PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MEDIA GAME EDUKASI *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 1 MADRASAH IBTIDAIYAH TAHFIDZ AL-QURAN NURUL ILMI PERAWANG

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Al-Kifayah Riau

UNIVERSITAS ISLAM
AL-KIFAYAH RIAU

DISUSUN OLEH :

DYAH PUSPITA NINGRUM
NIM : 1238.22.1367

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
1448 H/2026 M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Dyah Puspita Ningrum
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1367
Tempat/Tanggal Lahir	: Perawang, 07 Maret 2001
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis berjudul: **Penerapan Model *Discovery Learning* Dengan Media Game Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Tahfidz Al-Qur'an Nurul Ilmi Perawang**, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) Pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau, ini seluruhnya hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma,kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekanbaru, 12 Juli 2026

Yang membuat pernyataan,



Dyah Puspita Ningrum
NIM: 1238.22.1367

Assoc. Prof. Dr. ZALISMAN, S.Pd., M.Pd.I
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Dyah Puspita Ningrum
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam (UI) Al-Kifayah Riau
di_
Pekanbaru
Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi saudara :

Nama	: **Dyah Puspita Ningrum**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1367
Tempat/Tanggal lahir	: Perawang, 07 Maret 2001
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: **Penerapan Model *Discovery Learning* Dengan Media Game Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Tahfidz Al-Qur'an Nurul 'Ilmi Perawang**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk di ujikan pada ujian sidang skripsi Universitas Islam Al-Kifayah Riau.
Wassalamu'alaikum wr.wb.

Pekanbaru, 12 Juli 2026
Pembimbing I

Assoc. Prof. Dr. Zalisman, S.Pd,M.Pd.I
NIDN. 2113108701

MUHAMMAD AMIN, S.T., M.Pd
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Dyah Puspita Ningrum

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam (UI) Al-Kifayah Riau
di_
Pekanbaru
Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi saudara :

Nama	: **Dyah Puspita Ningrum**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1367
Tempat/Tanggal lahir	: Perawang, 07 Maret 2001
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: **Penerapan Model *Discovery Learning* Dengan Media Game Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Tahfidz Al-Qur'an Nurul 'Ilmi Perawang**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk di ujikan pada ujian sidang skripsi Universitas Islam Al-Kifayah Riau .
Wassalamu'alaikum wr.wb.

Pekanbaru, 12 Juli 2026
Pembimbing II

Muhammad Amin, S.T., M.Pd
NIDN. 2121049404

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini selaku pembimbing I dan pembimbing II skripsi, dengan ini menyetujui bahwa skripsi berjudul: Penerapan Model *Discovery Learning* Dengan Media Game Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Tahfidz Al-Qur'an Nurul 'Ilmi Perawang, yang ditulis oleh :

Nama	: Dyah Puspita Ningrum
NIM	: 1238.22.1367
Tempat/ Tanggal Lahir	: Perawang, 07 Maret 2001
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk diajukan dalam ujian sidang skripsi Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 12 Juli 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
Assoc. Prof. DR. Zalisman, S.Pd,M.Pd.I	**Muhammad Amin, S.T., M.Pd**
NIDN. 2113108701	**NIDN. 2121049404**

Mengetahui :

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Violeta Inayah Pama, M.Pd

NIDN. 2103068805

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor: 0201/SP/A/FTK-PGMI/VIII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Penerapan Model *Discovery Learning* Dengan Media Game Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Tahfidz Al-Qur'an Nurul Ilmi Perawang**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama	: **Dyah Puspita Ningrum**
NIM	: 1238.22.1367
Telah dimunaqasahkan pada	: Hari Selasa, 21 Juli 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Dr. Marzuki, M.Pd.)
NIDN. 2106058802

Penguji II

(Niswatul Khasanah, MA.)
NIDN. 2124019004

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Syahri Ramadhan, S.Psi., M.Si.)
NIDN. 2112048902

Sekretaris,
Ketua Program Studi PGMI

(Violeta Inayah Putri, M.Pd.)
NIDN. 2103068805

Pekanbaru, 3 Agustus 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2128128604

MOTTO

" لَا يُكَلِّفُ اللهُ نَفْسًا اِلَّا وُسْعَهَاۗ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْۗ....."

"Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya. Baginya ada sesuatu (pahala) dari (kebajikan) yang diusahakannya dan terhadapnya ada (pula) sesuatu (siksa) atas (kejahatan) yang diperbuatnya…"

(Q.S Al-Baqarah: 286)

"Allah tidak mengatakan ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada keemudahan"

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

"Terlambat bukan berarti Gagal, cepat bukan berarti Hebat. Sebab setiap orang memiliki waktu terbaik yang telah Allah tetapkan. Jangan bandingkan langkah mu dengan 1000 langkah oranglain"

~ Dyah Puspita Ningrum ~

PERSEMBAHAN

~Yang Utama Sang Pemilik Segala Kemudahan~

Segala puji bagi Allah *Subhaanahu wa Ta'ala* dzat Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Dengan limpahan ramat, kasih sayang, serta Ridha-Mu, engkau senantiasa menuntun segala langkahku hingga sampai pada titik ini. Skripsi sederhana ini menjadi bukti atas kuasa dan pertolongan-Mu yang tak pernah terputus dalam hidupku.

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad *Shalallahu 'alaihi wa sallam* sang pembawa cahaya petunjuk bagi seluruh alam.

Karya sederhana ini sebagai ungkapan syukur, cinta, dan terima kasih kepada Tuhan Seluruh Alam beserta Nabinya yang senantiasa membimbing penulis menjadi insan yang lebih baik. Semoga setiap usaha yang dilalui menjadi Langkah menuju keberkahan dan Ridha Allah *Subhaanahu wa Ta'ala.*

~Bapak dan Ibu~

Terimakasih atas segala cinta, kasih sayang, pengorbanan, dukungan dan jasa yang tak pernah mampu terhitung oleh kata-kata dan terus mengalir tanpa syarat. Terimakasih karena selalu mengusahakan yang terbaik walau terkadang harus mengesampingkan kepentingan dan kebahagiaan kalian.

Terimakasih atas setiap perjalanan hidup yang telah bapak dan ibu tanamkan dalam diri kami, tentang pentingnya selalu melibatkan Allah dalam setiap langkah dan proses kehidupan, tentang kesabaran dalam ujian, serta tentang adab dan *akhlakul karimah* yang menjadi bekal berharga sepanjang perjalanan hidup kami.

Teriamaksih untuk setiap doa yang tak pernah putus dipanjatkan, untuk setiap lelah yang dipendam, setiap air mata yang disembunyikan, serta setiap perjuangan yang tak selalu terlihat, semoga Allah *Subhaanahu wa Ta'ala* senantiasa memberikan kesehatan, kekuatan, kemudahan, dan keberkahan dalam setiap langkah bapak dan ibu.

Bapak…Ibu… sungguh segalanya tidak akan pernah mampu terbalaskan oleh apapun. Semoga Allah senantiasa menjaga dan melindungi kalian, melimpahkan

umur yang penuh keberkahan dalam ketaan kepada-Nya, dan memberikan kesempatan kepada anak-anakmu untuk membahagiakan dan membanggakan kalian di dunia dan akhirat.

~Dosen Pembimbing~

Kepada Bapak Assoc. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku dosen pembimbing I dan Bapak Muhammad Amin, S.T., M.Pd terimakasih telah menjadi penuntun dalam setiap proses dan langkah penyusunan skripsi dan petunjuk dalam perjalanan akademik saya. Atas ilmu, kesabaran dan ketulusan yang diberikan semoga Allah membalasnya dengan keberkahan dan kebaikan yang berlipat ganda.

~Abang dan Adik~

Terimakasih kepada abang dan adik yang selalu memberikan doa, dukungan, perhatian serta semangat dalam setiap proses yang saya lalui. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini baik dalam suka maupun duka. Semoga Allah senantiasa menjaga dan melimpahkan keberkahan kepada kita semua.

~Sahabat Seperjuangan~

Terimakasih kepada sahabat dan teman-teman seperjuangan yang telah menjadi bagian dari perjuangan ini. Untuk setiap doa, dukungan, bantuan serta kebersamaannya yang telah diukir selama masa perkuliahan semoga senantiasa dibalas pahala oleh Allah dan dapat dipertemukan Kembali dalam kesuksesan.

~Seluruh Dosen dan Pegawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau~

Terimakasih kepada seluruh dosen dan pegawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan ilmu, bimbingan, pengalaman, serta pelayanan baik selama masa perkuliahan. Semoga segala kebaikan dan dedikasi yang telah diberikan menjadi amal jariyah dan mendapat balasan terbaik dari Allah *Subhaanahu wa Ta'ala.*

~Untuk Almamater Tercinta~

Karya sederhana ini saya persembahkan kepada Universitas Islam Al-Kifayah Riau, almamater yang telah menjadi tempat menimba ilmu, bertumbuh, dan belajar menjadi pribadi yang lebih baik. Semoga ilmu yang diperoleh dapat bermanfaat bagi bangsan dan Masyarakat. Terimakasih atas segala pengalaman dan Pelajaran berharga yang telah diberikan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur atas rahmat yang Maha Kuasa, yang senantiasa melimpahkan kebesaran-Nya baik berupa sehat dan kekuatan dalam mengahadapi segala rintangan dan tantangan hingga tibalah saat dimana peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad *Shalallahu 'Alaihi Wasallam* sebagai tauladan terbaik seluruh umat manusia.

Alhamdulillah peneliti telah menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Penerapan Model *Discovery Learning* Dengan Media Game Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyyah Tahfidz Al-Qur'an Nurul Ilmi Perawang"**. Penyusun skripsi ini dimaksud sebagai salah satu bentuk pemenuhan kewajiban akademik yang telah ditetapkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau, sekaligus sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd).

Peneliti menyadari bahwa tersusunnya proposal ini tidak luput dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Yundri Akhyar, M.A., selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar, yang telah memberikan motivasi, arahan, serta dukungan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

2. Bapak Assoc. Prof. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I., selaku Rektor Universitas Islam Al-Kifayah Riau, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di peguruan tinggi tercinta ini, sekaligus Pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi.
3. Bapak Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I, selaku Wakil Rektor I, Ibu Lita Arfah, S.P., M.Si., selaku Wakil Rektor II, Bapak Sahrin Nasution, S.H., M.H., selaku Wakil Rektor III, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di perguruan tinggi tercinta ini serta kebijakan yang telah diberikan kepada penulis untuk dapat menyusun skripsi ini dengan baik.
4. Ibu Ayu Purnama Sari, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan, motivasi, serta dukungan kepada peneliti selama menempuh pendidikan dan dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Violeta Inayah Pama, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI) di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan, motivasi, serta dukungan kepada peneliti selama menempuh pendidikan dan dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Muhammad Amin, S.T., M.Pd., selaku Pembimbing II, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan

dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

7. Seluruh dosen, staf, dan karyawan di lingkungan Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan ilmu, pelayanan, dan kemudahan kepada peneliti selama menempuh pendidikan.
8. Terimakasih kepada Bapak dan Ibu atas kepercayaan, dukungan dan doa tanpa henti. Keberhasilan ini sebagai persembahan kecil untuk membalas segala cinta, perjuangan serta bimbingannya tanpa henti.
9. Kepada kakak tersayang Dimas Wahyu Pratama, S.Pi dan adik tersayang Dalilah Athifah 'Ulya terimakasih atas dukungan dan setiap nasehat yang diberikan. Keberhasilan ini juga buah dari dukungan yang tiada henti.
10. Kepada sahabat saya Afifa Rahmasari, S.Pd dan Rizma Fauzia, S.Pd teman sejawat dari saya sekolah menengah ke atas yang selalu memberikan support dan semangat di kala penulis sedang runtuh dan lelah dalam mengerjakan skripsi ini.
11. Kepada teman-teman seperjuangan saya Hesty Purborini dan Izmi Ridha Khadijah untuk perjuangan selama perkuliahan dalam suka dan duka.

Semoga Allah *Subhanaahu Wa Ta'ala* membalas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan dengan segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan dengan pahala yang berlipat ganda, serta memasukkan kita semua ke dalam surga-Nya. Aaaamiiinnn. Peneliti menyadari

sepenuhnya bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi penyempurnaan penulisan skripsi ini di masa yang akan datang.

Pekanbaru, 12 Juli 2026
Peneliti

DYAH PUSPITA NINGRUM
NIM: 1238.22.1367

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ..... **i**
NOTA DINAS PEMBIMBING 1 ..... **ii**
NOTA DINAS PEMBIMBING 2 ..... **iii**
PERSETUJUAN ..... **iii**
PENGESAHAN SKRIPSI ..... **iv**
MOTTO ..... **v**
PERSEMBAHAN ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xiv**
DAFTAR TABEL ..... **xvii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xviii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xix**
TRANSLITERSI ..... **xx**
ABSTRAK ..... **xxii**
ABSTRACT ..... **xxiii**
ملخص ..... **xxiv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 5
C. Permasalahan 6
1. Identifikasi Masalah 7
2. Batasan Masalah 7
3. Rumusan Masalah 7
D. Tujuan Penelitian 8
E. Manfaat Penelitian 8
1. Manfaat Teoritis 9
2. Manfaat Praktis 9
BAB II KAJIAN TEORI **11**
A. Landasan Teori 11
B. Penelitian Relevan 23
C. Kerangka Berfikir 27
D. Hipotesis Tindakan 28
E. Indikator Keberhasilan 29

1. Indikator Kinerja Guru 31
2. Indikator Aktivitas Belajar Siswa 32
3. Indikator Ketuntasan Belajar 34
BAB III METODE PENELITIAN 36
A. Jenis Penelitian 36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 37
C. Subjek dan Objek Penelitian 37
D. Prosedur Penelitian 38
a. Perencanaan 39
b. Tindakan Penelitian 41
c. Observasi Tindakan 44
d. Refleksi 46
E. Teknik Pengumpulan Data 47
F. Teknik Analisis Data 48
BAB IV HASIL PENELITIAN 51
A. Deskripsi Data Awal 51
1. Riwayat Sekolah 51
2. Visi dan Misi 52
3. *Setting* Ruang Kelas 53
4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa 54
5. Profil Awal Pembelajaran 57
B. Deskripsi Persiklus 58
1. Siklus I 59
a. Pertemuan 1 59
b. Pertemuan 2 70
2. Siklus II 82
a. Pertemuan 1 82
b. Pertemuan 2 91
C. Pembahasan Dari Setiap Siklus 102
1. Siklus I 104
2. Siklus II 108
BAB V PENUTUP 112
A. Simpulan 112
B. Saran-saran 113

DAFTAR PUSTAKA 115
RIWAYAT HIDUP 144

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Matriks Penelitian Terdahulu 25
Tabel II.2 Indikator Aktivitas Belajar Siswa 32
Tabel III.1 Tindakan Penelitian..... 44
Tabel III.2 Observasi Aktivitas Guru..... 45
Tabel III.3 Observasi Aktivitas Peserta Didik 46
Tabel III.4 Kriteria Penilaian Hasil Analisis Observasi Aktivitas Guru..... 49
Tabel III.5 Kriteria Penilaian Hasil Analisis Observasi Aktivitas Peserta Didik . 49
Tabel IV.1 Data Guru..... 55
Tabel IV.2 Data Peserta Didik Kelas 1C 56
Tabel IV.3 Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1 64
Tabel IV.4 Presentase Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1 65
Tabel IV.5 Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I Pertemuan 1..... 66
Tabel IV.6 Presentase Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I Pertemuan 1.. 67
Tabel IV.7 Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2 74
Tabel IV.8 Presentase Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2 75
Tabel IV.9 Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I Pertemuan 2..... 76
Tabel IV.10 Presentase Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I Pertemuan 2 77
Tabel IV.11 Hasil Belajar Peserta Didik Secara Individual Siklus I 78
Tabel IV.12 Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus I 79
Tabel IV.13 Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1..... 86
Tabel IV.14 Presentase Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1 87
Tabel IV.15 Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II Pertemuan 1 88
Tabel IV.16 Presentase Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II Pertemuan 1 89
Tabel IV.17 Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2..... 95
Tabel IV.18 Presentase Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2..... 96
Tabel IV.19 Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II Pertemuan 2 97
Tabel IV.20 Presentase Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II Pertemuan 2 98
Tabel IV.21 Hasil Belajar Peserta Didik Secara Individual Siklus II..... 99
Tabel IV.22 Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus II..... 100
Tabel IV.23 Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II 111

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Skema Kerangka Berfikir 28
Gambar III.1 Siklus PTK menurut John Elliot..... 38
Gambar IV.1 *Game Wordwall* Siklus I Pertemuan 1 62
Gambar IV.2 *Game Wordwall* Siklus I Pertemuan 2 72
Gambar IV.3 *Game Wordwall* Siklus II Pertemuan 1 84
Gambar IV.4 *Game Wordwall* Siklus II Pertemuan 2 93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar 119
Lampiran 2 Absensi Kehadiran Peserta Didik 126
Lampiran 3 Lembar Observasi Selama Penelitian 130
Lampiran 4 Hasil Post-Test Peserta Didik 134
Lampiran 5 Surat Izin Riset Penelitian 140
Lampiran 6 Surat Balasan Riset Dari Sekolah 141
Lampiran 7 Foto-foto Kegiatan Selama Penelitian 142

TRANSLITERSI

1. Konsonan Tunggal

ا = a	ر = r	ف = f
ب = b	ز = z	ق = q
ت = t	س = s	ك = k
ث = ts	ش = sy	ل = l
ج = j	ص = sh	م = m
ح =h	ض = dh	ن = n
خ = kh	ط = th	و = w
د = d	ظ = zh	ه = h
ذ = dz	ع = `	ء = ,
	غ = gh	ي = y

2. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap ditulis rangkap, misalnya: نَ زَ ditulis *Zannu*.

3. Vokal Pendek

Fathah (ـَ) ditulis a, misalnya نظر nazhara. Kasrah (ـِ) ditulis I, misalnya العلم = *al-`Ilm* dan Dhammah (ـُ) ditulis u, misalnya طرق= *Thuruq.*

4. Vokal Panjang

a panjang tetap ditulis ă misalnya أساليب = *asălíb*, I panjang tetap ditulis i misalnya الطريق = *at-Thariq* dan u panjang tetap ditulis ŭ misalnya االصول = *al-Ushŭl*.

5. *Ta‘ Marbutah* (ة)

Ta' Marbuthah dimatikan ditulis h, misalnya مدرسة ditulis madrasah, tetapi *Ta’ Marbuthah* yang dihubungkan kepada kalimat sesudahnya ditulis t.

6. Kata Sandang *Alif Lam*

Alif Lam yang diikuti huruf *qamariyah*, ditulis al, misalnya االسالم ditulis alIslam. *Alif Lam* yang diikuti huruf syamsiyah dituliskan huruf *syamsiyah* nya, misalnya السياسي ditulis As-Siyasi.

7. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI).

8. Singkatan

Singkatan akan ditemukan dalam tesis ini walaupun jumlahnya sangat sedikit seperti dll = dan lain-lain, hlm. = halaman, tt. = tanpa tahun.

ABSTRAK

Dyah Puspita Ningrum (2026) : Penerapan Model Discovery Learning *Learning* Dengan Media Game Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Tahfidz Al-Quran Nurul Ilmi Perawang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi karakteristik fisik dan nonfisik di kelas I Madrasah Ibtidaiyah Tahfidz Al-Qur'an Nurul Ilmi Perawang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model *Discovery Learning* dengan media game edukasi *Wordwall* dan mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan model tersebut. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model John Elliot dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri 2 pertemuan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian 16 peserta didik kelas 1 MI Tahfidz Al-Qur'an Nurul Ilmi Perawang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan persentase aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan ketuntasan belajar klasikal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dengan media game edukasi *Wordwall* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Aktivitas guru meningkat dari 72,72% di Siklus I menjadi 97,72% di Siklus II, sedangkan aktivitas peserta didik meningkat dari 70% menjadi 92,5%. Persentase ketuntasan belajar klasikal juga meningkat dari 37,5% di kondisi awal menjadi 62,5% di Siklus I dan meningkat kembali menjadi 87,5% di Siklus II maka telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yaitu minimal 80% peserta didik mencapai ketuntasan belajar. Demikian penerapan model *Discovery Learning* dengan media game edukasi *Wordwall* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi karakteristik fisik dan nonfisik di kelas I Madrasah Ibtidaiyah Tahfidz Al-Qur'an Nurul Ilmi Perawang.

Kata kunci ***: Discovery Learning, Wordwall, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Penelitian Tindakan Kelas***

ABSTRACT

Dyah Puspita Ningrum (2026): Implementation of the Discovery Learning Model Using Wordwall Educational Games to Improve Student Learning Outcomes in Pancasila Education for Grade 1 at Islamic Elementary School Tahfidz Al-Quran Nurul Ilmi Perawang

This study was motivated by the low learning outcomes of first-grade students at Islamic Elementary School Tahfidz Al-Qur'an Nurul Ilmi Perawang in the Pancasila Education subject, specifically regarding the topic of physical and non-physical characteristics. The study aimed to examine the implementation of the Discovery Learning model using Wordwall educational games and to determine the improvement in student learning outcomes following this implementation. This research was a Classroom Action Research study based on the John Elliott model, conducted over two cycles; each cycle consisted of two meetings comprising the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 16 first-grade students at the school. Data collection techniques included observation, testing, and documentation. Data analysis involved calculating the percentages of teacher activity, student activity, and classical learning mastery. The results indicate that implementing the Discovery Learning model with Wordwall educational games improved the quality of instruction and student learning outcomes. Teacher activity increased from 72.72% in Cycle I to 97.72% in Cycle II, while student activity rose from 70% to 92.5%. The percentage of classical learning mastery also increased from 37.5% at the initial stage to 62.5% in Cycle I, and further to 87.5% in Cycle II thereby meeting the research success indicator of at least 80% of students achieving learning mastery. Thus, the Discovery Learning model using Wordwall educational games proved effective in enhancing student learning outcomes in the Pancasila Education subject (covering physical and non-physical characteristics) for first-grade students at Islamic Elementary School Tahfidz Al-Qur'an Nurul Ilmi Perawang.

Keywords:. *Discovery Learning, Wordwall, Learning Outcomes, Pancasila Education, Classroom Action Research*

ملخص

دياه فوسفيتا نينجروم (٢٠٢٦) : تنفيذ نموذج التعلم بالاستكشاف باستخدام الألعاب التعليمية واردوال لتحسين نتائج تعلم الطلاب في تعليم بانكاسيلا للصف الأول في المدرسة الابتدائية تحفيظ القرآن نور علمي بيراوانج.

جاءت هذه الدراسة نتيجةً لتدني مخرجات التعلم لدى طلاب الصف الأول في المدرسة الابتدائية تحفيظ القرآن نور علمي بيراوانج في مادة "تربية البانشاسيلا" ، وتحديداً فيما يتعلق بموضوع الخصائص المادية وغير المادية. هدفت الدراسة إلى فحص تطبيق نموذج "التعلم بالاكتشاف" باستخدام الألعاب التعليمية عبر منصة "واردوال"، وتحديد مدى التحسن في مخرجات تعلم الطلاب عقب هذا التطبيق. اعتمد البحث منهجية "بحث إجرائي صفي" استناداً إلى نموذج "جون إليوت"، ونُفذ على مدار دورتين؛ حيث تضمنت كل دورة لقاءين شملا مراحل التخطيط، والتنفيذ، والملاحظة، والتأمل. شملت عينة البحث ١٦ طالباً من طلاب الصف الأول في المدرسة، وتنوعت تقنيات جمع البيانات بين الملاحظة والاختبار والتوثيق. وتضمن تحليل البيانات حساب النسب المئوية لأنشطة المعلم، وأنشطة الطلاب، ومستوى الإتقان التعليمي الجماعي (الكلي). وأشارت النتائج إلى أن تطبيق نموذج التعلم بالاكتشاف مع ألعاب "واردوال" التعليمية قد أدى إلى تحسين جودة التدريس ومخرجات تعلم الطلاب؛ إذ ارتفعت نسبة نشاط المعلم من ٧٢.٧٢ فى المائة في الدورة الأولى إلى ٩٧.٧٢ فى المائة في الدورة الثانية، بينما ارتفعت نسبة نشاط الطلاب من ٧٠ فى المائة إلى ٩٢.٥ فى المائة. كما ارتفعت نسبة الإتقان التعليمي الجماعي من ٣٧.٥ فى المائة في المرحلة الأولية إلى ٦٢.٥ فى المائة في الدورة الأولى، ثم إلى ٨٧.٥ فى المائة في الدورة الثانية، وبذلك تحقق مؤشر نجاح البحث المتمثل في وصول ما لا يقل عن ٨٠ فى المائة من الطلاب إلى مرحلة الإتقان التعليمي. وعليه، ثبتت فعالية نموذج التعلم بالاكتشاف المدعوم بألعاب "واردوال" التعليمية في تعزيز مخرجات تعلم الطلاب في مادة "تربية البانشاسيلا" (فيما يخص الخصائص المادية وغير المادية) لدى طلاب الصف الأول في المدرسة الابتدائية تحفيظ القرآن نور علمي بيراوانج.

الكلمات الرئيسية : التعلم بالاكتشاف، ووردوول، نواتج التعلم، تعليم "بانكاسيلا"، بحث إجرائي صفي.

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan untuk membangun peradaban kearah yang lebih baik. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter peserta didik. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan Bab II pasal 3, menyatakan bahwa: "*Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia beriman, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, serta demokratis dan bertanggung jawab*".[1]

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, pemerintah menerapkan kurikulum yang menekankan pada keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik.[2] Kurikulum Merdeka hadir sebagai respon terhadap perkembangan zaman dan tuntutan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sehingga guru dituntut mampu dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik.[3]

---

[1] Ismanto Didipu, *Bunga Rampai Pentingnya Pendidikan*, (Gorontalo: CV. Athra Samudra, 2020), hlm. 1

[2] *Ibid*, hlm. 2

[3] Rahayu, I. T., dkk., "Analisis Hasil Pengaruh Perkembangan Iptek Terhadap Hasil Belajar Siswa SD/MI", *hyphothesis: Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 2023, Vol. I, No. 1 hlm. 645

Ki Hadjar Dewantara menegaskan bahwa pendidik memiliki konsep 3 kesatuan sikap yang utuh, yakni *ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, dan tut wuri handayani*. Pengertiannya, bahwa sebagai pendidik harus mampu menjadi tauladan bagi peserta didiknya. Pendidik juga mampu menjaga keseimbangan, juga dapat mendorong, dan memberikan motivasi bagi peserta didiknya.[4]

Pendidikan pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik sejak dini, terutama pada jenjang sekolah dasar (SD) yang merupakan masa emas (*golden age*).[5] Melalui mata pelajaran pancasila, peserta dididk diharpkan mampu memahami serta menerapkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan pancasila perlu dilaksanakan secara menarik dan bermakna agar pembelajaran dapat diingat dan tercapai dengan optimal dalam mencerminkan identitas bangsa dan harus ditanamkan secara berkelanjutan..[6]

Namun pada kenyataan saat ini, masih ditemukan berbagai permasalahan dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Peserta diddik sering menganggap materi pembelajaran membosankan membuat mereka kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, guru juga masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang aktif dan menarik dalam

---

[4] Susanto, Ahmad. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 3

[5] Aisyah Durrotun Nafisah, dkk., "Pentingnya Penanaman Nilai Pancasila dan Moral pada Anak Usia Dini", *Jurnal Obsesi*, Vol. VI, No. 5 (2022), hlm. 5042

[6] Ibid, hlm. 3

menyampaikan materi. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam belajar dan berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas 1C Madrasah Ibtidaiyah Tahfidz Al-Qur'an Nurul Ilmi Perawang bahwa diketahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pancasila masih rendah. Dari jumlah 16 peserta didik dalam satu kelas hanya sekitar 5 peserta didik yang mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 11 peserta didik lainnya masih berada di bawah KKTP. Rendahnya hasil belajar ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih belum optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penggunaan model dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Maka salah satu alternatif yang dapat diusulkan peneliti untuk diterapkan ialah penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media game edukasi *Wordwall*.

Pembelajaran menggunakan model *discovery learning* ini memiliki banyak sekali kelebihan yang bisa diterapkan dan di kembangkan dalam proses belajar. Menurut pendapat Lieung, *discovery learning* berfokus pada keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran dan pendidik dapat berperan sebagai fasilitator untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan

pengetahuan yang didalami.[7] Melalui model ini, peserta didik diharpakan dapat lebih aktif, kritis, dan mudah memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat dan sesuai dengan standar KKTP. Hal tersebut sejalan dengan firman Allah *Subhaanahu wa ta'ala* yang menjelaskan pentingnya membaca, belajar, dan mencari pengetahuan dalam ayatnya surat Al-'Alaq: 1-5 berbunyi,

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِيْ خَلَقَۚ ١ خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍۚ ٢ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُۙ ٣
الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِۙ ٤ عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْۗ ٥

Artinya: "*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! (1) Dia ,menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia (3) yang mengajar (manusia) dengan pena (4) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (5)"*.[8]

Selain penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan ialah game edukasi *Wordwall. Wordwall* merupakan aplikasi berbasis permainan edukatif yang dapat menciptakan suasana belajar lebih interaktif dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.[9] *Wordwall* menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang bisa disesuaikan dengan materi pembelajaran apa saja termasuk pendidikan pancasila.[10] Dalam konteks pemanfaatan media

[7] Lieung K.W, "Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," *Musamus Journal of Primary Education* 1, 2019, hlm. 73

[8] Kementrian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Jakarta, Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), *QS. Al-'Alaq* (30): 1-5, hlm. 597

[9] Imanulhaq, "Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Pendidikan* 4 (2022), hlm. 33-41.

[10] *Ibid*, hlm. 10

pembelajaran ini, dalam interaksi pembelajaran kini menjadi aspek yang paling penting bagi para pendidik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Media Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I C MI Tahfidz Al-Qur'an Nurul Ilmi Perawang". Tujuan dari penelitian ini semata-mata hanya untuk meningkatkan hasil peserta didik pada pembelajaran pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan media game edukasi *Wordwall*. Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan populasi siswa kelas 1 SD yang berjumlah 16 siswa kelas IC di Madrasah Ibtidaiyah Tahfidz Al-Qur'an Nurul Ilmi Perawang. Teknik pengumpulan data penelitian ialah dengan menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Informasi yang di dapat dari responden dengan menggunakan observasi,tes, dan dokumentasi ini digunakan untuk menemukan pengaruh penggunaan model dan media pembelajaran.

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari ambiguitas dan agar dapat menyamakan persepsi, berikut adalah penegasan istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Pendidikan Pancasila : Mata Pelajaran yang mengajarkan nilai-nilai dasar Pancasila sendiri seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan kepada peserta didik sejak dini khususnya di kelas 1 Sekolah

Dasar dengan tujuan dapat membentuk individu yang baik dan berlandaskan pada nilai-nilai pancasila.[11]

2. Hasil Belajar : Kemampuan atau perubahan perilaku seseorang yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar. Perubahan perilaku menjadi lebih baik dapat menghasilkan hasil belajar yang diharapkan jika proses belajar ditekankan pada aspek efektif.[12]
3. Model *Discovery Learning* : Model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik dalam mencari, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya sendiri dan guru menjadi fasilitator dalam belajar.[13] Model ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang ditekankan dalam Surah *Al-'Alaq* ayat 1-5.
4. Game Edukasi *Wordwall* : Aplikasi browser interaktif yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif menarik yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran salah satunya pendidikan pancasila. Pengunaan game ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan dan meningkatkan minat peserta didik dalam kemampuan berpikir kritis.[14]

C. Permasalahan

Permasalahan dalam penelitian ini terdiri dari sebagai berikut :

---

[11] Ashila Khansa Kamila, "Kurangnya Penerapan Nilai Pancasila Dalam Sistem Pendidikan Indonesia",*https://www.kompasiana.com/khansashila.go.id, 26 Oktober 2022*.

[12] Sani, Ridwan Abdullah, *Pembelajaran Saintifik untuk Kurikulum 2013*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 120

[13] *Ibid*, hlm. 73

[14] Imanulhaq R dan A. Prastowo, "Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika," *PEDAGOGOS: Jurnal Pendidikan* 4 (2022), hlm. 33-41.

1. Identifikasi Masalah

a. Belum optimalnya pembelajaran pancasila disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang masih konvensional dan kurang bervariasi.
b. Kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami materi pendidikan pancasila.
c. Kurangnya kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran yang interaktif.
d. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pancasila yang tergolong masih rendah.

2. Batasan Masalah

Melihat begitu banyak masalah maka peneliti memberikan batasan penelitian agar lebih berfokus mendalam. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : penelitian ini akan terbatas pada upaya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan pancasila dengan diupayakan melalui penerapan model *discovery learning* yang kombinasikan dengan game edukasi *wordwall*. Hasil belajar diperoleh dari hasil observasi dan tes. Dan subjek penelitian adalah peserta didik kelas 1 SD di MI Tahfidz Al-Qur'an Nurul Ilmi Perawang.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Bagaimana penerapan model *discovery learning* yang dikombinasikan dengan media game edukasi *wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 1 MI Tahfidz Al-Qur'an Nurul Ilmi Perawang?
b. Bagaimana penerapan model *discovery learning* yang dikombinasikan dengan media game edukasi *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1 MI Tahfidz Al-Qur'an Nurul Ilmi Perawang dalam pembelajaran pancasila?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model *discovery learning* yang dikombinasikan dengan media game edukasi *wordwall* dalam pembelajaran pendidikan pancasila di kelas 1 MI Tahfidz Al-Qur'an Nurul Ilmi Perawang
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 1 MI Tahfidz Al-Qur'an Nurul Ilmi Perawang dalam pembelajaran pendidikan Pancasila setelah diterapkannya model *discovery learning* yang dikombinasikan dengan media game edukasi *wordwall*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

a. Penelitian ini diharapkan dapat mampu memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan efektivitas kombinasi model *discovery learning* dan media game edukasi *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila di jenjang sekolah dasar.

b. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Penelitian ini juga berfungsi sebagai penguat bukti empiris terhadap konsep pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, khususnya melalui penerapan model *discovery learning* berbantuan media game edukasi *wordwall.*

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pentingnya penanaman nilai-nilai Pancasila dalam diri sejak usia dini, guna membentuk karakter peserta didik yang berakhlak mulia, menumbuhkan rasa cinta tanah air serta membiasakan perilaku selaras dengan nilai-nilai luhur Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus untuk mendapatkan

gelar sarjana (S1) prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

b. Bagi pendidik penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dan alternatif dalam strategi pembelajaran bagi pendidik dalam menerapkan model *discovery Learning* yang dipadukan dengan game edukasi *wordwall*, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna, serta mampu mendorong inovasi dan kreativitas dalam merancang kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
c. Bagi sekolah penelitian ini memberikan sumbangan positif terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah, khususnya dalam pemanfaatan media digital edukatif guna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.
d. Bagi peserta didik penelitian ini membantu meningkatkan hasil dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, membantu peserta didik lebih aktif dalam menemukan konsep pembelajaran, dan mempermudah pemahaman terhadap nilai-nilai pancasila melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Jadi metode pembelajaran merupakan bentuk dari bingkai penerapan suatu pendekatan, model, strategi dan teknik pembelajaran yang terstruktur dari awal hingga akhir.

Dengan model *Discovery Learning* peserta didik didorong untuk terjun langsung dalam belajar dan tidak hanya sekadar mendengar penjelasan guru saja, tetapi belajar memecahkan masalah hingga akhirnya dapat menyimpulkan sendiri konsep-konsep dasar yang mereka pelajari dengan pemahaman dan usahanya sendiri.[15]

Cara belajar seperti ini membuat materi jadi lebih berkesan dan tidak mudah untuk dilupakan oleh peserta didik dan pengetahun yang diperoleh dapat tersimpan lebih lama dalam ingatan mereka. Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah cara mengajar yang membuat peserta didik aktif mencari tahu dan mengamati berbagai sumber untuk memahami materi secara mandiri.

[15] Rudibyani B.R, "The Effectiveness of Discovery Learning to Improve Critical Thinking Skills College Student on Mastery of Arrhenius Acid Base," *Jurnal Science, Engineering, Education and Development Studies (SEEDS): Conference Series* 2 (2018), hlm. 49

a. Pengertian Model Discovery Learning

Yang menjadi ciri dari model *discovery learning* yaitu proses pembelajaran yang tidak memberikan keseluruhan materi pada peserta didik melainkan peserta didik diajak untuk mencari sendiri materi pembelajaran dengan melibatkan aktif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengasah kemampuan pemecahan masalah dan dapat mengembangkan pengetahuan. Sehingga model *discovery learning* dapat mengubah pembelajaran yang pasif menjadi lebih aktif dan kreatif.[16]

Artinya dalam metode ini guru hanya sebagai fasilitator yang memberikan stimulus dan bimbingan, sedangkan peserta didik didorong untuk mencari dan menemukan pengetahuan secara mandiri. *Discovery learning* dapat dipandang sebagai strategi ilmiah yang tepat untuk mendorong keaktifan peserta didik dalam membangun pemahaman secara mandiri. Melalui serangkaian proses pendekatan ilmiah yang relevan mulai dari observasi hingga pengambilan keputusan peserta didik tidak hanya sekedar mendapatkan informasi, melainkan terlibat aktif dalam menggali ide secara langsung.[17] *Discovery learning* merupakan cara untuk menyampaikan ide atau gagasan lewat penemuan.[18]

---

[16] Purwadi Sutanto, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebydayaan, 2017), hlm. 15

[17] Resmawati S.F, Prabowo dan Munasir, "The Discovery Learning Model with a Scientific Approach to Increase Sciense Learning Achievement of Student," *(AIRS) Advance in Intelligent Sysytem Research 157* (2018), hlm. 199

[18] Prasetyana D.S, Sajidan, dan Maridi, "Pengembangan Model Pembelajaran Discovery Learning Yang Diintegrasikan Dengan Gruop Investigation Pada Materi Protista Kelas X SMA Negeri Karang Pandan," Jurnal Inkuiri 4 (2015), hlm. 141

b. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Kelebihan pada model *discovery learning* menurut Hosnan diantaranya yaitu :

1) Dapat membantu peserta didik untuk mengasah pola pikir lebih kritis dan efektif meningkatkan kemampuan kognitif melalui proses pencarian Solusi sendiri.
2) Dapat mempertajam kemampuan memecahkan masalah (*problem sovling*) lebih terampil, dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai persoalan.
3) Dapat mendorong kemandirian belajar peserta didik melalui partisipasi aktif, karena peserta didik mampu mengatur ulang belajarnya sendiri dengan potensi intelektual serta motivasi internal mereka.
4) Berpusat pada peserta didik dan guru menjadi fasilitator, fokus utama kegiatan belajar ada pada peserta didik dan guru hanya mendampingi dan mengarahkan proses tersebut.
5) Peserta didik dapat menguasai dan mengerti konsep-konsep dasar yang lebih baik.[19]

Namun menurut pendapat Mutmainna mengenai kelebihan model *discovery learning* yaitu :

[19] Hosnan M, *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21: Sukses Implementasi Kurikulum 2013*, ed. Hosnan M (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), hlm. 287.

1) Membantu peserta didik untuk mengembangkan , mempersiapkan dan menguasai keterampilan dalam belajar
2) Membantu peserta didik menjadi lebih mahir dalam menganalisis dan mencari solusi atas berbagai persoalan yang dihadapi.
3) Membangkitkan gairah belajar peserta didik
4) Memberikan peluang pada peserta didik untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya masing-masing.
5) Memperkuat dan menambah kepercayaan diri peserta didik.[20]

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa kelebihan menerapkan model *discovery learning* itu merupakan strategi edukasi yang mengutamakan partisipasi aktif peserta didik dalam mengeksplorasi berbagai sumber media belajar. Serta peserta didik belajar secara abstrak, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru namun juga ikut andil dalam menemukan ide dan gagasan dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengasah pola pikir berfikir kritis agar dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan agar pengalaman belajar menjadi lebih bermakna, sehingga pengetahuan yang didapat bisa bertahan lebih lama dalam ingatan peserta didik.

c. Kekurangan Model *Discovery Learning*

Kekurangan model *discovery learning* menurut Mutmainna antara lain:

[20] Mutmainna, "Komparasi Hasil Belajar Fisika Melalui Metode Discovery Learning Dan Assigment and Recitation," *Jurnal Pendidikan Fisika* 3 (2015), hlm. 47

1) Peserta didik harus memiliki kesiapan dan kematangan mental, juga keberanian dan keinginan yang kuat untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik
2) Bila kelas terlalu besar penggunaan metode ini akan kurang efektif. Membutuhkan waktu yang relatif lama dibandingkan dengan metode belajar menerima.[21]

Sementara itu menurut Nurul Hikmah kekurangan dari penerapan pembelajaran model *discovery learning* yaitu:

1) Membutuhkan waktu yang lebih lama dalam proses penemuan konsep secara mandiri atau terbimbing bagi peserta didik dibandingkan dengan metode ceramah.
2) Peserta didik memerlukan waktu untuk bereksplorasi, mengamati, merumuskan dan menarik Kesimpulan.
3) Memerlukan alokasi waktu pembelajaran cukup lama, sehingga terkadang materi tidak tuntas sesuai target kurikulum.
4) Metode ini kurang maksimal apabila diterapkan pada kelas dengan yang memiliki terlalu banyak jumlah peserta didik. [22]

Berdasarkan kekurangan model *discovery learning* yang ada di atas dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* membutuhkan waktu yang banyak untuk hasil yang maksimal, serta pemikiran pada setiap individu

[21] *Ibid*, hlm. 48
[22] Nurul Hikmah, *Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Negeri 01 Kaliwungu*, Skripsi Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2019, hlm. 32

peserta didik berbeda-beda yang tidak semua mampu dalam berfikir kritis dan menyelesaikan masalah tersebut.

d. Jenis dan Bentuk Model *Discovery learning*

Terdapat dua cara dalam pembelajarn penemuan *Discovery learning*:

1) Pembelajaran Penemuan Bebas (Free *Dsicovery Learning*) yakni pembelajaran penemuan tanpa adanya petunjuk atau arahan.
2) Pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Guided Discovery learning*) yakni pembelajaran yang membutuhkan peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajarannya.[23]

e. Ciri-ciri Model *Discovery Learning*

Ciri-ciri model pembelajaran *discovery learning* menurut Mariyaningsih. N dan Hidayat yaitu :

1) Pemanfaatan aktivitas pemecahan masalah untuk membangun pengetahuan baru. Melalui pendekatan ini, peserta didik diharapkan mampu menyatukan pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya dengan temuan-temuan baik yang didapatkan selama proses belajar.
2) Berpusat pada siswa, dalam hal ini guru hanya mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mencari dan menggali kemampuannya sendiri serta dapat menemukan informasi dalam berbagai macam wujud untuk dapat dijadikan menjadi pengetahuan yang baru. Peserta didik menemukan serta mengeksplorasi informasi yang telah didapati

[23] Kurniasih ,Imas & Sani, Berlin. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. (Surabaya: Kata Pena, 2014) hlm. 64

oleh dirinya sehingga siswa bisa bertindak sebagi peneliti, ilmuan ataupun seorang penemu.

3) Materi pembelajaran yang berisikan sebuah informasi yang akan mendorong peserta didik agar bisa mencari serta menemukan pengetahuannya sendiri.
4) Guru berperan sebagai komunikator, dalam hal ini guru dapat mengatur kelasnya untuk memberikan fasilitas kegiatan pembelajaran dimana pengetahuan baru dari siswa serta pengetahuan yang sudah dimiliki siswa dapat digabungkan.
5) Guru berperan sebagai pembimbing, guru dapat menyediakan dan memotivasi serta memberikan sumber informasi kepada siswa dan menuntun jalannya pembelajaran maupun memberi jembatan kepada siswa untuk menemukan suatu pengetahuan.[24]

f. Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

Penggunaan model *discovery learning* memiliki langkah-langkah dalam metodenya meliputi stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, dan generalization. Tahapan-tahapan tersebut dirancang untuk mendorong peserta didik aktif dalam proses pembelajaran melalui beberapa kegiatan seperti mengamati, mengidentifikasi masalah, hingga menarik Kesimpulan. Berikut model

[24] Mariyaningsih N dan Hidayat M, *Bukan Kelas Biasa:Teori Dan Praktik Berbagai Model Dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran Di Kelas-Kelas Inspiratif* , (Solo: CV. Kekata Group, 2018), hlm. 67

pembelajaran *discovery learning* dengan langkah-langkah yang harus diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.:

1) Stimulasi atau Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)

   Pada tahap ini peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, agar merangsang rasa ingin tau terhadap sesuatu yang akhirnya peserta didik menyelidiki sendiri. Tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi materi.

2) Pernyataan Masalah (*Problem Statement*)

   Pada tahap ini guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan sebanyak mungkin permasalahan yang relevan dengan bahan pelajaran untuk kemudian dijadikan hipotesis.

3) Pengumpulan Data (*Data Collection*)

   Pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan dengan membaca sumber referensi, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba, dan sebagainya.

4) Pengolahan Data (*Data Processing*)

   Pada tahap ini siswa mengolah data dan informasi yang diperoleh. Data tersebut diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, dan dihitung dengan cara tertentu. Dari proses tersebut siswa akan

mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif atau penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

5) Pembuktian (*Verification*)

Siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil pengolahan data. Ini bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan konsep, teori, dan pemahaman melalui contoh pembuktian nyata yang terjadi sehari-hari.

6) Penarikan simpulan (*Generalization)*

Tahap ini adalah proses menarik simpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.[25]

Discovery Learning merupakan suatu metode buat menyebarkan cara belajar peserta didik yang aktif dengan menemukan sendiri, mengkaji sendiri, maka hasilnya yang diperoleh akan setia dalam pikiran peserta didik pada ingatan. Peserta didik juga bisa belajar berpikir analisis dan kritis dalam mencoba memecahkan sendiri perkara yang sedang dihadapinya.

[25] Putri Nurengga Budiastuti dan Rina Rosdiana, "Analisis Langkah-Langkah Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Teks Cerita Inspiratif Kelas IX SMP Di Kabupaten Bogor Utara", *Jurnal Pendidikan: Kebahasaan, Kesastraan Dan Pembelajaran 3* (2023), hlm 39-45.

2. Game Edukasi *Wordwall*

Game edukasi merupakan sebuah permainan yang memiliki tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, dengan unsur pemberian nilai, waktu, dan suatu umpan balik didalamnya.[26] Sedangkan dalam pendapat penelitian yang lain game edukasi merupakan sebuah permainan yang berperan dalam proses pembelajaran serta mengandung komponen yang menarik perhatian peserta didik agar semakin giat dalam pembelajaran dan sebagai sarana hiburan.[27] Jadi Kesimpulan game edukasi *wordwall* adalah sebuah media pendidikan yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dengan mengikuti masa gaya hidup peserta didik yang masih dipenuhi dengan kegiatan bermain. Sedangkan *wordwall* merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai fitur dan aktivitas interaktif untuk mendukung proses pembelajaran.[28]

Langkah-langkah penggunaan media *wordwall* sangat membantu pembelajaran dalam meningkatkan interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Dalam pembelajaran sering ditemukan peserta didik tidak memperhatikan pembelajaran karena pembelajaran kurang menarik. Dengan adanya *wordwall* akan membuat peserta didik terlibat secara aktif

---

[26] Rafika, *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi*, 2021, hlm 16.

[27] Fuad N, *Penerapan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Matematis Peserta Didik Kelas VI A SD Darul Ulum Bungurasih Waru Sidoarjo*, (2021), hlm. 03

[28] Auliya A, "*Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall Untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII*", 2021, hlm. 1-134.

dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *wordwall,* yaitu sebagai berikut:

a. Membuat atau mendaftarkan akun pada website *wordwall* di *https://wordwall.net* lalu lengkapi data yang diminta di aplikasi tersebut.
b. Pilih *create activity* kemudian pilih template yang diinginkan.
c. Lalu tuliskan judul dan deskripsi sesuai dengan permainan yang akan dibuat.
d. Pilihlah *done* sebagai langkah terakhir pembuatan permainan.[29]

3. Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar ini menunjukkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Melalui hasil belajar, guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman, sikap, dan keterampilan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar.[30] Hasil belajar membuktikan kemampuan-kemampuan peserta didik setelah meneria pengalaman belajar dari sebuah model dan media yang diterapkan. Kemampuan tersebut akan meliputi pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh melalui proses pembelajaran.[31]

---

[29] Pradani, "Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar", *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (2022): 452–457, https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162

[30] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 22

[31] *Ibid*, hlm. 23

Hasil belajar juga menunjukkan bahwa hasil belahar merupakan hasil dari interaksi antara tindak belajar yang dilakukan peserta didik dan tidak mengajar yang dilakukan oleh guru. Maka hasil belajar dari sisi peserta didik merupakan berakhirnya proses belajar yang ditandai dengan perubahan penguasaan kompetensi tertentu.[32] Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan peserta didik menjadi lebih baik.[33]

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar secara umum dibedakan menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi fisik, intelegensi, minat, motivasi, dan juga kesiapan belajar peserta didik. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan, keluarga, sekolah, Masyarakat, model dan metode pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran oleh guru. Jadi dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar yang disebabkan karena mencapai penguasaan atas jumlah materi Pelajaran yang diberikan dalam proses belajar mengajar di kelas.

4. Pendidikan Pancasila

Pendidikan pancasila dipahami sebagai salah suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai fundamental

---

[32] Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 34.

[33] Suminah, Imam Gunawan, Sri Murdiyah, "Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Behavior Modification*"*, *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, (Desember; 2018), Vol. III, No. 02, hlm. 221

Pancasila kepada peserta didik sebagai dasar pembentukan moral, etika, serta karakter bangsa. Nilai-nilai tersebut diserap agar menjadi pedoman sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Wahab dan Sapriya menjelaskan bahwa pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKN) berperan sebagai pendidikan karakter yang memiliki kontribusi penting dalam membentuk kepribadian peserta didik, khususnya dalam penanaman budi pekerti dan norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat.[34]

Pendidikan pancasila merupakan dasar dan falsafah negara Republik Indonesia yang terdiri atas lima prinsip utama yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara serta menjadi landasan nilai-nilai pancasila bagi seluruh rakyat Indonesia sejak kemerdekaan. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan pancasila adalah pendidikan moral yang dapat mengembangkan dan membina sikap serta membentuk peserta didik menjadi warga negara yang berjiwa Pancasila.[35]

B. Penelitian Relevan

Setelah peneliti melakukan analisis terhadap beberapa penelitian, ada beberapa yang memiliki ketertarikan dengan penelitian lain lakukan yaitu :

---

[34] Kristina Intani Bughe, "Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar", *Jurnal Kewarganegaraan XIX*, no. 2 (2022).

[35] Nicholas Bloom dan John Van Reenan, "Bab II Kajian Teoritik," *NBER Working Papers 1* (2013), hlm 9.

Pertama, adalah penelitian yang dilakukan oleh Yulita Dwi Aryani (2020) dengan judul "Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Muatan IPA Siswa Kelas IV". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini terlihat dari rata-rata skor pre-test kelas eksperimen sebesar 67,41 (rentang 55–84) yang meningkat signifikan menjadi 85,85 (rentang 72–98) setelah perlakuan. Sementara itu, kelas kontrol memiliki rata-rata pretest 64,94 (rentang 50–83). Peningkatan ini terjadi karena pembelajaran melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan pengamatan, diskusi, pembuktian, dan penyajian hasil.[36]

Kedua, penelitian dilakukan oleh Ratna Sari Dewi (2022**)** dalam *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* berjudul "Penerapan *Discovery Learning* dalam Pembelajaran PPKN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD" menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila di kelas Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan hasil belajar meningkat secara signifikan. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan penulis

[36] Yulita Dwi Aryani dan Wasitohadi Wasitohadi, "Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Muatan Ipa Siswa Kelas Iv Sd Gugus Diponegoro," *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar) 3*, no. 1 (2020), hlm. 34–40

karena sama-sama membahas penerapan *discovery learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.[37]

Ketiga, penelitian dilakukan oleh penelitian oleh Dwi Astuti dkk. (2021) yang berjudul "Penggunaan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Tematik Kelas Rendah Sekolah Dasar" pada Prosiding Seminar Nasional PGSD Universitas PGRI Semarang menunjukkan bahwa media *Wordwall* dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang penulis lakukan karena sama-sama menggunakan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran, meskipun Dwi Astuti menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran tematik secara umum.[38]

Tabel II.1
Matriks Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Yulita Dwi Aryani	Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Muatan IPA Siswa Kelas IV	- Meneliti tentang Model *Discovery Learning.* - Melibatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.	1. Peneliti terdahulu penggunaan model discovery learning untuk kemampuan berpikir kritis sedangkan penelitian ini meningkatkan hasil belajar. 2. Penelitian terdahulu dilaksanakan pada kelas IV, sedangkan penelitian ini dilaksanakan pada kelas 1 SD. 3. Peneliti terdahulu pada muatan IPA,

[37] Ratna Sari Dewi, "Penerapan Discovery Learning Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, Vol. VIII (2022), hlm. 2

[38] Dewi Astuti, "Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Tematik Kelas Rendah Sekolah Dasar," *Prosiding Seminar Nasional PGSD Universitas PGRI Semarang* (2021), hlm. 25

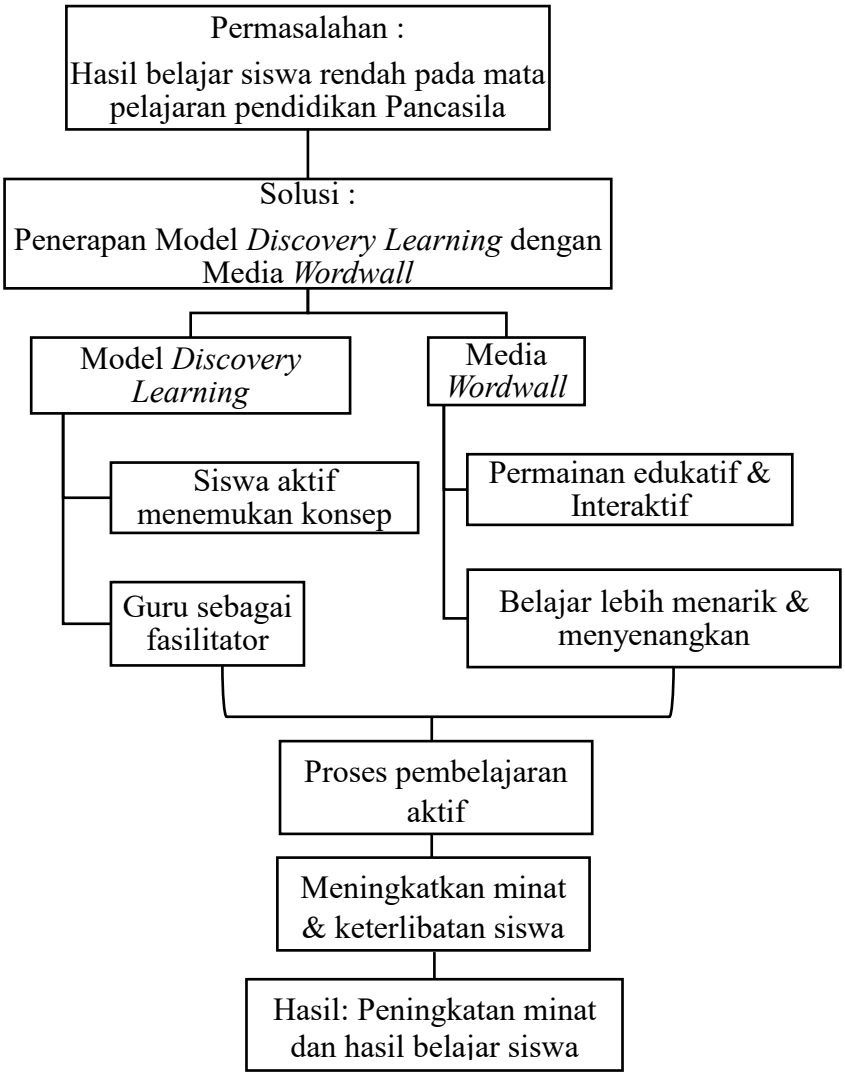
No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
				sedangkan penelitian ini pada pendidikan pancasila.
2.	Ratna Sari Dewi	Penerapan *Discovery Learning* dalam Pembelajaran PPKN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD	➢ Meneliti tentang Model *Discovery Learning.* ➢ Peneliti sama-sama berfokus pada meningkatkan hasil belajar. ➢ Diterapkan pada jenjang kelas 1 SD. ➢ Melibatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.	1. Penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran PPKn, sedangkan penelitian ini pada Pendidikan Pancasila. 2. Penelitian terdahulu tidak menggunakan media tambahan, sedangkan penelitian ini menggunakan media game edukasi *Wordwall*
3.	Dwi Astuti dkk	Penggunaan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Tematik Kelas Rendah Sekolah Dasar	1. Memiliki kesamaan penggunaan media pembelajaran *wordwall* 2. Berfokus pada tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran	a. Menggunakan *wordwall* pada pembelajaran tematik secara umum, sedangkan penelitian ini menggunakan *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. b. Peneliti terdahulu tidak memadukan dengan model pembelajaran tertentu, sedangkan penelitian ini mengombinasikan *wordwall* dengan

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
			terhadap minat dan hasil belajar. 3. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.	model *discovery learning.*

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan uraian kajian teori diatas, dapat disusun kerangka berfikir untuk memperoleh jawaban sementara (hipotesis) dari permasalahan penelitian. Kerangka berfikir merupakan dasar pemikiran yang berasal dari pengolahan informasi melalui observasi atau studi pustaka.[39] Penerapan *discovery learning* dengan game edukasi *wordwall* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Agar lebih jelas kerangka konseptual dibawah dapat digambarkan sebagai berikut:

[39] Ika Nurrahmah, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD", *Skripsi*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung (2025), hlm. 32



Gambar II.1 Skema Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori, hasil penelitian terdahulu dan kerangka berpikir yang disusun, untuk membuktikan seberapa pengaruh variabel bebas dan variabel terikat maka digunakan hipotesis tindakan sebagai berikut; Jika penerapan model *discovery learning* yang dikombinasikan dengan game edukasi *wordwall* dilaksanakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila di kelas 1 SD MI Tahfidz Al-Qur'an Nurul Ilmi Perawang, maka hasil belajar peserta didik kelas 1 pada pelajaran

pendidikan pancasila akan meningkat.

E. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dari model *discovery learning* dan game edukasi *wordwall* dalam penelitian tindakan kelas ini digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana penerapannya. Dalam penggunaannya dapat meningkatkan hasil peserta didik dalam belajar, dapat dilihat, diamati, serta dapat diukur peserta didik telah belajar dan ditandai adanya perubahan. Beberapa hal yang menjadi indikator keberhasilan :

1. Indikator Aktivitas Guru

   Pelaksanaan penilaian aktivitas guru ini meliputi kemampuan dalam melaksanakan setiap tahapan pembelajaran sesuai sintaks *Discovery Learning*, yaitu pemberian stimulasi (*stimulation*), identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*), dan penarikan kesimpulan (*generalization*).

   Selain itu, guru juga dinilai dari kemampuan mengelola kelas, memanfaatkan media game edukasi *Wordwall* secara efektif, memberikan bimbingan kepada peserta didik, serta melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Pelaksanaan pembelajaran oleh guru melalui model *discovery learning* dengan game edukasi *wordwall* mencapai kategori baik dengan presentasi keterlaksanaan minimal 75% berdasarkan lembar observasi aktivitas guru.

2. Indikator Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang mencapai kategori baik dengan presentasi minimal 75% berdasarkan lebar observasi aktivitas peserta didik yang ditunjukkan dengan keaktifan mereka dalam mengamati, bertanya, mengerjakan tugas, diskusi, dan juga partisipasi dalam penggunaan game edukasi *wordwall*.

Dalam indikator keberhasilan peserta didik dapat mengasah diri untuk menemukan konsep belajar, dengan ini peserta didik dapat lebih berpartisipasi dan aktif dalam pembelajaran berlangsung. Selain itu, keberhasilan ini juga dapat diukur dari kemampuan peserta didik dalam menemukan konsep pemahaman yang dipelajari dan daya ingat terhadap materi yang telah diajarkan mencapai prestasi yang lebih baik baik personal atau secara kelompok.[40]

Kriteria keberhasilan tindakan penelitian ini ditetapkan agar mengetahui efektivitas penerapan model *discovery learning* dan game edukasi *wordwall*. Penelitian ini akan dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah peserta didik dapat memperoleh nilai melebihi KKTP yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75 pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Karena dalam 1 kelas terdapat 16 peserta didik maka perhitungannya:

75% x 16 = 12 peserta didik

[40] Middya Boty, dkk, "Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di MI Ma'had Islamy Palembang," *Jurnal Ilmiah PGMI* IV (2018), hlm 47-48

Jika kriteria tersebut tidak tercapai maka, tindakan akan dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan perbaikan strategi pembelajaran.

1. Indikator Kinerja Guru

Kinerja guru dalam proses pembelajaran juga dinilai dari kemampuannya dalam mengelola pembelajaran secara efektif mencakup kepada aspek-aspek yang mengarah pada keaktifan peserta didik seperti aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam hal ini guru juga diasah kemampuannya untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Guru juga dinilai keterampilan dalam memilih dan menerapkan media, strategi, serta pendekatan pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Indikator dapat diliat dari berbagai kegiatan dan partisipasi aktif peserta didik ketika proses pembelajaran yang interaktif dengan berbasis game edukasi. Lebih lanjut, keberhasilan guru dalam mengintegrasikan model *discovery learning* dengan game edukasi *wordwall* dapat tercermin dari meningkatnya partisipasi peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis serta keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.[41]

Jadi, kinerja guru diartikan sebagai tingkat keberhasilan guru dalam melaksanakan tugas pendidikan sesuai dengan tanggung jawab dan

[41] Nobel Sidiq, "Penerapan Model Discovery Learning Dipadu Dengan Web Game Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik," *Jurnal Media TIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer* Vol. VII, No. 1 (2025), hlm. 32-33

wewenangnya berdasarkan standar kinerja yang telah ditetapkan selama periode tertentu dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Kinerja Guru adalah kemampuan guru untuk melaksanakan tugas pembelajaran sebaik-baiknya dalam perencanaan program pengajaran, pelaksanaa pembelajaran dan evaluasi hasil pembelajaran.

2. Indikator Aktivitas Belajar Siswa

Indikator aktivitas belajar peserta didik disusun dengan tujuan sebagai gambaran keterlibatan peserta didik secara interaktif selama proses pembelajaran pendidikan pancasila melalui model *discovery learning* dengan media game *wordwall.* Indikator tersebut mencerminkan tahapan-tahapan aktivitas belajar peserta didik mulai dari stimulus, pengumpulan data melalui permainan, pengelolaan informasi, sampai kepada penarikan Kesimpulan. Aktivitas ini dapat diamati untuk menemukan sejauh mana peserta didik mampu mengenali dan membedakan karakteristik fisik dan nonfisik diri sendiri dan temannya melalui kegiatan penemuan sederhana menggunakan game edukasi *wordwall*, serta dapat memperlihatkan sikap menghargai perbedaan sesuai dengan nilai-nilai pancasila.

Tabel II.2
Indikator Aktivitas Belajar Siswa

No	Indikator	Deskriptor	Catatan
1.	*Stimulation* (Pemberian Rangsangan)	1) Peserta didik memperhatikan gambar/media yang ditampilkan guru. 2) Peserta didik menyebutkan contoh ciri fisik yang terlihat pada gambar/media.	

No	Indikator	Deskriptor	Catatan
		3) Peserta didik memperlihatkan antusias saat mengikuti kegiatan awal.	
2.	*Problem Statement* (Identifikasi Masalah)	a. Peserta didik mengajukan pertanyaan sederhana tentang ciri fisik dan nonfisik. b. Peserta didik menjawab pertanyaan guru mengenai perbedaan ciri fisik dan nonfisik. c. Peserta didik menyampaikan pendapat tentang contoh sikap/karakter (nonfisik).	
3.	*Data Collection* (Pengumpulan Data melalui w*ordwall*)	1) Peserta didik berpartisipasi dalam intruksi permainan w*ordwall* dengan tertib. 2) Peserta didik mencocokkan jawaban w*ordwall* sesuai kategori. 3) Peserta didik mencoba menyelesaikan permainan w*ordwall* sampai selesai.	
4.	*Data Processing* (Pengolahan Data)	1. Peserta didik mengelompokkan hasil jawaban menjadi fisik dan nonfisik. 2. Peserta didik membandingkan contoh benar dan kurang tepat. 3. Peserta didik menyebutkan hasil temuan berdasarkan kegiatan w*ordwall* tadi.	
5.	*Verification* (Pembuktian)	a. Peserta didik memeriksa ulang jawaban dengan diskusi bersama guru dan teman. b. Peserta didik dapat memperbaiki jawaban yang salah. c. Peserta didik menjawab pertanyaan dengan percaya diri.	
6.	*Generalization* (Menarik Kesimpulan)	a. Peserta didik menyampaikan Kesimpulan tentang ciri fisik dan nonfisik. b. Peserta didik memberikam contoh ciri fisik dan nonfisik.	

No	Indikator	Deskriptor	Catatan
		c. Peserta didik menunjukkan sikap menghargai perbedaan dan tidak mengejek teman.	

Guru juga tidak lupa menekankan nilai-nilai pendidikan pancasila khususnya sikap menghargai perbedaan dan saling menghormati serta menyayangi sesama. Aktivitas pembelajaran ini dilakukan secara sederhana yang meliputi penilaian sikap melalui keaktifan dan kerja sama serta penilaian keterampilan kemampuan peserta didik selama belajar.

3. Indikator Ketuntasan Belajar

Pembelajaran dikatakan tuntas apabila memenuhi indikator sebagai berikut:

a. Peserta didik dapat mengidentifikasi karakteristik fisik dan nonfisik dengan benar melalui permainan *wordwall.*
b. Peserta didik dapat membedakan karakteristik fisik dan nonfisik dalam kegiatan pengelompokkan.
c. Peserta didik dapat menyebutkan minimal satu dari ciri karakteristik fisik dan nonfisik yang dimilikinya dan temannya.
d. Peserta didik menunjukkan pemahaman konsep yang ditandai oleh hasil skor dari permianan *wordwall* mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

Ketuntasan belajar peserta didik dinyatakan tercapai apabila ≥ 75% peserta didik mendapat nilai sesuai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan

Pembelajaran) atau berada pada kategori tuntas berdasarkan hasil penilaian melalui game *wordwall*.