

Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD

Nisfatun Mufitdah, Dyah Triwahyuningtyas, Yuyun Setyaningsih

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
nisfatunmftgmail.com

Abstract: Education plays an important role for the welfare of the nation, supported by schools and teachers who play a role in learning. Mathematics learning is often considered difficult, but the use of appropriate learning models such as discovery learning and interactive media such as wordwalls can make it more interesting and effective, so this study aims to improve students' mathematics learning outcomes through the application of discovery learning models assisted by wordwall media. The purpose of this study is to improve the learning outcomes of class IV-A students of Bakalan Krajan 1 Elementary School, Malang City. The subjects of this study were class IV-A of Bakalan Krajan 1 Elementary School, Malang City, in the 2024/2025 academic year, totaling 28 students. The results of this study show that the percentage of learning outcomes increased from cycle I to cycle II. The results showed that in the pre-cycle stage, students who achieved the Learning Objectives Achievement Criteria (KKTP) were only 28.57% with an average score of 70. After the actions were carried out in cycle I, learning completeness increased to 53.57% with an average score of 73.75. In cycle II, learning completion increased significantly to 89.29%, with an average score of 80. Based on these results, it can be concluded that the discovery learning model assisted by Wordwalls is effective in improving students' mathematics learning outcomes.

Key Words: Discovery learning; Wordwall; learning outcomes; mathematics; classroom action research.

Abstrak: Pendidikan berperan penting bagi kesejahteraan bangsa, dengan didukung oleh sekolah dan guru yang berperan dalam pembelajaran. Pembelajaran matematika sering dianggap sulit, namun penggunaan model pembelajaran yang sesuai seperti discovery learning serta media media interaktif seperti wordwall dapat membuatnya lebih menarik dan efektif, sehingga penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik melalui penerapan model pembelajaran discovery learning berbantuan media wordwall. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV-A SD Negeri Bakalan Krajan 1 Kota Malang. Subjek penelitian ini yakni kelas IV-A SDN Bakalan Krajan 1 Kota Malang tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 28 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan presentase hasil belajar meningkat dari siklus I sampai siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pra siklus, peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) hanya 28,57% dengan rata-rata nilai 70. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, ketuntasan belajar meningkat menjadi 53,57% dengan rata-rata nilai 73,75. Pada siklus II, ketuntasan belajar meningkat secara signifikan menjadi 89,29% dengan rata-rata nilai 80. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran discovery learning berbantuan Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

Kata kunci: Discovery learning; Wordwall; hasil belajar; matematika; penelitian tindakan kelas.

Pendahuluan

Proses pembelajaran kurikulum merdeka belajar memiliki kebijakan untuk mengutamakan pembelajaran aktif melalui pengembangan kreativitas, inovasi dan kritis dalam memecahkan sesuatu permasalahan di dalam proses pembelajaran (Guntur, et. Al., 2023). Agar proses pembelajaran aktif guru dapat menyelenggarakan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan inovatif untuk menumbuhkan sikap antusias peserta didik dalam menerima pembelajaran (Yustiqvar, et al., 2019). pada kurikulum merdeka belajar, terdapat salah satu mata pelajaran wajib, yaitu mata pelajaran matematika (Andini, et al., 2024).

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, bertujuan untuk pendidikan nasional dan mencerdaskan manusia Indonesia yang produktif, kreatif dan inovatif (Nurulaeni & Rahma, 2022). Pembelajaran matematika merupakan suatu proses pencapaian hasil belajar yang telah ditentukan dan diperlukan pengelolaan pembelajaran matematika yang tepat untuk terwujudnya hasil belajar tersebut secara optimal (Sriwati, 2021). Guru harus memilih materi yang sesuai dengan kurikulum, karakteristik mata pelajaran dan persyaratan untuk memecahkan masalah pembelajaran (Matovani, et. al., 2022).

Pada pembelajaran abad 21 ini guru dituntut untuk menyediakan pembelajaran aktif dan memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai media pembelajaran. Sebagaimana yang tercantum dalam implementasi kurikulum Merdeka, salah satu indikatornya adalah literasi digital dan integrasi teknologi. Kurikulum ini mengakui peran teknologi dalam pendidikan dan mendorong integrasinya untuk memperkaya pengalaman belajar. Konsep kurikulum Merdeka juga terkait dengan perspektif Ki Hadjar Dewantara tentang “Kodrat Alam” dan “Kodrat Zaman,” di mana perkembangan teknologi diikuti oleh kebutuhan masyarakat, khususnya dalam kemajuan teknologi (Dewantara, 2013).

Pembelajaran digital, istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai metode berbasis teknologi, telah muncul sebagai sarana untuk mendukung dan meningkatkan pembelajaran, bimbingan belajar, instruksi, dan penilaian peserta didik. Media pengajaran dalam teori pembelajaran digital mengacu pada penggunaan berbagai alat, sumber daya, dan platform digital untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan teknologi ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif yang mengakomodasi berbagai kebutuhan peserta didik, mendorong keterlibatan, dan meningkatkan pemahaman dan perolehan pengetahuan yang lebih dalam.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Bakalan Krajan 1 Kota Malang terhadap proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika, diketahui bahwa proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru (teacher centered). Guru masih banyak menggunakan metode ceramah sebagai teknik utama dalam penyampaian materi. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang aktif, kurang terlibat penuh dalam pembelajaran dan cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kurangnya integrasi teknologi dalam proses belajar menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar peserta didik. Akibatnya, masih terdapat peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan pada mata pelajaran matematika.

Menurut Bligh dalam Zaini dkk. (2004), metode ceramah memiliki keunggulan yang setara dengan metode pembelajaran lainnya, terutama dalam hal penyampaian informasi. Namun, Bligh juga berpendapat bahwa metode ceramah cenderung kurang efektif dibandingkan metode diskusi, terutama ketika tujuannya adalah untuk merangsang dan menggali pendapat peserta didik atau mahasiswa didik. Lebih lanjut, Bligh menyarankan untuk menghindari penggunaan metode ceramah apabila tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah perubahan sikap. Terakhir, Bligh menekankan bahwa metode ceramah tidak efektif apabila digunakan untuk mengajarkan keterampilan kepada peserta didik.

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik dan memanfaatkan teknologi secara optimal. Salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah model Discovery Learning. Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta lebih aktif dibandingkan dengan guru (Astuti et al., 2023). Menurut (Janah et al., 2023), Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang mengembangkan cara belajar aktif bagi peserta didik untuk menemukan dan mengeksplorasi sendiri informasi sehingga hasil yang diperoleh akan tersimpan lama dalam ingatan peserta didik.

Model Discovery Learning adalah salah satu kegiatan belajar yang lebih aktif, karena didalamnya terdapat sejumlah proses mental yang dilakukan peserta didik (Rutonga, 2017). Bukan hanya sekedar belajar lebih aktif saja, tetapi model Discovery Learning secara tidak langsung membuat peserta didik lebih kreatif dan kritis dalam berpikir. Belum lagi, model ini membuat peserta didik lebih mandiri dalam mencari sebuah kesimpulan atau materi pembelajaran. Pada beberapa momen, kelas yang memakai model Discovery Learning telah mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran lain (Prilliza et al., 2020). Hal itu terjadi karena pembelajaran Discovery Learning berpusat pada peserta didik dan bukan kepada guru. Peserta didik dituntut dan juga diberi kesempatan untuk mencari secara mandiri pengetahuannya sehingga kegiatan belajar mengajar terkesan lebih bermakna. Peserta didik pun menjadi lebih aktif selama kegiatan pembelajaran dilakukan.

Menurut Aunurrahman dalam (Dari & Ahmad, 2020) pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang, meningkatkan motivasi, meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran yang dapat membuat peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik. Pembelajaran menggunakan model Discovery Learning dimaksudkan untuk mendorong peserta didik dalam menemukan konsep (Rosdiana, et al., 2017). Dalam bidang Pendidikan, kualitasnya dapat dilihat dari terpenuhinya harapan peserta didik, orang tua, masyarakat, pemerintah, dunia usaha dan Lembaga maupun organisasi lain yang secara langsung ataupun tidak langsung berkaitan dengan sekolah (Lustyantie et al., 2015).

Dalam proses penerapannya, Discovery Learning memiliki beberapa tahapan atau langkah-langkah yang harus dilewati agar dapat telaksana dengan baik dan juga efektif. Langkah-langkah dari model Discovery Learning adalah pemberian rangsangan, mengidentifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian data dan menarik kesimpulan. Faisal dalam (Dari & Ahmad, 2020) mengatakan bahwa model Discovery

Learning mempunyai Langkah-langkah berupa stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification dan generalization.

Model Discovery Learning dalam penerapannya tentu memiliki kelebihan yang membawa pengaruh positif terhadap kegiatan pembelajaran. Menurut Hosnan dalam (Dari & Ahmad, 2020) terdapat beberapa kelebihan yang dimiliki model Discovery Learning dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya yaitu : 1) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan, 2) memperkuat konsep kepercayaan diri peserta didik, karena memperoleh kepercayaan untuk dapat bekerja sama dengan peserta didik lainnya, 3) mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik, 4) melatih peserta didik menjadi lebih mandiri.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga berpengaruh pada proses pembelajaran yang menarik, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi (Widianto, 2021). Sebagai Pendidikan harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Di era peradaban teknologi informasi saat ini berbagai aplikasi media berbasis website tersedia di internet. Salah satu aplikasi pembelajaran berbasis game yang dirancang untuk membantu kegiatan pembelajaran adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis aktivitas, seperti kuis, teka-teki, dan berbagai game interaktif yang menarik perhatian peserta didik.

(Sukma & Handayani, 2022) menyatakan hasil belajar peserta didik dipengaruhi penggunaan media interaktif yang berpusat pada kuis wordwall. Kuis wordwall dan bentuk media interaktif lainnya meningkatkan perolehan pengetahuan ilmiah peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak melibatkan media didalamnya. Pembelajaran wordwall merupakan media interaktif yang mudah diakses dan dapat menarik perhatian peserta didik serta meninspirasi mereka untuk belajar sains di SDN Ciraxas 05 Pagi. Selain itu, terdapat penelitian lain yang dilakukan oleh (Maulida, 2021) yang menunjukkan bahwa media wordwall games dapat memperkuat model discovery learning. Penerapan media wordwall dengan model discovery learning di kelas VIII di MTs. K.R.M. Marzuki Cepogo tahun pelajaran 2020/2021, mampu meningkatkan hasil belajar IPA khususnya materi sistem ekskresi manusia.

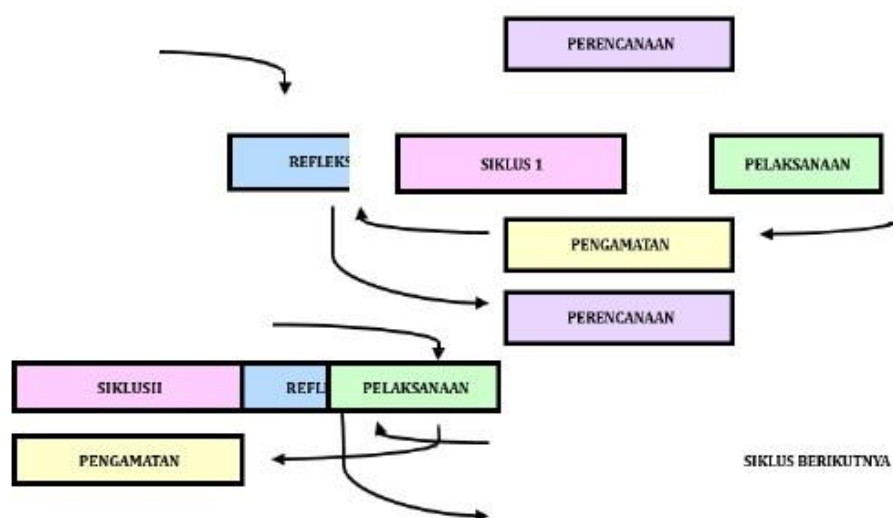
Berlandaskan uraian yang sudah dipaparkan, dijadikan pertimbangan oleh peneliti untuk melaksanakan penelitian berjudul “Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV-A SD Negeri Bakalan Krajan 1 Kota Malang.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas atau PTK (Classroom Action Research). Arikunto (Kunandar, 2016) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa suatu tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam suatu kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan terarah Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru, khususnya dalam mengelola pembelajaran (Sanjaya, 2014). Peneliti menggunakan model PTK

spiral dari Stephen Kemmis dan MC Taggart. Model ini terdiri dari empat tahapan: tahap perencanaan (planning), tahap Tindakan (action), tahap pengamatan (observing), tahap refleksi (reflection). Semua tahapan tersebut saling berhubungan, begitu pula pelaksanaannya antara siklus I dan siklus berikutnya. Siklus II merupakan penambahan atau perbaikan dari siklus I, dan seterusnya.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV-A di SD Negeri Bakalan Krajan 1 Kota Malang tahun ajaran 2024/2025 pada semester genap, dengan jumlah peserta didik 28 orang, terdiri dari 14 orang laki-laki dan 14 orang perempuan. Objek penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik, pembelajaran matematika berbasis discovery learning berbantuan wordwall. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus. Sebelum memasuki siklus I dan siklus II peneliti melakukan pra siklus dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV-A untuk memperoleh terkait kondisi awal di kelas. Dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melaksanakan tahap pra-siklus yang mencakup beberapa langkah awal sebelum pelaksanaan siklus dengan menggunakan model kemmis dan mctaggart. Untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran matematika, dilakukan tes diagnostik terhadap peserta didik kelas IV di SD Negeri Bakalan Krajan 1 Kota Malang. Berdasarkan hasil tes tersebut, disusun langkah-langkah tindak lanjut beserta jadwal pelaksanaannya. Setelah seluruh persiapan pada tahap ini selesai, selanjutnya dilakukan pelaksanaan siklus dengan mengikuti alur model Kemmis dan MC Taggart.



Gambar 1 Model PTK menurut Kemmis dan MC. Taggart

1. Tahapan perencanaan tahap (planning) : Peneliti membuat instrumen wawancara, lembar tes diagnostic dan modul ajar menggunakan model discovery learning berbantuan wordwall sebagai media pembelajarannya.
2. Tahap Tindakan (action) : Tahapan ini melibatkan implementasi strategi pembelajaran yang telah dibuat. Modul ajar dengan model discovery learning dan media wordwall

diterapkan pada mata pelajaran yang berfokus pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.

3. Tahap pengamatan (observing) : observasi tersebut dilakukan bersamaan dengan tahap Tindakan. Tahapan ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi efektivitas Tindakan yang diimplementasikan, termasuk mengamati semangat peserta didik Ketika menggunakan media wordwall dalam proses pembelajaran.
4. Tahap refleksi (reflection) : Hasil observasi kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi kekurangan yang mungkin terjadi selama proses belajar mengajar. Refleksi ini memberikan peneliti wawasan mengenai aspek-aspek yang perlu diperbaiki, yang kemudian digunakan untuk merencanakan tindakan selanjutnya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data primer yang diperoleh melalui pengamatan hasil belajar siklus I dan siklus II dengan pedoman nilai KKTP yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran yaitu 75. Untuk mengumpulkan data primer, peneliti menggunakan soal tes evaluasi mengenai bangun datar, matematika, yang akan diberikan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri Bakalan Krajan 1 Kota Malang saat akhir pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan bulan Februari s/d April 2025 di SD Negeri Bakalan Krajan 1 Kota Malang. Dalam pelaksanaannya penelitian dibagi menjadi 3 tahap yaitu Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.

Teknik pengumpulan data adalah dengan menggunakan tes. Hasil tes diperoleh melalui hasil tes diagnostik pada tahap pra siklus serta soal tes evaluasi yang diberikan kepada peserta didik di akhir tahap siklus I dan siklus II.

Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini akan dipaparkan hasil analisis dari penelitian yang sudah dilakukan dimana penelitian tersebut berisi tentang peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan pembelajaran discovery pada mata pelajaran matematika kelas IV-A SD Negeri Bakalan Krajan 1 Kota Malang dengan media wordwall. Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV-A diukur dengan membandingkan 2 siklus pada pelaksanaan pembelajaran. Pada penelitian ini materi yang disampaikan yaitu mengenai bangun datar.

Pra siklus

Pada pelaksanaan tindakan pra siklus pembelajaran berlangsung dengan metode ceramah. Berdasarkan tes formatif yang telah dilakukan terhadap 28 peserta didik, sebanyak 8 peserta didik (28%) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 20 peserta didik (71%) mendapat nilai di bawah KKM. Berikut hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Nilai Matematika Pra siklus

No.	Aspek	<i>f</i>	%
1	Jumlah tuntas	8	28,57%
2	Jumlah tidak tuntas	20	71,43%
3	Jumlah nilai	1.960	
4	Nilai tertinggi	85	
5	Nilai terendah	50	
6	Rata-rata	70	

Pada tabel 1 tersebut menyajikan hasil belajar peserta didik sebelum dilakukan tindakan pembelajaran, yaitu pada tahap pra siklus yang menggunakan metode ceramah. Berdasarkan hasil tes formatif yang diberikan kepada 28 peserta didik, hanya 8 peserta didik (28,57%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan sebanyak 20 peserta didik (71,43%) belum mencapai KKTP. Jumlah total nilai yang diperoleh seluruh peserta didik adalah 1.960, dengan nilai tertinggi sebesar 85 dan nilai terendah sebesar 50. Rata-rata nilai keseluruhan peserta didik adalah 70. Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada tahap pra siklus masih tergolong rendah, ditandai dengan tingginya persentase peserta didik yang belum tuntas dan rata-rata kelas yang belum optimal. Hal tersebut disebabkan metode pembelajaran yang kurang variatif sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, tidak memperhatikan guru dan cenderung mengobrol dengan teman. Dari permasalahan tersebut peneliti perlu melakukan perbaikan model pembelajaran dan media pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Perbaikan tersebut peneliti lakukan melalui penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus pembelajaran.

Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan. Setiap pertemuan memiliki alokasi waktu 2 x 35 menit. Materi pada siklus I yaitu bangun datar segi banyak dan segitiga dengan menerapkan model pembelajaran discovery learning berbantuan media wordwall. Pada siklus I, penggunaan media wordwall yaitu peserta didik mengerjakan kuis. Kegiatan awal yang dilakukan yaitu guru memberikan apersepsi serta pertanyaan tentang materi bangun datar segi banyak dan segi tiga. Tahap awal tersebut dilakukan untuk mencari tahu sejauh mana peserta didik memahami materi yang sedang dipelajari. Kemudian, pelaksanaan kuis kelompok menggunakan aplikasi wordwall. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu : 1) Guru membuka aplikasi wordwall melalui laptop yang terhubung pada interne dan layar

proyektor. 2) Setelah berhasil masuk pada akun wordwall, guru membuka kuis yang telah dibuat sebelumnya. 3) Guru memberikan contoh pelaksanaan kegiatan kuis. 4) Peserta didik dengan kelompoknya secara bergantian melaksanakan kuis dengan wordwall di laptop guru yang ditampilkan di layar proyektor. Pada akhir pembelajaran, guru memberikan soal evaluasi formatif. Berikut hasilnya dapat dilihat pada table di bawah ini.

Tabel 1. Nilai Matematika Siklus I

No.	Aspek	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
1	Jumlah tuntas	12	42,86%	15	53,57%
2	Jumlah tidak tuntas	16	57,14%	13	46,43%
3	Jumlah nilai	1.995		2.065	
4	Nilai tertinggi	85		85	
5	Nilai terendah	50		60	
6	Rata-rata	71,25		73,75	

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan hasil belajar matematika peserta didik pada Siklus I yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 12 peserta didik (42,86%), sedangkan yang belum tuntas sebanyak 16 peserta didik (57,14%). Jumlah total nilai yang diperoleh seluruh peserta didik adalah 1.995, dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50. Rata-rata nilai pada pertemuan pertama adalah 71,25. Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas menjadi 15 peserta didik (53,57%) dan penurunan jumlah peserta didik yang belum tuntas menjadi 13 peserta didik (46,43%). Jumlah total nilai meningkat menjadi 2.065 dengan nilai tertinggi tetap 85 dan nilai terendah meningkat menjadi 60. Rata-rata nilai pada pertemuan kedua juga mengalami kenaikan menjadi 73,75. Data ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, baik dari segi jumlah peserta didik yang tuntas, rata-rata nilai, maupun nilai terendah. Namun, masih diperlukan paya lanjutan karena lebih dari 40% peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar.

Siklus II

Pada pelaksanaan tindakan siklus II menggunakan model pembelajaran discovery learning dengan media wordwall. Pembelajaran pada siklus II juga terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, Tindakan, observasi dan refleksi. Materi pada siklus II yaitu bangun datar segi empat. Berikut adalah hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari penilaian formatif.

Tabel 2. Nilai Matematika Siklus II

No.	Aspek	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
1	Jumlah tuntas	21	42,86%	25	53,57%
2	Jumlah tidak tuntas	7	57,14%	3	46,43%
3	Jumlah nilai	2.165		2.240	
4	Nilai tertinggi	90		90	
5	Nilai terendah	65		70	
6	Rata-rata	77,32		80	

Berdasarkan Tabel 2 tersebut, terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model discovery learning berbantuan media Wordwall dengan materi bangun datar segi empat. Pada pertemuan pertama, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 21 peserta didik (75%), sedangkan yang belum tuntas sebanyak 7 peserta didik (25%). Jumlah total nilai yang diperoleh adalah 2.165, dengan nilai tertinggi 90, nilai terendah 65, dan rata-rata nilai sebesar 77,32. Pada pertemuan kedua, hasil belajar menunjukkan peningkatan. Jumlah peserta didik yang tuntas bertambah menjadi 25 peserta didik (89,29%), sementara jumlah yang belum tuntas berkurang menjadi 3 peserta didik (10,71%). Jumlah total nilai meningkat menjadi 2.240, dengan nilai tertinggi tetap 90 dan nilai terendah naik menjadi 70. Rata-rata nilai pun meningkat menjadi 80.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari tahap pra siklus hingga siklus II, seiring dengan penerapan model pembelajaran discovery learning berbantuan media Wordwall. Pada pra siklus, pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah. Hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah, dengan hanya 8 dari 28 peserta didik (28,57%) yang mencapai KKTP. Rata-rata nilai peserta didik adalah 70, dan mayoritas peserta didik (71,43%) belum tuntas. Kondisi ini mencerminkan kurangnya efektivitas metode ceramah dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik, yang cenderung pasif dan tidak fokus selama pembelajaran berlangsung.

Sebagai respon terhadap kondisi tersebut, dilakukan perbaikan melalui Siklus I dengan penerapan model discovery learning dan media kuis interaktif menggunakan Wordwall. Pada siklus ini, terjadi peningkatan hasil belajar: pada pertemuan pertama, peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 42,86% dan naik lagi menjadi 53,57% pada pertemuan kedua. Rata-rata nilai juga naik dari 71,25 menjadi 73,75. Meski demikian, persentase ketuntasan masih di bawah target, sehingga perlu dilakukan penyempurnaan pada siklus berikutnya.

Perbaikan dilakukan dalam Siklus II dengan melanjutkan penggunaan model dan media yang sama namun dengan penguatan strategi pembelajaran dan fokus pada materi bangun datar segi empat. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan. Pada pertemuan pertama siklus II, tingkat ketuntasan melonjak menjadi 75%, dan pada pertemuan kedua meningkat lagi menjadi 89,29%. Rata-rata nilai peserta didik juga meningkat secara konsisten dari 77,32 menjadi 80. Selain itu, nilai terendah pun mengalami peningkatan, dari 65 menjadi 70, yang menunjukkan bahwa peningkatan tidak hanya terjadi pada peserta didik dengan kemampuan tinggi, tetapi juga pada peserta didik yang sebelumnya memperoleh nilai rendah.

Secara keseluruhan, pembelajaran dengan model discovery learning berbantuan media Wordwall terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Peningkatan yang terjadi secara bertahap menunjukkan efektivitas model dan media yang digunakan dalam mendorong pemahaman konsep matematika, terutama pada materi bangun datar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran discovery learning berbantuan media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Bakalan Krajan 1 Kota Malang pada mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi bangun datar. Pada tahap pra siklus, hasil belajar peserta didik masih rendah, dengan hanya 8 dari 28 peserta didik (28,57%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan rata-rata nilai sebesar 70. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar dengan jumlah peserta didik yang tuntas naik menjadi 53,57% dan rata-rata nilai meningkat menjadi 73,75. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, di mana jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 89,29% dengan rata-rata nilai mencapai 80. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model discovery learning yang dipadukan dengan media interaktif Wordwall mampu mendorong keaktifan belajar, meningkatkan pemahaman konsep, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Daftar Pustaka

- Andini, A., Sukardi., & Wahidah, A. (2024). Merdeka Belajar: Pengaruh Implementasi Pembelajaran P5 Terhadap Sikap Mandiri Peserta didik. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 584-591.
<https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8405>
- Astuti, N., Hidayat, N., & Nuraini, S. (2023). The Use of Discovery Learning in Building Students ' Motivation in Writing Descriptive Text. 3rd English Teaching, Literature, and Linguistics (ETERNAL) Conference, 489–498.
- Dari, F. W., & Ahmad, S. (2020). Model Discovery Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2014), 1469–1479.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/612>
- Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan Komik Sebagai Media Belajar Matematika Di Sekolah DasaR. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 34-44. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v8i1.9685>
- Harahap, R. D. (2018). Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Motivasi Mengajar Guru Di Smp N 2 Sigambal. *Jurnal Eduscience*, 5(1), 47–52.
<https://doi.org/10.36987/jes.v5i1.892>
- Janah, M., Yumarni, D. L., Putri, Y., Nofrianto, Aryani, L., & Andromedia. (2023). Effect Of Guided Discovery Learning Model Based On Lesson Study Learning Community On The Chemistry Of Main Geoup Elements Topics. 18(3), 312–316.
<https://doi.org/10.29303/jpm.v18i3.4865>
- Kunandar. (2016). Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: rajawali Pers.
- Lustyantie, N., Emzir, E., & Akbar3, A. (2015). Evaluasi Kualitas Pembelajaran Bahasa Di Sma Sederajat Di Dki Jakarta. *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 14(1), 1–15.
<https://doi.org/10.21009/bahtera.14.1.01>
- Dewantara, Ki Hajar. 2013. Ki Hadjar Dewantara, Bagian Pertama: Pendidikan. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman peserta didik.
- Maulida, I. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Wordwall Dengan Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas VIII Materi Sistem Eksresi Mts. K.R.M. Marzuki Cepogo Tahun Pelajaran 2020/2021.
- Matovani, D. S., Istiningsih, S., & Khair, B. N. (2022). Pengaruh model pembelajaran sole (self organized learning environment) menggunakan media quiziz terhadap pemahaman konsep. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4).
<https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2231>
- Nurulaeni, F., & Rahma, A. (2022). Analisis problematika pelaksanaan merdeka belajar matematika. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 2(1), 35-45.
<https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2975713&val=26637&title=Analisis%20Problematika%20Pelaksanaan%20Merdeka%20Belajar%20Matematika>
- Prilliza, M. D., Lestari, N., Merta, I. W., & Artayasa, I. P. (2020). Efektivitas Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(2), 130.
<https://doi.org/10.29303/jpm.v15i2.1544>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.

- Rutonga, R. (2017). PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA Rudi Rutonga Pendidikan sangat berperan penting dalam pengembangan Sumber Daya Manusia , dengan pembaharuan dan peningkatan kecanggihan ilmu pengetahuan , saat ini membuat bangsa Indones. 1(2).
- Sarnoko, S., Rumiati, R., & Setyosari, P. (2016). Penerapan Pendekatan Savi Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas IV Sdn I Sanan Girimarto Wonogiri. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(7), 1235–1241.
- Sanjaya. W. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sriwati, I. G. A. P. (2021). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 302-313.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5244635>
- Sukma, I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4).
<https://doi.org/10.31949/Jcp.V8i2.2767>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep peserta didik yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.
<https://doi.org/10.29303/jpm.v14i2.1299>