tape recorder dan radio.
- 3) Media audio-visual  
Media audio-visual mencakup media yang menggabungkan unsur suara dan gambar secara bersamaan, seperti film, video, dan program televisi.
- 4) Multimedia  
Multimedia adalah jenis media yang mengintegrasikan berbagai bentuk media dan perangkat secara bersamaan dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Menurut Fadilah dkk (2023) jenis media meliputi media visual, media audio, media audio visual. Sastafiana dkk (2024) berpendapat jenis media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu:

- 1) Media cetak  
Media cetak adalah media pembelajaran yang berbentuk bahan tertulis atau tercetak, misalnya buku, modul, brosur, leaflet, lembar kerja peserta didik, dan handout. Media ini mudah diperoleh, relatif murah, serta dapat digunakan kapan saja untuk mendukung proses belajar.
- 2) Media pameran (display)  
Media pameran adalah media yang digunakan dengan cara menampilkan atau memamerkan benda nyata (realita), benda tiruan (model dan replika), diorama, maupun kit. Media ini bertujuan memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik melalui tampilan langsung di ruang kelas atau lingkungan belajar.
- 3) Media audio  
Media audio merupakan media pembelajaran yang menyajikan pesan melalui lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non-verbal, dan hanya dapat ditangkap dengan indera pendengaran. Contohnya radio, laboratorium bahasa, kaset audio, CD, hingga format digital seperti MP3/MP4.
- 4) Media visual  
Media visual adalah media yang menampilkan informasi dalam bentuk tampilan visual, baik yang *non-projected* (gambar, grafik, poster, tabel) maupun yang *projected* (slide, OHP, foto digital, proyeksi LCD). Media ini efektif untuk memperjelas ide abstrak menjadi lebih konkret.
- 5) Multimedia  
Multimedia adalah media digital yang menggabungkan teks, gambar, animasi, suara, dan video dalam satu kesatuan. Dengan karakter interaktifnya, multimedia memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.
- 6) Perangkat komputer.  
Media komputer adalah media berbasis teknologi informasi yang tidak hanya berfungsi sebagai perangkat untuk menyajikan materi, tetapi juga memungkinkan komunikasi global, akses informasi, serta interaksi melalui internet maupun intranet. Contohnya pembelajaran berbasis e-learning, aplikasi pendidikan, dan perangkat lunak interaktif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan media pembelajaran terbagi menjadi media cetak, media pameran, media visual, media audio, media audio-visual, multimedia, dan media komputer. Peneliti memilih media *wordwall* sebagai media pembelajaran yang termasuk dalam kategori jenis media komputer berbasis multimedia yang menggabungkan visual, audio, animasi dan teknologi untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Pagarra H dan Syawaludin (2022) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik, sehingga mampu mendorong munculnya motivasi belajar dalam diri mereka.
- 2) Materi pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik karena maknanya menjadi lebih jelas, yang memungkinkan mereka untuk menguasainya dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode pembelajaran lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak merasa bosan
- 4) Peserta didik memiliki kesempatan untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga melakukan berbagai kegiatan seperti mengamati, mendemonstrasikan, memamerkan, dan lainnya.

Selanjutnya, Fadilah (2023) mengemukakan manfaat media pembelajaran secara khusus antara lain:

- 1) Materi pembelajaran dapat disampaikan secara seragam kepada seluruh peserta didik.
- 2) Proses belajar menjadi lebih menarik bagi peserta didik.
- 3) Interaksi dalam pembelajaran meningkat.
- 4) Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat lebih efisien.
- 5) Hasil belajar peserta didik dapat mengalami peningkatan kualitas.
- 6) Peserta didik dapat menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap kegiatan belajar.
- 7) Peran pendidik berkembang menjadi lebih produktif dan positif.

Adapun manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

1. Media pembelajaran membantu memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga dapat mempercepat serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran mampu meningkatkan konsentrasi dan minat belajar peserta didik, serta mendorong munculnya motivasi dan terciptanya interaksi yang lebih nyata antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya.
3. Media pembelajaran berfungsi untuk mengatasi keterbatasan yang berkaitan dengan indera, ruang, dan waktu.
4. Melalui media pembelajaran, peserta didik dapat memperoleh pengalaman yang sama terkait berbagai peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjalinnya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungan di sekitarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa media memiliki beragam manfaat dalam mendukung proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik, khususnya dalam upaya mentransfer pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya bersifat penting, tetapi benar-benar memiliki peran krusial dalam membantu pendidik menyampaikan materi dengan lebih mudah serta memudahkan peserta didik dalam memahaminya. Saat ini, tersedia berbagai jenis media yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam bentuk audio, visual, maupun audio visual. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menguasai serta menentukan media yang paling sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

### c. Media Pembelajaran *Wordwall*

*Wordwall* merupakan media pembelajaran digital berbasis situs web yang menyediakan berbagai permainan edukatif interaktif, yang dirancang sebagai media ajar sekaligus alat evaluasi yang menyenangkan bagi peserta didik. Mustika dkk (2024) mengatakan *wordwall* adalah aplikasi berbasis website yang digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata dan mengelompokkan.

Susanto dan Nisa (2022) mengatakan *wordwall* merupakan media belajar berbasis digital yang menarik bagi peserta didik. Penggunaannya pun mudah dioperasikan dan dapat diakses secara fleksibel melalui *gadget* maupun laptop. Ash (2025) mengatakan *wordwall* juga memberikan kemudahan bagi pendidik untuk membuat berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan, roda acak, serta beragam bentuk latihan lainnya yang dapat digunakan secara langsung.

Pendapat yang sama dikemukakan oleh Lubis (2025) *wordwall* merupakan sebuah platform digital yang menawarkan beragam *template* permainan edukatif interaktif dan mudah digunakan. Melalui fitur-fiturnya, seperti kuis, teka-teki silang, hingga permainan labirin, *wordwall* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui situs *wordwall*, pendidik diberikan keleluasaan dalam menentukan jenis permainan yang akan disajikan kepada peserta didik. Salsabina Rahmadhani (2024) mengatakan ragam pilihan yang tersedia memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan aktivitas pembelajaran dengan kebutuhan serta minat peserta didik.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *wordwall* merupakan media pembelajaran digital yang interaktif dan fleksibel, yang memberikan kemudahan bagi pendidik dalam merancang dan menyajikan berbagai bentuk aktivitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

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

Penggunaan media pembelajaran *wordwall* didalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Salah satu kelebihan penggunaan *wordwall* di dalam kelas menurut Mustika dkk (2024) adalah kemudahan bagi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, baik pada jenjang sekolah dasar maupun pendidikan tinggi. Selain itu, *wordwall* juga dapat mengasah kreativitas peserta didik karena memungkinkan mereka untuk belajar sambil bermain, baik secara individu maupun berkelompok bersama teman-temannya.

Sejalan dengan itu Susanto dan Nisa (2022) mengatakan kelebihan penggunaan media pembelajaran *wordwall* adalah adanya fitur menarik yang disediakan *wordwall* dan bersifat fleksibel, mampu menarik minat peserta didik karena dikemas dalam bentuk permainan, dapat dimanfaatkan dalam semua mata pelajaran, serta mudah digunakan dalam pelaksanaannya.

Pendapat tersebut selaras dengan Nafian (2024) yang menyebutkan beberapa kelebihan dari *wordwall* antara lain:

- 1) *Wordwall* bersifat fleksibel dan cocok digunakan di semua jenjang sekolah.
- 2) Menarik dan tidak membosankan karena berbentuk permainan interaktif.
- 3) Mendorong penggunaan media yang kreatif dalam pembelajaran.
- 4) Meningkatkan minat belajar peserta didik secara efektif.
- 5) Dapat digunakan sebagai alat untuk evaluasi pembelajaran.
- 6) Kuis bisa dicetak dan dibagikan kepada peserta didik secara langsung.

Berdasarkan pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan kelebihan media *wordwall* adalah fleksibilitas penggunaan di berbagai jenjang pendidikan, tampilan yang menarik dan interaktif, mendorong kreativitas peserta didik, meningkatkan minat belajar, berfungsi sebagai media evaluasi, serta menyediakan fitur cetak untuk distribusi kuis secara langsung.

Adapun kekurangan penggunaan dari media pembelajaran *wordwall* menurut Mustika dkk (2024) adalah Penggunaan *wordwall* bergantung pada perangkat digital yang tidak selalu praktis untuk dibawa atau digunakan di berbagai situasi pembelajaran. Susanto dan Nisa (2022) berpendapat kekurangan *wordwall* terletak pada durasi waktu yang cukup panjang dalam pelaksanaannya. Tingginya antusiasme peserta didik menyebabkan kesulitan dalam pengelolaan kelas. Selain itu Herta (2023) mengatakan media ini bersifat visual sehingga terbatas pada tampilan tanpa dukungan audio serta memerlukan waktu yang relatif lama dalam proses pembuatannya.

Selanjutnya menurut Imanulhaq dan Pratowo (2022) kekurangan dari penggunaan media *wordwall* antara lain:

- 1) Penggunaan *wordwall* berisiko menimbulkan kecurangan karena peserta didik dapat memperoleh bantuan dari orang lain saat mengerjakan, namun tersebut dapat diminimalkan melalui fitur *timer* yang membatasi waktu pengerjaan kuis.
- 2) Bahasa yang digunakan pada *wordwall* umumnya menggunakan bahasa Inggris, sehingga pendidik perlu memberikan penjelasan terlebih dahulu.
- 3) Beberapa jenis kuis di *Wordwall* bersifat berbayar, sehingga akses penuh memerlukan biaya tambahan.

Berdasarkan uraian para ahli, dapat dikatakan bahwa media *wordwall* memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Kekurangan tersebut meliputi durasi pelaksanaan dan pembuatan yang relatif lama, bersifat visual tanpa dukungan audio, menggunakan bahasa Inggris yang dapat menyulitkan peserta didik jika

tidak didampingi oleh pendidik, berisiko menimbulkan kecurangan dalam pengerjaan kuis, serta memiliki beberapa fitur yang hanya tersedia dalam versi berbayar.

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

*Wordwall* merupakan suatu platform digital yang berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan *wordwall*, pendidik memiliki kemampuan untuk merancang berbagai bentuk aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif. Adapun Langkah-langkah penggunaan media *wordwall* menurut Mustika dkk., (2024) sebagai berikut.

- 1) Langkah 1: Membuat akun *wordwall*
  - a) Buka situs resmi *wordwall* <https://wordwall.net/> atau unduh aplikasi *Wordwall* di perangkat Anda
  - b) Klik tombol sign up atau daftar untuk membuat akun baru
  - c) Isi informasi yang diperlukan untuk membuat akun, anda juga dapat menggunakan akun Google untuk lebih mudah.
- 2) Langkah 2: Membuat aktivitas
  - a) Setelah masuk, klik tombol *create* atau buat untuk membuat aktivitas baru
  - b) Pilih jenis aktivitas yang ingin dibuat dari daftar pilihan yang tersedia
- 3) Langkah 3: Mengisi konten aktivitas
  - a) Berikan judul untuk aktivitas agar mudah dikenali oleh peserta didik.
  - b) Masukkan pertanyaan atau kata-kata yang relevan untuk aktivitas yang dipilih.
  - c) Dapat menambahkan gambar atau video untuk membuat aktivitas lebih menarik dan informatif.
  - d) Dapat menyesuaikan opsi dan pengaturan lainnya, seperti waktu, skor, dan kunci jawaban.
- 4) Langkah 4: Menyimpan dan membagikan aktivitas
  - a) Setelah selesai mengisi konten aktivitas, klik tombol “*save*” atau “simpan” untuk menyimpannya
  - b) Terakhir akan diberikan beberapa opsi untuk membagikan aktivitas, seperti tautan untuk dibagikan langsung, kode unik untuk dimasukkan siswa, atau menyematkan aktivitas ke situs web atau platform pembelajaran lainnya.

## B. Penelitian Relevan

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

1. Bagunda (2024), hasil penelitian menunjukkan model *discovery learning* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SD Muhammadiyah Kota Utara Kota Gorontalo.
2. Primantiko (2021), hasil penelitian menunjukkan bahwa model *discovery learning* memberikan pengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA SD Inpres 12 Kabupaten Sorong.
3. Nadia, D. O. (2022) hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, hal ini terbukti dari hasil post-test menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional.
4. Ayu, U. P., dan Muhajir, T. G. S. (2025), hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar PPKn peserta didik kelas IV SD.
5. Hendrizal (2021), menyatakan bahwa penerapan model *discovery learning* secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik usia 7–8 tahun mata pelajaran tematik yang berada di kelas II SD N 26 Jati Utara Kota Padang.

### C. Kerangka Berpikir

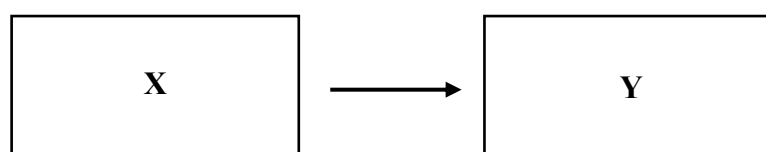
Agar arah penelitian ini lebih jelas, perlu disusun sebuah kerangka pikir. Menurut Puri (2024) kerangka berpikir merupakan suatu model konseptual yang menjelaskan keterkaitan antara teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai permasalahan yang signifikan. Penyusunan kerangka berpikir ini berfungsi untuk mempermudah peneliti dalam mengidentifikasi serta menganalisis hubungan atau pengaruh yang terjadi antara kedua variabel yang diteliti.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), khususnya kelas III memiliki peran penting dalam menanamkan pemahaman tentang keseimbangan antara hak yang dimiliki dan kewajiban yang harus dilaksanakan. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran masih cenderung berfokus pada penjelasan materi dari pendidik, sehingga ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi dan menemukan makna materi secara mandiri masih terbatas. Hal tersebut yang menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik. Hasil belajar menjadi salah satu indikator penting untuk menilai keberhasilan suatu proses pembelajaran. Pencapaian hasil belajar yang maksimal dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor internal serta faktor eksternal. Salah satu faktor eksternal hasil belajar adalah keterlaksanaan model pembelajaran.

Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar (*student center*), di mana mereka berperan aktif dalam mencari, mengolah, dan menemukan sendiri konsep yang dipelajari. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, model ini dipadukan dengan media *wordwall*, yaitu platform pembelajaran digital yang menyediakan beragam permainan edukatif seperti kuis interaktif, teka-teki, dan *matching games*. Kolaborasi antara *discovery learning* dan *wordwall* diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang menggabungkan proses penemuan konsep dengan pengalaman belajar yang

menyenangkan, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, termotivasi, dan memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi.

Berdasarkan pokok pikiran di atas, diyakini model *discovery learning* berbantuan *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik materi hak dan kewajiban pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada diagram kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

- X = Model *Discovery Learning* Berbantuan *Wordwall*  
(variabel bebas)
- Y = Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
(variabel terikat)
- XY = Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan *Wordwall*  
Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan  
Kewarganegaraan kelas III Sekolah Dasar

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut.

- $H_a$  : Terdapat pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III SDN 4 Metro Barat
- $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III SDN 4 Metro Barat

### III. METODE PENELITIAN

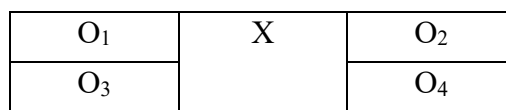
#### A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut Hermawan (2019) penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang objektif, induktif, dan ilmiah. Data yang diperoleh berupa angka, seperti skor atau nilai, atau pernyataan-pernyataan yang dinilai, dan dianalisis dengan analisis statistik. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment design*). Mustafa (2015) menyatakan bahwa metode ini memiliki sifat pengujian atau *validation*, yaitu menilai pengaruh satu variabel atau lebih terhadap variabel lainnya.

##### 2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *non-equivalent control group* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang memperoleh perlakuan khusus berupa penerapan model *discovery learning* dengan bantuan media *wordwall*, sedangkan kelompok kontrol berfungsi sebagai kelompok pembanding yang mendapatkan pembelajaran dengan model *discovery learning* tanpa menggunakan media. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok tersebut.



Gambar 2. *Non-equivalent Control Group Design*

Keterangan:

- O<sub>1</sub> = Pretes kelas eksperimen
- O<sub>2</sub> = Postes kelas eksperimen
- O<sub>3</sub> = Pretes kelas kontrol
- O<sub>4</sub> = Postes kelas kontrol
- X = Pemberian perlakuan

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah seluruh subjek penelitian yang memiliki sifat serupa, meskipun tingkat kesamaannya kecil, atau dengan kata lain seluruh individu yang akan dijadikan sebagai objek penelitian. Sugiyono (2017) menyatakan populasi merupakan sekumpulan objek atau subjek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti, untuk kemudian diteliti dan dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SD Negeri 4 Metro Barat tahun ajaran 2025/2026. Data populasi dalam penelitian ini sebagai berikut.

**Tabel 3. Populasi penelitian**

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
III A	9	6	15
III B	8	8	16
Jumlah			31

Sumber: Data Penulis (2025)

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian penarikan dari jumlah populasi. Menurut Soegiyono (2017) sampel merupakan sebagian elemen dari populasi yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling* (non-acak). Jenis sampel yang diterapkan adalah *sampling jenuh*, yakni teknik di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Pemilihan metode ini dilakukan karena jumlah populasi yang relatif kecil sehingga memungkinkan untuk melibatkan semua anggotanya.

Pertimbangan dipilihnya kelas III sebagai sampel penelitian adalah berdasarkan teori belajar perkembangan dan pertumbuhan peserta didik sekolah dasar. Teori belajar Piaget, anak yang berusia 9–10 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka sudah mampu berpikir logis dan memahami materi secara lebih mendalam. Dari sisi perkembangan, di usia ini peserta didik biasanya mulai tertarik pada tugas-tugas yang menantang dan menunjukkan antusiasme tinggi saat belajar. Sementara itu, dari aspek pertumbuhan, kemampuan fisik dan motorik mereka sudah cukup matang untuk terlibat dalam kegiatan seperti eksperimen, diskusi, maupun proyek kelompok.

Pertimbangan lainnya adalah dilihat dari data persentase penilaian ulangan harian mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III. Pemilihan kelompok eksperimen didasarkan pada ketuntasan yang lebih rendah, yang memungkinkan untuk mengamati peningkatan hasil belajar melalui penerapan model *discovery learning* menggunakan media pembelajaran *wordwall*.

## **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IIIA dan IIIB UPTD SD Negeri 4 Metro Barat yang beralamat di Jl. Soekarno Hatta No.74, Mulyojati, Kec. Metro Barat, Kota Metro, Prov. Lampung.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 sampai dengan selesainya penelitian.

### **3. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III A berjumlah 16 orang peserta didik dan kelas III B berjumlah 15 peserta didik di SD Negeri 4 Metro Barat.

## **D. Prosedur Penelitian**

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

### **1. Tahap Persiapan**

- a. Melakukan penelitian pendahuluan
- b. Memilih subjek penelitian yang akan dijadikan kelas kontrol dan eksperimen, yaitu peserta didik kelas III A dan III B UPTD SD Negeri 4 Metro Barat yang berjumlah 31 peserta didik
- c. Menyusun pemetaan capaian pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta modul ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- d. Menyusun kisi-kisi dan instrument penelitian
- e. Melakukan uji coba instrument penelitian
- f. Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang disusun valid serta reliabel atau tidak.

## 2. Tahap Pelaksanaan

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

## 3. Tahap Akhir

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

## E. Variabel Penelitian

Setiap penelitian memerlukan variabel, Amelia (2022) mengatakan variabel adalah karakteristik yang akan diobservasi dari satuan pengamatan. Terdapat dua variabel yang digunakan, yaitu:

### 1. Variabel Independen (Bebas)

Amelia (2022) mengatakan variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel terikat. Umumnya, variabel ini dimanipulasi, diamati, dan diukur untuk mengetahui hubungan atau pengaruhnya terhadap variabel lainnya. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas atau variabel independen ialah model *discovery learning* dengan media *wordwall* (X).

## 2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel terikat, yang juga disebut variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi hasil dari adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar PPKn kelas III Sekolah Dasar (Y).

## F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

### 1. Definisi Konseptual

#### a. Model *discovery learning* berbantuan *wordwall*

Model *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang menekankan keterlibatan aktif dalam proses menemukan, menyelidiki, dan membangun pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman langsung. Dengan bantuan media pembelajaran *wordwall* yang menghadirkan kombinasi visual bergerak dan audio, mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

#### b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bentuk akhir dari proses pembelajaran yang menunjukkan keberhasilan peserta didik dalam memahami materi, ditandai dengan perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah proses pembelajaran. Pada penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar pada ranah kognitif, yaitu hasil belajar PPKn pada materi hak dan kewajiban peserta didik.

## 2. Definisi Operasional

### a. Model *discovery learning* berbantuan *wordwall*

Model *discovery learning* berbantuan *wordwall* dalam penelitian ini di implementasikan melalui enam tahapan. Peneliti mengikuti langkah-langkah model *discovery learning* menurut Kelana dan Wardani (2021), yaitu:

1. Stimulasi (*Stimulation*)  
Peserta didik dihadapkan pada situasi yang menimbulkan kebingungan. Pendidik tidak langsung memberi penjelasan, melainkan memancing rasa ingin tahu melalui pertanyaan, anjuran membaca, atau aktivitas belajar.
2. Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)  
Peserta didik mengidentifikasi berbagai masalah yang relevan, lalu memilih salah satu untuk dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
3. Pengumpulan Data (*Data Collection*)  
Peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai sumber seperti literatur, observasi, wawancara, eksperimen, dan kegiatan lain untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan hipotesis.
4. Pengolahan Data (*Data Processing*)  
Data dan informasi yang terkumpul diolah melalui penafsiran, klasifikasi, tabulasi, analisis, dan perhitungan sehingga menghasilkan temuan tertentu.
5. Pembuktian (*Verification*)  
Peserta didik memeriksa kebenaran hipotesis dengan membandingkan data hasil analisis. Proses ini mengarahkan pada penemuan konsep, teori, atau pemahaman..
6. Menarik Kesimpulan (*Generalization*)  
Peserta didik menarik kesimpulan dari hasil verifikasi untuk dijadikan prinsip umum yang berlaku pada situasi atau masalah sejenis.

### **b. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini memfokuskan kemampuan peserta didik dalam ranah kognitif. Indikator ranah kognitif yang digunakan meliputi kemampuan mengingat (C1), memahami (C2) dan menerapkan (C3). Pengukuran ranah kognitif dilakukan dengan menggunakan instrumen tes yang diberikan pada awal pembelajaran (*pretest*) dan akhir pembelajaran (*posttest*).

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian. Teknik pengumpulan data adalah suatu prosedur yang dilakukan secara terstruktur guna memperoleh informasi yang diperlukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **1. Teknik Tes**

Wulandari (2024) menyatakan tes adalah suatu cara atau prosedur dalam pendidikan yang berfungsi untuk menilai serta mengukur kemampuan peserta didik, baik dalam ranah kognitif maupun psikomotor. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa skor kemampuan kognitif peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan yang diperoleh dari pretes dan postes.

### **2. Teknik Non Tes**

#### **a. Dokumentasi**

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapat data yang relevan adalah dokumentasi. Menurut Puri (2024), dokumentasi bertujuan untuk memperoleh data secara langsung dari lokasi penelitian, yang mencakup buku-buku terkait, peraturan, laporan kegiatan, foto, film dokumenter, serta berbagai data lain yang mendukung penelitian. Teknik ini dipakai untuk

mengumpulkan informasi mengenai nilai ulangan harian mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan peserta didik kelas III. Selain itu, dokumentasi juga dimanfaatkan untuk mendapatkan gambar atau foto yang merekam peristiwa selama proses penelitian berlangsung.

b. Observasi

Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengetahui atau menyelidiki tingkah laku non verbal yakni dengan menggunakan teknik observasi. Menurut Nasution (2021) observasi merupakan bentuk ungkapan, baik secara lisan maupun tulisan, yang berisi hasil pengamatan, peninjauan, serta pencatatan secara sistematis terhadap suatu objek berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan. Teknik pengumpulan data observasi ini dengan cara mengamati secara langsung dalam aktivitas belajar selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *wordwall*. Observasi dilaksanakan di SD Negeri 04 Metro Barat.

## H. Instrumen Penelitian

### 1. Instrumen Tes

Instrumen penelitian adalah perangkat yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pengumpulan data pada sebuah penelitian. Nurdayati dkk (2021) menyatakan instrumen penelitian memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas suatu penelitian, sebab validitas atau keabsahan data sangat bergantung pada mutu instrumen yang digunakan.

Tes dalam penelitian ini terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Peneliti menggunakan instrument berupa soal-soal tes berbentuk pilihan ganda. Sebelum tes diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, soal terlebih dahulu diuji coba pada kelas di luar sampel penelitian. Setelah dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya pembeda,

soal tersebut kemudian diberikan kepada seluruh peserta didik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk dikerjakan. Pada kelas sampel diterapkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *wordwall* dan dilanjutkan dengan postes. Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar.

**Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes**

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal
Peserta didik dapat mengidentifikasi dan melaksanakan aturan di sekolah dan lingkungan tempat tinggal.  Peserta didik dapat mengidentifikasi dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga di rumah dan sebagai peserta didik di sekolah.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan contoh aturan di sekolah</li> <li>• Menyebutkan contoh aturan di rumah dan lingkungan</li> <li>• Menyebutkan contoh hak dan kewajiban sebagai peserta didik di sekolah</li> <li>• Menyebutkan contoh hak dan kewajiban di rumah</li> </ul>	C1	4,5,10
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan makna aturan di sekolah dan lingkungan</li> <li>• Menjelaskan perbedaan antara hak dan kewajiban dirumah ataupun sekolah</li> <li>• Mengklasifikasikan contoh Tindakan sesuai hak/kewajiban</li> <li>• Menjelaskan akibat tidak melaksanakan kewajiban dirumah ataupun di sekolah</li> </ul>	C2	12,15,19,20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan sikap yang sesuai dengan</li> </ul>		

	aturan sekolah dan lingkungan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan contoh sikap dalam melaksanakan hak dan kewajiban di rumah</li> <li>• Menentukan contoh sikap dalam melaksanakan hak dan kewajiban di sekolah</li> <li>• Memilih tindakan tepat ketika terjadi pelanggaran aturan hak/kewajiban</li> </ul>	C3	21,24,25 26,27,28,29,30
--	--	----	----------------------------

Sumber: Peneliti (2025)

## 2. Instrumen Non Tes

Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini berisi sintak model *discovery learning* pada masing-masing tahapannya yang dinilai oleh observer. Untuk mempermudah kegiatan observasi, peneliti menyusun kisi-kisi sebagai berikut.

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

No	Indikator Keterlaksanaan	Aspek yang Diamati	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1	<i>Stimulation</i>	Pendidik memberikan pertanyaan pemantik untuk memunculkan rasa ingin tahu peserta didik				
2	<i>Problem Statement</i>	Kemampuan pendidik memunculkan masalah atau kasus tentang hak dan kewajiban untuk ditemukan solusinya				
3	<i>Data Collection</i>	Kemampuan pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengamati, mengumpulkan informasi dan mendiskusikan hak dan kewajiban siswa secara berkelompok.				

No	Indikator Keterlaksanaan	Aspek yang Diamati	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
4	<i>Data Processing</i>	Kemampuan pendidik mengarahkan peserta didik menggambarkan, mengelompokkan, dan memberi contoh hak dan kewajiban berdasarkan hasil pengamatan melalui diskusi kelompok.				
5	<i>Verification</i>	Kemampuan pendidik mengarahkan peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan membuktikan dengan bantuan <i>wordwall</i>				
6	<i>Generalization</i>	Kemampuan pendidik menyimpulkan hasil diskusi semua kelompok dan materi hak dan kewajiban				

Sumber: Peneliti (2025)

**Tabel 6. Rubrik Penilaian Observasi Keterlaksanaan Model**

Sintaks Model Discovery Learning	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Sangat Baik (4)
<i>Stimulation</i>	Pendidik tidak memberikan pertanyaan pemantik untuk memunculkan rasa ingin tahu peserta didik	Pendidik sudah memberikan pertanyaan pemantik untuk memunculkan rasa ingin tahu peserta didik	Pendidik sering memberikan pertanyaan pemantik untuk memunculkan rasa ingin tahu peserta didik	Pendidik selalu memberikan pertanyaan pemantik untuk memunculkan rasa ingin tahu peserta didik
<i>Problem Statement</i>	Pendidik tidak memunculkan masalah atau kasus tentang hak dan kewajiban untuk ditemukan solusinya	Pendidik sudah memunculkan masalah atau kasus tentang hak dan kewajiban untuk ditemukan solusinya	Pendidik sering memunculkan masalah atau kasus tentang hak dan kewajiban untuk ditemukan solusinya	Pendidik selalu memunculkan masalah atau kasus tentang hak dan kewajiban untuk ditemukan solusinya
<i>Data Collection</i>	Pendidik tidak mengarahkan peserta didik untuk mengamati,	Pendidik sudah mengarahkan peserta didik untuk	Pendidik sering mengarahkan peserta didik untuk	Pendidik selalu mengarahkan peserta didik untuk

	mengumpulkan informasi dan mendiskusikan hak dan kewajiban siswa secara berkelompok.	mengamati, mengumpulkan informasi dan mendiskusikan hak dan kewajiban siswa secara berkelompok	mengamati, mengumpulkan informasi dan mendiskusikan hak dan kewajiban siswa secara berkelompok	mengamati, mengumpulkan informasi dan mendiskusikan hak dan kewajiban siswa secara berkelompok
--	--	--	--	--

**Tabel 7. Kisi-kisi Observasi Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen**

No	Langkah-langkah <i>Discovery Learning</i>	Pernyataan Observasi	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1	<i>Stimulation</i>	Peserta didik mengamati gambar tentang hak dan kewajiban siswa.				
		Peserta didik menyebutkan isi gambar dengan jelas.				
		Peserta didik mengaitkan gambar dengan pengalaman nyata di sekolah.				
2	<i>Problem Statement</i>	Peserta didik mampu mengidentifikasi masalah terkait hak dan kewajiban.				
		Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang hak dan kewajiban				
		Peserta didik merumuskan masalah yang akan dibahas bersama guru.				
3	<i>Data Collection</i>	Peserta didik membaca/mengumpulkan informasi dari buku atau gambar.				
		Peserta didik berdiskusi dalam kelompok mengenai hak dan kewajiban.				
		Peserta didik mencatat hasil diskusi secara sistematis.				
4	<i>Data Processing</i>	Peserta didik mengelompokkan contoh hak dan kewajiban.				
		Peserta didik membuat kesimpulan sementara berdasarkan hasil diskusi.				
		Peserta didik mampu menyajikan hasil pengolahan data dalam bentuk sederhana (tabel/poster).				

5	<i>Verification.</i>	Peserta didik mempresentasikan hasil kelompok.				
		Peserta didik memberikan tanggapan atau umpan balik terhadap kelompok lain.				
		Peserta didik membuktikan dengan media wordwall dan menerima klarifikasi dan penguatan dari guru.				
6	<i>Generalization</i>	Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran tentang hak dan kewajiban.				
		Peserta didik mampu menjelaskan kembali hak dan kewajiban dengan bahasanya sendiri.				
		Peserta didik merefleksikan pembelajaran dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.				

Sumber: Peneliti (2025)

**Keterangan:**

1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik

**3. Uji Coba Instrumen**

Sebelum tes diujikan kepada peserta didik, instrumen soal dan obsevasi harus dilakukan pengujian oleh dosen validator yaitu ibu Siti Nuraini, M.Pd. selaku dosen ahli mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Setelah itu, instrument tes yang telah disiapkan terlebih dahulu diuji cobakan pada subjek di luar subjek penelitian. Hal tersebut untuk mengetahui butir soal yang akan digunakan valid dan reliabel untuk diujikan pada kelas yang dijadikan sampel penelitian.

## I. Uji Instrumen

### 1. Uji Validitas Instrumen Tes

Uji validitas instrumen dilakukan untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan benar-benar valid serta layak dipakai dalam memperoleh data yang akurat. Tingkat validitas butir soal dianalisis dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*, yang secara matematis dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  = Koefisien antara variabel X dan Y
- N = Jumlah responden
- $\Sigma X$  = Jumlah skor variabel X
- $\Sigma Y$  = Jumlah skor variabel Y
- $\Sigma XY$  = Total perkalian X dan Y

Selanjutnya hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$ . Kriteria pengambilan keputusan yaitu:  
 Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka dinyatakan valid. Sedangkan  
 Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka dinyatakan tidak valid.

**Tabel 8. Klasifikasi koefisien validitas**

No	Kriteria Validitas	Keterangan
1	0,800 - 1,000	Sangat Tinggi
2	0,600 - 0,799	Tinggi
3	0,400 - 0,599	Cukup tinggi
4	0,200 - 0,399	Rendah
5	0,000 - 0,199	Sangat rendah

Sumber: Rahmawati (2025)

Uji coba instrumen dilakukan pada Jum'at, 7 November 2025 di SD Negeri 3 Metro Barat. Berdasarkan hasil data perhitungan uji validitas instrument tes dengan  $n = 20$  dan signifikansi 0,05,  $r_{tabel}$  adalah 0,444. Berikut tabel hasil perhitungan validitas instrumen tes.

**Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen**

No item		Nilai $r_{hitung}$	Nilai $r_{tabel}$	Kriteria
Lama	Baru			
1		0,154	0,444	Tidak valid
2		-0,123	0,444	Tidak valid
3		-,0122	0,444	Tidak valid
4	1	0,604	0,444	Valid
5	2	0,523	0,444	Valid
6		0,163	0,444	Tidak valid
7		0,269	0,444	Tidak valid
8		-0,08	0,444	Tidak valid
9		-0,08	0,444	Tidak valid
10	3	0,523	0,444	Valid
11		0,244	0,444	Tidak valid
12	4	0,735	0,444	Valid
13		0,038	0,444	Tidak valid
14		0,141	0,444	Tidak valid
15	5	0,732	0,444	Valid
16		-0,326	0,444	Tidak valid
17		0,320	0,444	Tidak valid
18		-0,123	0,444	Tidak valid
19	6	0,475	0,444	Valid
20	7	0,495	0,444	Valid
21	8	0,562	0,444	Valid
22		0,245	0,444	Tidak valid
23		0,028	0,444	Tidak valid
24	9	0,735	0,444	Valid
25	10	0,615	0,444	Valid
26	11	0,497	0,444	Valid
27	12	0,704	0,444	Valid
28	13	0,481	0,444	Valid
29	14	0,641	0,444	Valid
30	15	0,481	0,444	Valid

Sumber: Data Peneliti (2025)

**Tabel 10. Hasil Uji Validitas Instrumen**

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
4,5,10,12,15,19,20, 21,24,25,26,27,28,29,30	Valid	15
1,2,3,6,7,8,9,11,13, 14,16,17,18,22,23	Tidak Valid	15

Sumber: Data Peneliti (2025)

Tabel di atas merupakan hasil analisis uji validitas dengan bantuan *Microsoft Excel 2021* diperoleh butir soal yang valid sebanyak 15 soal dan 15 soal dinyatakan tidak valid. Soal yang valid tersebut digunakan peneliti sebagai soal *pretest* dan *posttest*. (lampiran 28, halaman 148).

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Reliabilitas merupakan suatu pengukuran yang menunjukkan tingkat konsistensi apabila proses pengukuran dilakukan secara berulang. Sebuah tes dapat dikatakan reliabel apabila instrumen yang digunakan diberikan kepada subjek yang sama secara berulang, tetapi hasil yang diperoleh tetap konsisten atau tidak jauh berbeda. Dalam penelitian ini, penghitungan reliabilitas butir soal dilakukan dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Adapun rumus reliabilitas yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum a \frac{2}{b}}{a \frac{2}{1}} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$	= Reliabilitas soal
$n$	= Banyaknya butir soal
$\sum a \frac{2}{b}$	= Skor tiap-tiap soal
$a \frac{2}{1}$	= Varian soal

Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut:

- Jika nilai  $r_{11} > 0,60$  maka instrument memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen reliabel atau terpecahya.
- Jika nilai  $r_{11} < 0,60$  maka instrument memiliki reliabilitas yang kurang baik dengan kata lain instrument tidak reliabel.

Klasifikasi mengenai besar reliabilitas mengacu pada tabel berikut.

**Tabel 11. Klasifikasi koefisien reliabilitas**

No	Nilai Reliabilitas	Keterangan
1	0,00 - 0,20	Sangat Rendah
2	0,21 - 0,40	Rendah
3	0,41 - 0,60	Sedang
4	0,61 - 0,80	Tinggi
5	0,81 - 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2014)

Setelah melakukan uji validitas maka selanjutnya diperlukan uji reliabilitas soal. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan bantuan *Microsoft Excel* 2021, diperoleh nilai reliabilitas 0,881 dengan kategori tinggi sehingga tes dikatakan reliable dan dapat digunakan untuk penelitian (lampiran 30, halaman 150).

**Tabel 12. Hasil Analisis Uji Reliabilitas**

<b>Nomor Soal</b>	<b>Varian Butir Soal</b>
4	0,239
5	0,197
10	0,187
12	0,095
15	0,239
19	0,239
20	0,197
21	0,221
24	0,095
25	0,221
26	0,134
27	0,168
28	0,221
29	0,221
30	0,221
<b>Jumlah Varians</b>	<b>2,908</b>
<b>Varians Total</b>	<b>16,1342</b>
<b>Reliabilitas</b>	<b>0,881</b>
<b>Kategori</b>	<b>Sangat tinggi</b>

Sumber: Data Peneliti (2025)

### 3. Uji Taraf Kesukaran Soal

Uji taraf kesukaran merupakan proses penilaian yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana sebuah soal tes tergolong mudah atau sulit bagi peserta didik. Solichin (2017) mengatakan soal yang baik adalah soal yang tingkat kesulitannya seimbang, tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak mampu merangsang peserta didik untuk meningkatkan usaha dalam menyelesaikannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar dapat membuat peserta didik merasa putus asa dan kehilangan motivasi untuk mencoba lagi karena dianggap berada di luar

kemampuannya. Rumus yang akan digunakan untuk menghitung taraf kesukaran yaitu:

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

Keterangan:

- P = Tingkat kesukaran  
 B = Jumlah peserta didik menjawab soal benar  
 JS = jumlah seluruh peserta didik tes

Apabila nilai indeks yang diperoleh rendah, maka soal tersebut menunjukkan tingkat kesulitan yang tinggi. Sebaliknya, apabila nilai indeks yang diperoleh tinggi, maka soal tersebut menunjukkan tingkat kemudahan yang lebih besar.

**Tabel 13. Klasifikasi taraf kesukaran soal**

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,0 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Sumber: Solichin (2017)

**Tabel 14. Hasil uji taraf kesukaran soal**

Jumlah Butir Soal	Keterangan
7 soal	Mudah
5 soal	Sedang
3 soal	Sukar

Sumber: Data Penelitian (2025)

Berdasarkan hasil perhitungan taraf kesukaran soal terdapat 7 butir soal yang bernilai mudah, 5 butir soal yang bernilai sedang, dan 3 butir soal yang bernilai sukar. Hal ini berarti soal dapat dikatakan baik dan dapat digunakan pada sampel penelitian. (lampiran 32, halaman 151).

#### 4. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal dibutuhkan karna instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Menurut Solichin (2017) daya pembeda soal adalah kemampuan suatu butir soal dalam membedakan peserta didik dengan tingkat kemampuan tinggi dan peserta didik dengan tingkat kemampuan rendah. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda soal adalah sebagai berikut.

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

Keterangan:

- D = Daya beda soal  
 JA = Jumlah peserta kelompok atas  
 JB = Jumlah peserta kelompok bawah  
 BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar  
 BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar  
 $PA = \frac{BA}{JA}$  = Proporsri peserta kelompok atas yang menjawab benar  
 $PB = \frac{BB}{JB}$  = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

**Tabel 15. Kalsifikasi daya pembeda soal**

Indeks Daya Beda	Klasifikasi
0,00 – 0,20	Kurang
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali
Negatif	Tidak Baik

Sumber: Solichin (2017)

Berdasarkan perhitungan data menggunakan bantuan *Microsoft Excel* 2021 dapat diperoleh hasil perhitungan daya pembeda pada butir soal sebagai berikut.

**Tabel 16. Hasil uji daya pembeda soal**

No	Butir Soal	Klasifikasi Daya Pembeda Soal
1	10,19,20,24,26	Cukup
2	4,15,12,15,21,25,27,28,29,30	Baik

Sumber: Data Peneliti (2025)

Berdasarkan perhitungan hasil daya pembeda soal terdapat 5 butir soal bernilai cukup, dan 10 butir soal bernilai baik. Hal ini berarti soal dapat dikatakan baik dan dapat digunakan pada sampel penelitian. (lampiran 34, halaman 152).

## J. Teknik Analisis Data

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

### 1. Analisis data Aktivitas Belajar

Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengamati aktivitas saat proses pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall*. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data aktivitas belajar bersumber dari Nursyahrobby (2022) sebagai berikut.

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

**Tabel 17. Kategori Nilai Aktivitas Belajar**

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

Sumber: Nursyahrobby (2022)

### 2. Analisis data Hasil Belajar

Peneliti melakukan evaluasi hasil belajar peserta didik melalui rekapitulasi soal tes yang digunakan dalam pembelajaran dengan penerapan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall*. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data hasil belajar sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor yang dicapai}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan rentang nilai:

**Tabel 18. Rentang Nilai Aktifitas Belajar**

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

Sumber: Nursyahrobby (2022)

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

Uji *N-Gain* dimanfaatkan untuk menganalisis tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menerapkan model *discovery learning* dengan bantuan media aplikasi *wordwall*, kemudian dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model *discovery learning* tanpa bantuan media aplikasi *wordwall*. Hasil tersebut digunakan untuk mengetahui apakah penerapan kelas eksperimen dan kelas kontrol efektif atau tidak.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

**Tabel 19. Kriteria Uji N-Gain**

Nilai N-Gain	Kriteria
< 40%	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Setyo dkk (2022)

**Tabel 20. Kategori Uji N-Gain**

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

Sumber: Fatimah (2020)

## K. Uji Pra Syarat Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk menilai apakah data pada masing-masing kelas dalam penelitian ini bersumber dari populasi ya berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data maka penelitian ini menggunakan rumus *Shapiro Wilk* dengan SPSS 27.

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah data yang didapatkan dari penelitian ini mempunyai variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi kesamaan varians sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Peneliti menggunakan *levene test* untuk mengetahui apakah varians antar kelompok adalah homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 27. Adapun ketentuan dari uji homogenitas yaitu jika hasil uji homogenitas pada bagian *based on mean* memperoleh nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $> 0,05$  maka data tersebut bersifat homogen sedangkan jika pada bagian *based on mean* memperoleh nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $< 0,05$  maka data tersebut bersifat tidak homogen.

## L. Uji Hipotesis

### 1. Uji Regresi Linier Sederhana

Regresi linier sederhana adalah metode regresi yang melibatkan nilai *pretest* dan nilai *posttest*, yang bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Alasan peneliti menggunakan uji regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis ada tidaknya pengaruh model

*discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan peserta didik kelas III di SD Negeri 4 Metro Barat.

Rumusan hipotesis:

$H_a$  : Terdapat pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III SD Negeri 4 Metro Barat

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III SD Negeri 4 Metro Barat.

Hipotesis yang akan diuji yaitu pengaruh model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan peserta didik kelas III SD Negeri 4 Metro Barat tahun ajaran 2025/2026. Adapun rumus persamaan untuk regresi linear sederhana ialah:

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

Keterangan:

$\hat{Y}$  = Nilai yang diprediksikan

$X$  = Nilai variabel indenpenden

$a$  = Nilai konstanta harga

$b$  = Koefisien Regresi

Sumber: Muncarno (2017)

Kriteria Uji:

Jika,  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak artinya signifikan.

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Adapun bukti pendukung lainnya hasil uji hipotesis melalui regresi linear sederhana menunjukkan adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai *N-Gain* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar yang mendapatkan perlakuan penerapan model *discovery learning* berbantuan *wordwall* lebih besar.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terdapat beberapa saran yang ingin peneliti kemukakan kepada pihak-pihak terkait dalam penelitian ini. Adapun saran yang peneliti sampaikan adalah sebagai berikut.

#### 1. Sekolah

Sekolah diharapkan untuk menjadikan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *Wordwall* sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar guna mendukung peningkatan mutu sekolah melalui proses pembelajaran yang inovatif, efektif, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar peserta didik, serta didukung oleh penyediaan dan optimalisasi sarana dan prasarana pembelajaran berbasis teknologi.

2. Pendidik

Pendidik disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *Wordwall* sebagai upaya menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

3. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat berperan aktif dalam pembelajaran menggunakan model *discovery learning* berbantuan *Wordwall* sehingga mampu memahami materi hak dan kewajiban secara lebih mendalam serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

4. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih lanjut penggunaan model *discovery learning* dan media *wordwall* dalam pembelajaran. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan menerapkan media ini pada jenjang kelas yang berbeda dan materi pelajaran lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.A. Setyo, R. Layn, dan N.F. Trisnawati. 2022. Efektivitas Pembelajaran Geometri Analitik Memanfaatkan Bahan Ajar Digital Multimodal. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(2), 98–105. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v11i2.1713>
- Adawiyah, F. R., Andini, M., Maghfiroh, L., Dita, Y. S., Lidalillah, A. A., Mabruroh, R. A., dan Kuswinarni, H. 2022. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Dalam Pembelajaran PPKn Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian, April*, 1119–1125.
- Amelia, D., Setiaji, B., Jarkawi, Primadewi, K., Habibah, U., Peny, T. L. L., Rajagukguk, K. P., Nugraha, D., Safitri, W., Wahab, A., Larisu, Z., Setiaji, B., dan Dharta, F. Y. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Anderson, L. W., dan Krathwohl, D. R. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Pearson Education Group.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, dan Usep Setiawan. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Anjaeni, M. 2021. Effect of Application of the Discovery learning Model on Mathematics Learning outcomes of Elementary Students. *Social Humanities and Educational Student: Conference*, 4(6). <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Anugrah, A., dan Rahmat, R. 2024. Pendidikan Karakter dalam Perspektif Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 22–34. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.403>
- Apriliani, M. A., Nurhasanah, N., dan Maksum, A. 2022. Hubungan Efikasi Diri Dengan Hasil Belajar PPKn Kelas IV SDN Kecamatan Bekasi Timur. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 214–227. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21831>

- Ash, I., Mahmudah, U., Islam, U., Kh, N., Wahid, A.,. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* dalam Pembelajaran Matematika Kelas 3 di MI Salafiyah 1 Kauman. *Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan dan Angkasa*. 3(4).  
<https://doi.org/10.62383/algorithm.v3i4.634>
- Atikah, N., Sari, L., Aryani, T., Aisyah, S. N., dan Trisno, B. 2024. Konsep dan Urgensi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(3), 1–83.  
<https://doi.org/10.61722/jipm.v2i3.237>
- Atmowardoyo, H. 2023. *Belajar & Pembelajaran (Teori dan Implementasi 2020)*. Bantul: Penerbit Samudera Biru
- Ayu, U. P., dan Muhajir, T. G. S. 2025. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 3 Kelara Kabupaten Jenepoto. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 340-351.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.5905>
- Bagunda, P., Solong, N. P., dan Iskandar, K. 2024. Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ppkn. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 4(1), 112–123.  
<https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v4i1.11717>
- Dehong, R., Kaleka, M. B. U., dan Rahmawati, A. S. 2020. Analisis Langkah-Langkah Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal EduFisika*, 5(02), 131–139.  
<https://doi.org/10.22437/edufisika.v5i02.10533>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., dan Setiawan, U. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Farahdiba, S. Z., Sai'dah, N. N., Salsabila, D., dan Nuraini, S. 2021. Tinjauan Pelanggaran Hak Dan Pengingkaran Kewajiban Warga Negara Berdasarkan UUD 1945. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 837–845.  
<https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.2044>
- Fatimah, A. E. 2020. Peningkatan Self-Efficacy Siswa Melalui Model Pembelajaran Connecting-Organizing-Reflescting-Extending (CORE). *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dsar, IPA, IPS dan Bahasa Inggris*, 2(1), 54–62. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/view/46>
- Hariyanto, E. 2022. *Buku Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam bingkai negara kesatuan republik indonesia*. Yogyakarta: Semesta Aksara.
- Hendrizal, H., Puspita, V., dan Zein, R. 2021. Efektifitas Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Usia 7-8 tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 642–651. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1280>

- Herliyani. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Lakeisha
- Hermawan, I. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Herta, N., Nopus, B. C., Sanggarwati, R., dan Setiawan, T. Y. 2023. Pemanfaatan Aplikasi Game *Wordwall* dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>
- Hosnan, M., 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Imanulhaq, R., dan Pratowo, A. 2022. Edugame *Wordwall* : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639/429>
- Intang, B., dan Pristiwaluyo, T. 2021. *Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa*. Makassar: Global Research and Consulting Institute.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., dan Nasruddin, N. 2021. Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Kogoya, W. 2013. *Buku Ajar Pendidikan Kewarganegaraan Bagi Mahasiswa (Suatu Kompilasi)*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Kelana, J. B., dan Wardani, D. S. 2021. *Model Pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- Kurniasih, E., Arief, Z. A., dan Wibowo, S. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Vii Di Smp Smart Ekselensia Indonesia Kabupaten Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 207–215. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i2.6024>
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufron, S., dan Mariati, P. 2021. Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Lubis, W., Siregar, T. M. S. B., dan Sembiring, M. M. 2025. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Web *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V UPT SPF SDN 105275 Paya Geli. Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(03), 289-297.
- Magdalena, I., Maemunah, S., dan Maya Astuti, I. 2021. Penggunaan Penilaian Teori Bloom Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas 3 Sd Nurul Iman Ashopi. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 178–189. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Marisyah, A., dan Sukma, E. 2020. Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para

- Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 4(3), 2191.
- Meliyanti, M., Nahdi, D. S., dan Yonanda, D. A. 2018. Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 1(2), 196–204. <https://doi.org/10.31949/jee.v1i2.1511>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Group.
- Mustafa, P. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Mojokerto: Insight Mediatama.
- Mustika, N., Kamaruddin, dan Alam, S. 2024. *Belajar Platform Wordwall dan Canva Untuk Pendidik*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Musyawir, dan Ismail. 2022. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Banten: Sada Kurnia Pustaka.
- Nadia, D. O. 2022. Pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924-1933.
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., dan Rahmawati, I. 2024. Penggunaan Media *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 1(4), 747–750.
- Nasution, suhailasari. 2021. *Belajar Bahasa*. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember.
- Natalisa, M., Hariyanto, Khairani, F., dan Sowiyah. 2025. Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Ipas Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 226–240.
- Novita Sari, D. H., Mahfud, H., dan Saputri, D. Y. 2021. Kemampuan berpikir kritis materi hak dan kewajiban pada pembelajaran pendidikan kewarganegaran peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(1), 7–12. <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i1.48723>
- Nurdayati dkk. 2021. Pengembangan Instrumen Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*. 3(5), 6. <https://doi.org/10.58487/akrabjuara.v6i3.1523>
- Nursyahrobby, M., dan Bakar, A. 2022. Analisis Keterlaksanaan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Praktik Dan Kebijakan Pendidikan Indonesia*, 1(2), 55–64.
- Nurul Fitri, S. 2021. Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620.
- Pagarra H dan Syawaludin, D. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

- Prasetyo, A., dan Abduh, M. 2021. Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(4), 1717–1724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Prasetyo, F., dan Kristin, F. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SD. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2645>
- Primantiko, R., Asrul, A., dan Tiro, A. R. 2021. Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1134>
- Puri, R. M., Hermawan, J. S., dan Muhsom. 2024. Through Survey, Question, Read, Recite, Review Reading Techniques in Islamic Religious Education Subjects Assisted by Prezi in Grade V Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 10(2). <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/21102%0Ahttps://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/download/21102/7888>
- Rahayu, I. T., Pramuswari, M. F., Santya, M., Oktariani, R., & Fatimah, S. 2023. Analisis Hasil Pengaruh Perkembangan Iptek Terhadap Hasil Belajar Siswa 80 SD/MI. Dalam *Hypothesis : Multidisciplinary Journal of Social Sciences* (Vol. 01). <http://dx.doi.org/10.62668/hypothesis.v2i01.645>
- Rahmawati, A. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Radec Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 13(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/ddi.v13i3.101893>
- Rianawati, A. I., Lestari, S. M., Amalia, R., dan Gustian, R. 2022. Pengembangan Powerpoint Interaktif ” Hak dan Kewajiban ” Sebagai Media Digital Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tanbusai*, 6(2), 10967–10974.
- Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Iwan, R. N. A., Simarmata, J., Simarmata, E. J., Suleman, Y. N., Lotulung, C., dan Arief, M. H. 2023. *Buku-Referensi-Model-Model-Pembelajaran-Inovatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Salsabilla, N., dan Nurmilawati, M. 2024. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran *Wordwall* pada Materi Hak dan Kewajiban di Kelas III SDN Jati. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-7*, 701–706. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/5255/3646>
- Salsabina Rahmadhani, A., Frahani, I., Julia Saputri, F., dan Setya Hermawan, J. 2024. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website *Wordwall* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1867–1874.

- Sastafiana, F., Eka Saputri, M., dan Nur Mufidah, L. L. 2024. Klasifikasi dan Penggunaan Media Pembelajaran: Analisis dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran. *The Elementary Journal*, 2(2), 20–29. <https://doi.org/10.56404/tej.v2i2.84>
- Sekarsari, F. D. F. P., Wicaksono, A. G., dan Sarafuddin. 2023. Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation*, 3(1), 213–225. <https://doi.org/10.46229/elia.v3i1.648>
- 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>
- Soegiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Solichin, M. 2017. Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes dan Validitas Ramalan dalam Evaluasi Pendidikan. *Dirāsāt: Jurnal Manajemen & Pendidikan Islam*, 2(2), 192–213. [www.depdiknas.go.id/evaluasi-proses-](http://www.depdiknas.go.id/evaluasi-proses-)
- Sturges, H. A. (1926). The choice of a class interval. *Journal of the american statistical association*, 21(153), 65-66.
- Sulistiawati Sulistiawati, Tita Mulyati, dan Yayang Furi Furnamasari. 2023. Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 144–156. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2018>
- Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., dan Tumbel, N. J. 2023. Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994–7003. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1487>
- Susanto, R., dan Nisa, M. A. 2022. Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–147. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tria Rahayu, I., Pramuswari, M. F., Santya, M., Oktariani, R., dan Fatimah, S. 2023. Analisis Hasil Pengaruh Perkembangan Iptek Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd/Mi. *Hypothesis : Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01), 97–110. <https://doi.org/10.62668/hypothesis.v2i01.645>
- Wahab, G., dan Rosnawati, S. P. 2021. *Modul Teori Belajar*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Wati, R., dan Alhudawi, U. 2023. Profil Pelajar Pancasila Dalam Pengembangan Kreativitas Pembelajaran PPKn. *Jurnal Serunai Pancasila Dan*

*Kewarganegaraan*, 12(1), 14–23.

- Wibowo, D. C., Ocberti, L., dan Gandasari, A. 2021. Studi Kasus Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Di Sd Negeri 01 Nanga Merakai. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 60–64. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i1.974>
- Wirda, Y., dan Ulummudin, I. 2020. *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wulandari, A., Maryam Alhansa Zuhro, Mi'roju Abdul Rozaq Al Ghifari, Muhammad Marzuki, dan Pandu Wilantara. 2024. Penggunaan Instrumen Evaluasi Tes Dan Non Tes Di Sma Al-Islam Surakarta. *PANDU : Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum*, 2(1), 52–57. <https://doi.org/10.59966/pandu.v2i1.1046>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., dan Syaza Kani Putri, Y. 2023. Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., Hartono, R., dan Khaldun, U. I. 2023. Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi*, 3(5), 209–217. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>