

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI
MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL PADA
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Diyah Retno Pangastuti¹, Ibadullah Malawi², Soehartini³

^{1,2}Universitas PGRI Madiun, ³SDN Kuncen

¹diyahretnop5@gmail.com, ²ibadullah@unipma.ac.id,

³soehartini08@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

This research aims to increase the activeness of Indonesian language learning for fourth grade students at SDN Kuncen by implementing a discovery learning model assisted by wordwall media. Classroom Action Research, namely the type of research applied in this research, was carried out in two cycles, each cycle consisting of planning, implementation, observation and reflection stages. The subjects of this research were class IV of SDN Kuncen, a total of 18 students. Data collection techniques are carried out by observation and documentation. Based on the research data obtained from cycle I and cycle II, it was found that there was an increase in student learning activity. In cycle 1, student learning activity reached a percentage of 48.71% in the low learning activity category. Meanwhile, in cycle 2, student learning activity increased to reach a percentage of 77.28% in the high learning activity category. The results of this research reveal that the application of the discovery learning model assisted by wordwall media can help increase the activeness of learning Indonesian for fourth grade students at SDN Kuncen.

Keywords: Learning Activity, Discovery Learning, Wordwall

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Kuncen dengan diterapkannya model *discovery learning* yang berbantuan media *wordwall*. Penelitian Tindakan Kelas yaitu jenis penelitian yang diaplikasikan dalam penelitian ini, dilakukan dalam dua siklus yang tiap siklusnya terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi. Adapun subjek penelitian ini yaitu kelas IV SDN Kuncen sejumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Berdasarkan perolehan data penelitian dari siklus I dan siklus II, ditemukan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa. Pada siklus 1, keaktifan belajar siswa mencapai persentase 48,71% dengan kategori keaktifan belajar rendah. Adapun pada siklus 2, keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan hingga mencapai persentase 77,28% dengan kategori keaktifan belajar tinggi. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwasanya dengan penerapan model *discovery learning* dibantu dengan media *wordwall* bisa membantu meningkatkan keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Kuncen.

Kata Kunci: Keaktifan Belajar, *Discovery Learning*, *Wordwall*

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran wajib di sekolah

dasar. Melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa akan memperoleh empat keterampilan yang digunakan

sebagai bekal dalam berbahasa, yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat dilaksanakan sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan agar siswa dapat memperoleh empat keterampilan tersebut dengan optimal. Merujuk terhadap kebijakan pada kurikulum merdeka, dalam implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar guru hendaknya menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dan efektif disesuaikan dengan kebutuhan dan minat belajar siswa (Sobri et al., 2023). Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif, siswa tidak hanya akan mendapatkan keterampilan berbahasa yang dapat digunakan untuk berkomunikasi, namun bahasa juga akan membantu mempermudah siswa dalam mempelajari berbagai cabang ilmu lain (Samiha et al., 2023).

Berdasarkan data yang dihimpun dari hasil observasi di kelas, ketika menjelaskan materi pembelajaran, guru masih sering memanfaatkan model pembelajaran konvensional/ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan waktu dan

adanya kepadatan materi yang harus ditempuh oleh siswa. Hal tersebut menjadikan guru sebagai pusat dalam pembelajaran dan siswa menjadi kurang diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi atau membangun pengetahuannya sendiri ketika sedang belajar, sehingga mengakibatkan siswa menjadi bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan beberapa permasalahan utama di kelas yaitu siswa kurang memberi respon terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru, masih terdapat beberapa siswa yang tidak mendengarkan guru ketika sedang memberikan penjelasan materi, suka berbicara sendiri dengan teman sebangkunya ketika guru sedang menjelaskan atau teman lainnya sedang melaksanakan presentasi, sibuk bermain sendiri, serta tingkat partisipasi yang rendah ketika ada tugas untuk berdiskusi kelompok. Beberapa hal di atas merupakan tanda mengenai kurangnya keaktifan belajar siswa.

Keaktifan belajar diartikan sebagai suatu kondisi belajar yang menuntut keterlibatan siswa secara aktif didalamnya (Pramessti et al., 2023). Keaktifan belajar termasuk ke dalam upaya siswa untuk

mengoptimalkan potensi diri dengan mengikuti beragam aktivitas belajar dalam rangka menggapai tujuan belajar (Prasetyo & Abduh, 2021). Sehingga, keaktifan belajar merupakan hal yang penting untuk diperhatikan oleh guru agar siswa dapat mengembangkan berbagai potensi dirinya yang ditunjukkan dengan keterlibatan serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam rangka mengatasi problematika berupa kurangnya keaktifan belajar siswa ini, maka diperlukan strategi yang efektif yaitu berupa pemilihan model serta media pembelajaran yang relevan dengan materi yang diajarkan.

Model *discovery learning* yaitu sebuah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi sendiri pengetahuan mereka tentang suatu konsep (Rahma & Masniladevi, 2023). Pembelajaran yang dilaksanakan dengan mengaplikasikan model *discovery learning* akan memberikan keleluasaan bagi siswa untuk berkontribusi secara aktif di dalam rangkaian pembelajaran, sehingga pembelajaran yang didapatkan menjadi lebih bermakna (Rahmayanti et al., 2023). Model pembelajaran ini memiliki tujuan untuk meningkatkan

keaktifan siswa dalam belajar, mengurangi tingkat ketergantungan siswa terhadap guru, serta melatih siswa untuk bereksplorasi menggunakan berbagai sumber belajar. Pembelajaran *discovery learning* dilakukan melalui beberapa sintaks kegiatan, diantaranya adalah pemberian stimulasi (*stimulation*), identifikasi/pernyataan masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*), serta pengambilan kesimpulan (*generalization*) (Budi, 2022). Melalui model pembelajaran ini, siswa diharapkan menjadi individu yang aktif dalam belajar serta meningkatnya keterampilan berpikir kritis siswa.

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga menyandang andil yang esensial dalam mendukung siswa untuk mendalami materi serta mengoptimalkan fokus pada saat mencerna pembelajaran (Suparya & Darmayoga, 2023). Terdapat banyak media pembelajaran, baik media pembelajaran konkret maupun berbasis digital. Pendidikan di era 5.0 menuntut guru untuk dapat mengimplementasikan model pembelajaran inovatif dengan media

pembelajaran yang interaktif berbasis digital (Rodzikin & Mareta, 2023). Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis digital yang bisa dimanfaatkan untuk proses pembelajaran yakni media *wordwall*.

Wordwall didefinisikan sebagai salah satu website yang memberikan akses pengoperasian game secara digital dan menawarkan berbagai macam template game atau kuis yang dapat dimanfaatkan dan dimodifikasi oleh guru sebagai bentuk evaluasi terhadap materi yang disampaikan (Atika et al., 2024). Dalam *wordwall* terdapat berbagai template game yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis kuis, seperti menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, serta masih banyak lagi lainnya. Penggunaan media *wordwall* atau media berbasis game interaktif ini memiliki sasaran supaya siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar, karena proses pembelajaran dilaksanakan sambil bermain. Media *wordwall* menjadi satu diantara banyaknya media pembelajaran yang bisa mengoptimalkan minat serta keaktifan belajar siswa melalui peran aktifnya pada saat proses pembelajaran

(Ahdelia et al., 2023). Sehingga, melalui pemanfaatan media *wordwall*, diharapkan siswa dapat menjadi pusat dala, pembelajaran sehingga berdampak pada keaktifan belajar yang meningkat.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, peneliti akan menggunakan inovasi berupa pengimplementasian model dan media pembelajaran yang efektif dan tepat. Maka dalam penelitian ini, model yang digunakan yaitu model *discovery learning* dan media yang digunakan yaitu media *wordwall*. Aktivitas dalam model *discovery learning* sangat mendukung siswa dalam membangun pengetahuannya secara mandiri. Hal ini ditunjang oleh penelitian (Rujiani, 2019) yang membuktikan bahwasanya pembelajaran dengan mengimplementasikan *discovery learning* bisa membuat proses pembelajaran menjadi kondusif serta siswa menjadi aktif dan memiliki antusiasme tinggi sehingga mencapai hasil belajar sesuai yang diharapkan. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Misrina, 2022) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa melalui model *discovery learning*, siswa menjadi tertarik dan antusias selama

proses pembelajaran serta siswa benar-benar memahami materi pembelajaran karena mereka berkontribusi secara langsung dalam setiap kegiatan pembelajaran. Selain itu, media *wordwall* juga berperan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan dapat memantik semangat siswa dalam menjawab kuis yang akan diberikan. Alasan peneliti memilih *wordwall* sebagai media pembelajaran ini sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh (Wahyu Ningtia & Rahmawati, 2022) bahwa media *wordwall* menyediakan berbagai template yang interaktif, sehingga guru dapat memadukan antara template yang disediakan dengan materi yang akan diajarkan dalam bentuk sebuah game interaktif. Bersumber pada paparan tersebut, maka tujuan dari PTK ini yaitu untuk meningkatkan keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Kuncen dengan menerapkan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung di SDN Kuncen yang beralamatkan di Jl. Masjid Raya No. 12 Kota Madiun. PTK didefinisikan

sebagai penelitian yang dilaksanakan dengan maksud untuk menanggulangi masalah nyata yang timbul di kelas sekaligus menemukan solusinya melewati tindakan yang dilaksanakan dengan bertujuan untuk membenahi mutu praktik pengajaran di kelas (Malawi, 2020). Penelitian ini dilaksanakan dua siklus, dimana setiap siklusnya dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, refleksi, dan evaluasi. Subjek dari penelitian ini yaitu kelas IV SDN Kuncen sejumlah 18 siswa.

Teknik dalam mengumpulkan data penelitian diambil dengan cara observasi serta dokumentasi. Observasi dilaksanakan untuk mengamati proses pembelajaran siswa di kelas, termasuk untuk mendapatkan informasi tingkat partisipasi belajar siswa pada setiap siklusnya. Adapun dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dalam rangka mengumpulkan berbagai dokumen yang berkaitan dengan permasalahan pada penelitian ini. Instrumen di penelitian ini memanfaatkan lembar observasi siswa dengan 7 indikator keaktifan belajar yakni memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, merespon pertanyaan, berdiskusi dalam kelompok,

menyampaikan gagasan, mengamati gambar dan video, serta mempresentasikan hasil kerja kelompok. Berikut ini adalah tabel indikator pencapaian pada penelitian keaktifan belajar siswa:

Tabel 1 Indikator Pencapaian Keaktifan Belajar Siswa

Pencapaian	Kategori
75%-100%	Tinggi
51%-74%	Sedang
25%-50%	Rendah
0%-24%	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2017)

Indikator keberhasilan dari penelitian ini yaitu jika keaktifan belajar siswa sesudah diterapkan model *discovery learning* dengan berbantuan media *wordwall* dapat mencapai presentase sebesar $\geq 75\%$ atau berada dalam kategori tinggi dari 18 siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan melalui dua siklus pembelajaran. Siklus I dimulai dari tahapan perencanaan, peneliti membuat perangkat pembelajaran yang terintegrasi model *discovery learning*, media *wordwall*, serta pedoman observasi aktivitas siswa. Pada tahapan pelaksanaan, dilaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Kuncen dengan mengaplikasikan model

discovery learning berbantuan media *wordwall*. Pada setiap tahapan pembelajaran, guru selalu memantau aktivitas siswa untuk memberikan penilaian terhadap keaktifan belajarnya. Setelah berakhirnya pembelajaran, peneliti melakukan tahapan refleksi. Pada tahap refleksi ini peneliti melakukan penilaian secara keseluruhan terhadap keaktifan belajar siswa yang didapatkan dari pembelajaran siklus I. Berikut ini adalah tabel hasil tindakan yang dilakukan pada siklus I:

Tabel 2 Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

Kategori	Jumlah	Persentase
Tinggi	4	22,22%
Sedang	5	27,78%
Rendah	7	38,89%
Sangat Rendah	2	11,11%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui jumlah siswa per kategori serta persentasenya. Pada siklus I, dilihat dari seluruh siswa sejumlah 18 anak yang mendapatkan kategori keaktifan belajar “tinggi” sejumlah 4 siswa dengan persentase 22,22%. Kemudian pada kategori keaktifan belajar “sedang” didapatkan sejumlah 5 siswa dengan persentase 27,78%. Selanjutnya, siswa yang mendapatkan kategori keaktifan belajar “rendah” sejumlah 7 siswa

dengan persentase 38,89%. Sedangkan pada kategori keaktifan belajar “sangat rendah” didapatkan sejumlah 2 siswa dengan persentase 11,11%. Dikarenakan masih banyak siswa belum mendapatkan nilai keaktifan belajar yang baik dan sesuai yang diharapkan, maka dilaksanakan kembali penelitian tindakan pada siklus II. Selanjutnya pada tahap evaluasi, peneliti menyusun rencana perbaikan pada tindakan yang akan dilakukan di siklus II. Perbaikan yang dilakukan yaitu membangun komitmen bersama siswa agar proses pembelajaran berlangsung dengan kondusif dengan cara mendorong siswa untuk selalu mengikuti setiap instruksi dan aktivitas pembelajaran secara aktif serta memastikan bahwa siswa dapat memahami materi dengan baik. Hal ini selaras dengan pendapat (Yestiani & Zahwa, 2020) yang mengungkapkan bahwa peran guru sebagai pengelola adalah harus menciptakan suasana kelas yang kondusif serta sebagai fasilitator guru harus menyajikan pelayanan supaya siswa mudah dalam memperoleh serta mendalami materi pembelajaran dengan efektif.

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II, dilakukan langkah-langkah yang sama seperti

pada saat siklus I disertai adanya beberapa perubahan strategi pembelajaran berdasarkan rencana yang telah disusun pada saat tahap evaluasi siklus I. Setelah melaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus II, terlihat adanya peningkatan keaktifan belajar siswa. Berikut ini tabel hasil tindakan yang dilaksanakan pada siklus II:

Tabel 3 Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

Kategori	Jumlah	Persentase
Tinggi	11	61,11%
Sedang	6	33,33%
Rendah	1	5,56%
Sangat Rendah	0	0%

Berdasarkan tabel tersebut, bisa diketahui bahwasanya pada pembelajaran yang dilakukan di siklus II diketahui bahwa yang mendapatkan kategori keaktifan belajar tinggi adalah sejumlah 11 siswa dengan presentase 61,11%. Pada kategori keaktifan belajar “sedang”, terdapat sejumlah 6 orang siswa dengan persentase 33,33%. Selanjutnya, siswa yang termasuk ke dalam kategori keaktifan belajar “rendah” adalah 1 orang siswa dengan persentase 5,56%. Lalu untuk kategori keaktifan belajar “sangat rendah” terdapat 0 siswa dengan persentase 0%. Data dari siklus II ini menyatakan bahwa ada peningkatan keaktifan belajar Bahasa Indoensia

siswa setelah diterapkannya model *discovery learning* dengan berbantuan media wordwall, karena siswa menjadi lebih aktif dalam belajar serta selalu bisa berkontribusi secara langsung dalam setiap tahapan pembelajaran yang dilaluinya, sehingga mereka bisa membentuk pengetahuannya sendiri. Hal ini sepadan dengan pendapat yang diutarakan (Prasetyo & Abduh, 2021) bahwa dalam menerapkan model *discovery learning*, guru menjadi fasilitator yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang aktif untuk memunculkan rasa antusias siswa dalam proses pembelajaran.

Berikut ini disajikan tabel untuk melihat persentase peningkatan keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa setelah diterapkan model *discovery learning* berbantuan media wordwall:

Tabel 4 Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa Siklus I dan II

	Siklus I	Siklus II
Skor Terendah	12	27
Skor Tertinggi	46	55
Rata-rata	48,71%	77,28%
Kategori	Keaktifan belajar rendah	Keaktifan belajar tinggi

Berdasarkan tabel perbandingan di atas, ditemukan bahwasanya pada tindakan siklus I, persentase rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar

48,71% sehingga tergolong ke dalam kategori keaktifan belajar rendah. Lalu, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan hingga menjadi sebesar 77,28% sehingga termasuk ke dalam kategori keaktifan belajar tinggi. Dengan demikian, hal ini memperlihatkan bahwasanya penerapan model *discovery learning* berbantuan media wordwall dapat meningkatkan keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, terjadi peningkatan nilai pada keseluruhan indikator keaktifan belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dalam memperhatikan penjelasan guru, aktif dalam mengajukan dan merespon pertanyaan, berdiskusi secara kelompok, menyampaikan gagasan, mengamati video dan gambar, serta mempresentasikan hasil kerja kelompok. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Kadir & Arsal, 2023) yang menyatakan bahwasanya model *discovery learning* yang dikombinasikan dengan media wordwall bisa mengoptimalkan keaktifan belajar siswa dari aspek kegiatan visual, berbicara, dan emosional. Hal ini didukung pula oleh penelitian (Puspitarini, 2023) yang menyatakan bahwasanya keaktifan

serta hasil belajar siswa semakin bertambah baik setelah menerapkan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan dari siklus I dan siklus II, bisa disimpulkan bahwasanya keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Kuncen mengalami peningkatan setelah diterapkan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall*. Hal ini diperkuat dengan data hasil penelitian pada siklus I yang semula persentase rata-rata keaktifan belajar siswa hanya sebesar 48,71% dengan kategori keaktifan belajar rendah menjadi meningkat pada siklus II dimana persentase rata-rata keaktifan belajar siswa menjadi sebesar 77,28% yang sudah berada pada kategori keaktifan belajar tinggi. Perbandingan nilai keaktifan belajar dari siklus I dan siklus II tersebut memberikan bukti nyata bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall* bisa membantu mengatasi permasalahan yang ditemukan yakni tentang kurangnya keaktifan belajar siswa.

Dari hasil penelitian ini, hal yang dapat dipetik adalah guru harus berani

menerapkan model pembelajaran yang inovatif agar tidak terpaku pada model pembelajaran konvensional serta menggunakan media pembelajaran yang variatif agar siswa termotivasi mengikuti proses pembelajaran. Salah satunya guru dapat mencoba menerapkan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall* ini. Pada saat mengimplementasikan model *discovery learning* berbantuan media *wordwall*, disarankan guru benar-benar berperan sebagai fasilitator dan pengelola kelas yang baik, sehingga dapat memaksimalkan aktivitas pembelajaran siswa yang aktif dan inovatif dalam rangka membangun pengetahuan mereka sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdelia, I., Nurhayati b, & Mardiah, S. (2023). Efektivitas Model Discovery Learning Berbantu Media Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas VII A3 SMP Negeri 5 Makassar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 145–152.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Pustaka Pelajar.
https://books.google.co.id/books/about/Pengembangan_Instrumen_Penelitian_dan_Penilaian_Program?id=YgLazwEACAAJ&redir_esc=y

- Atika, N., Ayu, N., & Murniati, N. (2024). *Penerapan Model PBL Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Rejosari 01*. 11(1), 201–210.
- Budi, S. S. (2022). Penggunaan Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Kelas XI IPA2 Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/ 2022. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 13(1), 28.
[https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13\(1\).28-39](https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13(1).28-39)
- Kadir, A., & Arsal, M. (2023). Penerapan Model Discovery Learning dipadu Web Game Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik di Kelas XI IPA UPT SMAN 6 Barru. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 1453–1459.
- Malawi, I. (2020). *Penelitian Pendidikan*. AE Media Grafika.
- Misrina, M. (2022). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas Iv Sd Negeri 1 Samalanga. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 139–150.
<https://doi.org/10.22373/pjp.v11i1.13115>
- Pramesti, A. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 489–499.
<https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.316>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Puspitarini, D. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Melalui Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Games. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 388–396.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.485>
- Rahma, A., & Masniladevi, M. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Pecahan Kelas V SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(2), 75.
<https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i2.10406>
- Rahmayanti, N. R., Rudyanto, H. E., & Kurniawati, F. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Dadu Edukatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.
- Rodzikin, K., & Mareta, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri 4 Palembang Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 10(1), 13–25.
<https://doi.org/10.36706/jisd.v10i1.19129>
- Rujiani. (2019). *Discovery Learning Berbantuan Kartu Kuartet untuk Peningkatan Hasil Belajar PPKN*

dan Nasionalisme Siswa Kelas IV. 6(2).

Samiha, Y. T., Zakiyah, A. N., Anisah, N., Riyani, R., Putri, S. P., & Juliana, S. A. (2023). Penerapan konsep dasar bahasa indonesia di sekolah dasar dalam kurikulum merdeka. *JIMR: Journal of International Mutidisciplinary Research*, 02(1), 53–65.

Sobri, M., Liani, A., Zuwiranti, A., Myati, T., & Nur Widiyati, R. (2023). Penerapan Kurikulum Merdeka Sd/Mi Di Indonesia. *Journey: Journal of Development and Reseacrh in Education*, 3(2), 26–34.

Suparya, I. K., & Darmayoga, I. W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Ulartangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 101–110.

Wahyu Ningtia, M., & Rahmawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 10 No 06 (2022), 1304–1318. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47174>

Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>