



Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan

P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 13, No. 2, Oktober 2025

doi: <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol13issue2page412-420>

<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika>

email: jurnalpedagogika@gmail.com

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

Aris Purnama Putra^{1*}, Muhisom², Deviyanti Pangestu³, Rapani⁴

^{1*,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung, Indonesia

Email: arisputra651@gmail.com

Submitted: 3 September 2025

Accepted: 4 Oktober 2025

Abstrak: Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV di SD N 4 Metro Barat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari penerapan model *discovery learning* berbasis media aplikasi *wordwall* dengan mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan melakukan eksperimen semu (*quasi experiment*). Data dianalisis dengan uji Regresi Sederhana dengan hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$, yaitu $6,605 > 4.54$. Di simpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *discovery learning* berbasis media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD N 4 Metro barat.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar dan *Wordwall*.

THE INFLUENCE OF THE *DISCOVERY LEARNING* MODEL ASSISTED BY *WORDWALL* APPLICATION MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF CLASS IV STUDENTS IN THE SUBJECT OF SCIENCE AT PRIMARY SCHOOL

Abstract: The problem addressed in this study is the low learning outcomes of fourth-grade students at SD N 4 Metro Barat. This research aims to analyze the effect of implementing the discovery learning model based on the Wordwall application in improving students' learning outcomes. The study employed a quantitative method using a quasi-experimental design. The data were analyzed using a simple regression test, with the results showing $F_{count} > F_{table}$, namely $6.605 > 4.54$. It is concluded that there is a significant effect of using the discovery learning model based on the Wordwall application on the learning outcomes of fourth-grade students in the IPAS subject at SD N 4 Metro Barat.

Keywords: Discovery Learning, Learning Outcomes, Science, Elementary School and Wordwall

PENDAHULUAN

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

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

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

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

Menggunakan model *discovery learning* berbasis 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. Keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran dan pengembangan kemampuan berpikir kritis akan dapat ditingkatkan melalui penerapan model *discovery learning* (Sinaga, Corry, & Sinurat, 2023).

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

Tabel 1. Hasil UTS Ganjil Mata Pelajaran IPAS

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

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

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

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV SD N 4 Metro Barat memerlukan inovasi dalam proses pembelajaran terutama dalam mata pelajaran IPAS. Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh model *discovery learning* berbasis media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang berbentuk *quasi experimental design*, Penelitian ini menggunakan *non-equivalent control group design* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini di laksanakan pada semester genap di SD N 4 Metro Barat tahun ajaran 2024/2025. Pelaksanaan dilakukan pada peserta didik kelas IV SD N 4 Metro barat, dengan populasi dan sampel sebanyak 34 orang dari kelas IV B (eksperimen) dan kelas IV A (kontrol) dengan masing-masing sebanyak 17 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan cara memberikan tes sebelum melaksanakan pembelajaran (*pretest*) dan setelah melakukan pembelajaran (*posttest*). Pemberian *pretest* dan *posttest* membantu peneliti untuk dapat mengetahui hasil belajar setelah dan sebelum diberikan perlakuan. Uji prasyarat analisis data menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Uji hipotesis menggunakan *n-gain* untuk mengukur peningkatan hasil belajar, uji regresi linear sederhana untuk melihat pengaruh model *discovery learning* terhadap hasil belajar dan *uji-t* untuk membandingkan hasil belajar kelas IV B (eksperimen) dan kelas IV A (kontrol).

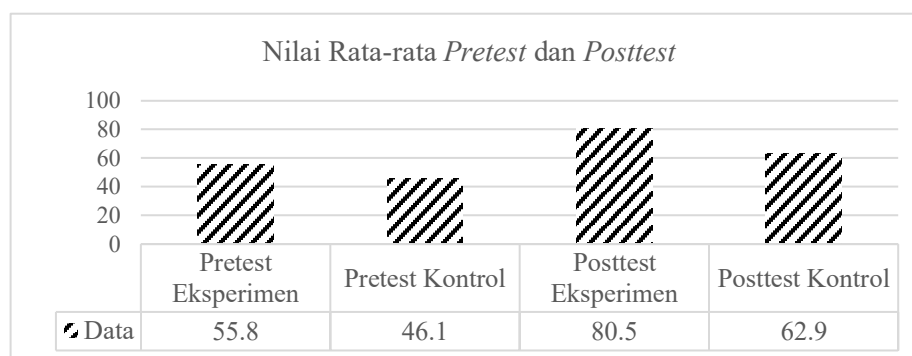
HASIL PENELITIAN

Tabel 2. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Nilai	Kelas IV B (Eksperimen)		Kelas IV A (Kontrol)	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	75	100	70	85
Nilai Terendah	30	55	20	35
Jumlah Nilai	950	1370	785	1070
Nilai Rata-rata	55,8	80,5	46,1	62,9

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2025

Tabel 2 dapat presentasikan sebagai sebuah grafik untuk mengetahui gambaran lebih luas mengenai hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas IV B (eksperimen) maupun kelas A (kontrol) dapat dilihat pada Gambar 1.

**Gambar 1. Diagram Batang Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest***

Berdasarkan gambar 1 di atas, nilai rata-rata *pretest* kelas IV B (eksperimen) lebih tinggi dibandingkan *pretest* kelas IV A (kontrol), yaitu sebesar $55,8 > 46,1$. Selanjutnya, nilai rata-rata *posttest* kelas IV B (eksperimen) juga lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *posttest* kelas IV A (kontrol), dengan perolehan $80,5 > 62,9$.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	<i>Pretest</i> Kelas IV B (Eksperimen)	0,196	17	0,082	0,906	17	0,085
	<i>Posttest</i> Kelas IV B (Eksperimen)	0,131	17	0,200*	0,931	17	0,222
	<i>Pretest</i> Kelas IV A (Kontrol)	0,170	17	0,200*	0,915	17	0,122
	<i>Posttest</i> Kelas IV A (Kontrol)	0,191	17	0,101	0,899	17	0,066

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2025

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai <i>Pretest</i>	Based on Mean	0,340	1	32	0,564
Nilai <i>posttest</i>	Based on Mean	1,193	1	32	0,283

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan Tabel 3 sesuai dengan kriteria pengujian, apabila nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Tabel 4 diperoleh nilai *pretest* signifikansi sebesar 0,818 dan nilai *posttest* menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau 0,564 $> 0,05$, sehingga data nilai *pretest* dan nilai *posttest* dinyatakan homogen.

Tabel 5. Hasil perhitungan uji N-Gain

Nilai	Kelas IV B (Eksperimen)	Kelas IV A (Kontrol)
Rata-rata pretest	55,8	46,1
Rata-rata posttest	80,5	62,9
Nilai N-Gain %	57 %	34 %
Kategori	Cukup Efektif	Kurang Efektif

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan hasil uji *N-Gain* yang ditampilkan, rata-rata skor *N-Gain* pada kelas IV B (eksperimen) adalah sebesar 57%. Sementara itu, kelas IV A (kontrol) memperoleh rata-rata skor *N-Gain* sebesar 34%. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS lebih tinggi pada kelas IV B (eksperimen) yang menggunakan model *discovery learning* berbasis media aplikasi *wordwall* dibandingkan dengan kelas IV A (kontrol) yang menggunakan *coperative learning* berbasis media aplikasi *wordwall*.

Tabel 6. Hasil perhitungan Regresi Linear Sederhana

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1068,167	1	1068,167	6,605	0,021 ^b
	Residual	2425,951	15	161,730		
	Total	3494,118	16			

a. *Dependent Variable:* Hasil Belajar

b. *Predictors:* (Constant), *Discovery Learnig* Berbasis Media Aplikasi *Wordwall*

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan Tabel 6, dapat dilihat bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, yaitu $6,605 > 4.54$. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,021, yang mana $0,021 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel *discovery learning* berbasis media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji-T

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Nilai Hasil	<i>Equal variances assumed</i>	1,193	0,283	3,234	32	0,003
	<i>Equal variances not assumed</i>			3,234	31,411	0,003

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan tabel 7, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,003. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,003 < 0,05$), maka H_a diterima. Menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas IV B (eksperimen) yang menggunakan model *discovery learning* berbasis media aplikasi *wordwall* dibandingkan dengan kelas IV A (kontrol) yang menggunakan model *cooperative learning* berbasis media aplikasi *wordwall*.

PEMBAHASAN

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar mata pelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV SD N 4 Metro Barat. Jalan yang peneliti ajukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model *discovery learning* berbasis aplikasi *wordwall*. Model *discovery learning* dipilih karena melibatkan peserta didik secara aktif dalam menemukan sendiri konsep-konsep pembelajaran dengan bimbingan dari pendidik. Penggunaan aplikasi *wordwall* dalam model ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh data hasil belajar peserta didik. Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui efektivitas penerapan model *discovery learning* berbasis aplikasi *wordwall*. Data *pretest* menggunakan soal yang sudah disesuaikan dengan indikator pada ranah kognitif yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada pelajaran IPAS sebelum perlakuan, sedangkan data *posttest* digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS antara kelas IV B (eksperimen) yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model *discovery learning* berbasis aplikasi *wordwall* dengan kelas IV A (kontrol) yang diberikan perlakuan menggunakan model *cooperative learning* berbasis media aplikasi *wordwall*. Hasil analisis data *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Penerapan aplikasi *wordwall* dalam *discovery learning* memberikan dampak positif karena media ini menyediakan berbagai fitur interaktif, seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Peserta didik menjadi lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan karena materi disajikan secara visual dan interaktif. Namun, meskipun demikian, terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai KKTP. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kesulitan individu dalam memahami materi. Faktor internal seperti kurangnya motivasi belajar dan tingkat pemahaman yang rendah juga menjadi kendala. Oleh karena itu, pendidik perlu memberikan perhatian lebih kepada peserta didik yang mengalami hambatan belajar dengan cara memberikan bimbingan tambahan atau pendekatan individual.

Hasil analisis nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki distribusi data yang normal serta variansi yang homogen. Selain itu, rata-rata hasil belajar pada kelas IV B (eksperimen) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas IV A (kontrol). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar pada kelas yang menggunakan model *discovery learning* berbasis media aplikasi *wordwall*. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji-t, diketahui bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($6,605 > 4,54$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbasis media aplikasi *wordwall* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Kelas eksperimen yang menggunakan model *discovery learning* berbasis aplikasi *wordwall*, rata-rata nilai *pretest* adalah 55,9, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 80,6. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 24,7 poin. Nilai N-Gain kelas

eksperimen juga menunjukkan 57%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbasis aplikasi *wordwall* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Proses pembelajaran seharusnya mampu mengubah sikap dan pengetahuan peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori belajar Behavioristik yang diuraikan oleh (Wahab & Rosnawati, 2021) di mana tujuan pembelajaran dalam teori ini ditekankan pada penambahan pengetahuan. Belajar dipandang sebagai aktivitas yang mengharuskan peserta didik untuk mengungkapkan kembali apa yang telah dipelajari, baik melalui laporan, kuis, maupun tes. penerapan model *discovery learning* yang didukung oleh media *wordwall* mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dan meningkatkan hasil belajar mereka, terutama pada aspek kognitif. Dengan menggunakan media *wordwall*, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, karena peserta didik dapat belajar melalui alat bantu visual dan aktivitas langsung. Kombinasi antara model *discovery learning* dan media *wordwall* menciptakan pembelajaran yang konkret, di mana peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik melalui interaksi langsung dan pengalaman belajar yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi perubahan positif dalam proses belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan selama penelitian, rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh belum optimalnya penerapan model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar di kelas. Pemilihan model pembelajaran yang tepat memiliki pengaruh besar terhadap pencapaian peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar adalah model *discovery learning*. Menurut (Wahab & Rosnawati, 2021) *discovery learning* merujuk pada proses pembelajaran dimana peserta didik berusaha sendiri mencari permasalahan dengan modal pengetahuan yang dimiliki untuk kemudian menghasilkan pengetahuan baru yang benar-benar bermakna melalui serangkaian proses penyelidikan ilmiah. *discovery learning*, peserta didik belajar melalui partisipasi secara aktif di kelas untuk memperoleh pengalaman dan melakukan eksperimen sehingga peserta didik akan menemukan konsep dan prinsip pengetahuan itu sendiri. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan relevan bagi peserta didik, sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat secara signifikan.

Sintaks yang digunakan dalam penelitian ini dipilih berdasarkan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan selama kegiatan pembelajaran. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan mengikuti tahapan model *discovery learning* menurut (Wahab & Rosnawati, 2021) yang mencakup enam tahap, yaitu 1) *stimulation* (memberikan rangsangan untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik), 2) *problem statement* (mengidentifikasi atau menyatakan masalah yang akan diselesaikan), 3) *data collection* (mengumpulkan data terkait masalah yang dihadapi), 4) *data processing* (mengolah data untuk menemukan solusi), 5) *verification* (membuktikan atau menguji hasil analisis), dan 6) *generalization* (menarik kesimpulan atau generalisasi dari hasil pembelajaran). Tahapan ini dirancang untuk mendorong peserta didik memahami konsep secara mandiri melalui penalaran dan eksplorasi.

Proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada model yang digunakan, tetapi juga pada media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *wordwall* sebagai pendukung model *discovery learning*. Menurut (Aeni dkk., 2022) *wordwall* adalah platform digital berbasis web yang memungkinkan pendidik menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik tetap

termotivasi dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Media *wordwall* dirancang untuk menyajikan pembelajaran yang interaktif melalui berbagai jenis permainan edukatif, yang membantu peserta didik lebih memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Dengan menggunakan *wordwall*, peserta didik dapat belajar melalui aktivitas yang menggabungkan visual dan interaksi langsung, sehingga mendorong keterlibatan mereka dalam setiap tahap pembelajaran. Proses pembelajaran ini menjadikan suasana kelas lebih aktif dan memberikan dampak positif pada pemahaman serta hasil belajar peserta didik.

Proses pembelajaran harus mampu memberikan rangsangan kepada peserta didik agar terus aktif belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat (Pramoto, 2023) mengatakan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang dari proses belajar yang telah dilakukan. Fokus peneliti diarahkan pada ranah kognitif, khususnya pada C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), dan C5 (mengevaluasi), yang menekankan peningkatan pada hasil belajar ke arah ranah pengetahuan. Peningkatan hasil belajar peserta didik sangat penting karena hasil belajar merupakan salah satu indikator utama untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran serta menjadi acuan dalam menilai ketuntasan belajar peserta didik. Seperti yang disampaikan Rahman, salah satu bentuk perubahan hasil belajar berkaitan dengan aspek kognitif atau pengetahuan. Apabila perubahan tersebut tidak tercapai, kemungkinan disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya pembelajaran yang konkret dalam mata pelajaran IPAS.

Mata pelajaran IPAS yang mencakup ilmu pengetahuan alam dan sosial, sebagaimana menurut Sari (Sari dkk., 2024) bahwa IPAS bertujuan untuk memicu ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena sekitar, termasuk pemahaman tentang alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia. menuntut proses pembelajaran yang konkret agar peserta didik dapat memahami konsep dengan lebih mudah dan mendalam. Dalam penelitian ini, pembelajaran IPAS di SD Negeri 4 Metro Barat dilakukan dengan menerapkan model *discovery learning* berbasis media *wordwall*, yang dirancang untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif, aktif, dan menarik bagi peserta didik. Media *wordwall* memungkinkan peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik, yang terlihat dari peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*. Data ini membuktikan bahwa penerapan model *discovery learning* berbasis media *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Penelitian ini memiliki kesesuaian dengan beberapa penelitian relevan sebelumnya. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Pangestu, 2017) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan LKS Berbantuan *Discovery Learning* Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa LKS berbasis *Discovery learning* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *discovery learning* berbasis media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 4 Metro Barat. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran tersebut, yang

ditunjukkan melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Perhitungan N-Gain, kelas IV B (eksperimen) memperoleh rata-rata sebesar 57%. yang termasuk dalam kategori cukup efektif sedangkan kelas IV A (kontrol) memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 33% yang termasuk dalam kategori kurang efektif. Dengan demikian, kelas IV B (eksperimen) menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan kelas IV A (kontrol). Analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, yaitu $6,605 > 4.54$. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,021 < 0,05$. Oleh karena itu, H_a diterima. Artinya, model *discovery learning* berbasis media aplikasi *wordwall* terbukti dapat dibelajarkan dan dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri 4 Metro Barat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2).
- Pangestu, D. (2017). *Pengembangan Lks Berbantuan Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Disertasi Doctor: Universitas Lampung.
- Pramoto, E. (2023). *Model Discovery Learning dan Problematika Hasil Belajar*. NTB: Penerbit P4I.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Rahayu, I. T., Faiza Pramuswari, M., Santya, M., Oktariani, R., & Fatimah, S. (2023). Analisis Hasil Pengaruh Perkembangan Iptek Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd/Mi. Dalam *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal of Social Sciences* (Vol. 01).
- Safira, N., Rizky Amalia, A., Anjani, S. F., Mufadillah, E., Putri, M. A., & Hanif, M. (2023). Pengaruh Game Wordwall Match Up dan Wordsearch Terhadap Kognitif Siswa SD Laboratorium Percontohan Upi Serang. *Sap (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(1).
- Sari, N. M., Khoirunnisa, Fitria, D., Fauziah, S., Rizkia, N. P., Hoiriyah, V. N., & Wasito, M. (2024). Persepsi Guru terhadap Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Sinaga, M, K., Corry, Sinuat, A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Discovery Learning. *Pedagogik: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 11(1), 1-9.
- Wahab, G., & Rosnawati, (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab